

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

Menurut Sutedi (2007:22) metode penelitian merupakan “prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan, disesuaikan dengan berdasarkan pada tipe dan jenis penelitiannya”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2009:21) “metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas”.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (experimental). Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap sesuatu dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi yang terkendalikan dimaksud adalah adanya hasil dari penelitian dikonversikan ke dalam angka-angka, untuk analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan analisis statistik (Sugiyono, 2011, hlm. 72). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasy experimental research). Quasi experiment merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Cook & Campbell, 1979).

Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent control group design*. Desain ini sebenarnya hampir sama dengan *pre-test-post-test control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Berikut tabel bentuk rancangan penelitian ini dengan menggunakan *nonequivalent control group design*.

**Tabel 3.1 Nonequivalent Control Group Design**

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2013, hlm. 79)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : *Pre-test* (pengukuran kemampuan awal pelajar sebelum diberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol)
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : *Post-test* (pengukuran kemampuan akhir pelajar setelah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol)
- X : Pemberian *treatment* (penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada kelas eksperimen)

Dalam penelitian ini, dua kelompok kelas akan digunakan yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Treatment* berupa penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* akan diberikan untuk kelas eksperimen sedangkan *treatment* berupa penggunaan media *PowerPoint* akan diberikan untuk kelas kontrol. Sebelum diberikan *treatment*, dua kelompok kelas tersebut akan mengerjakan soal *pre-test* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal, setelah itu dilanjutkan dengan pemberian *treatment*, dan terakhir pelajar akan diminta mengerjakan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir.

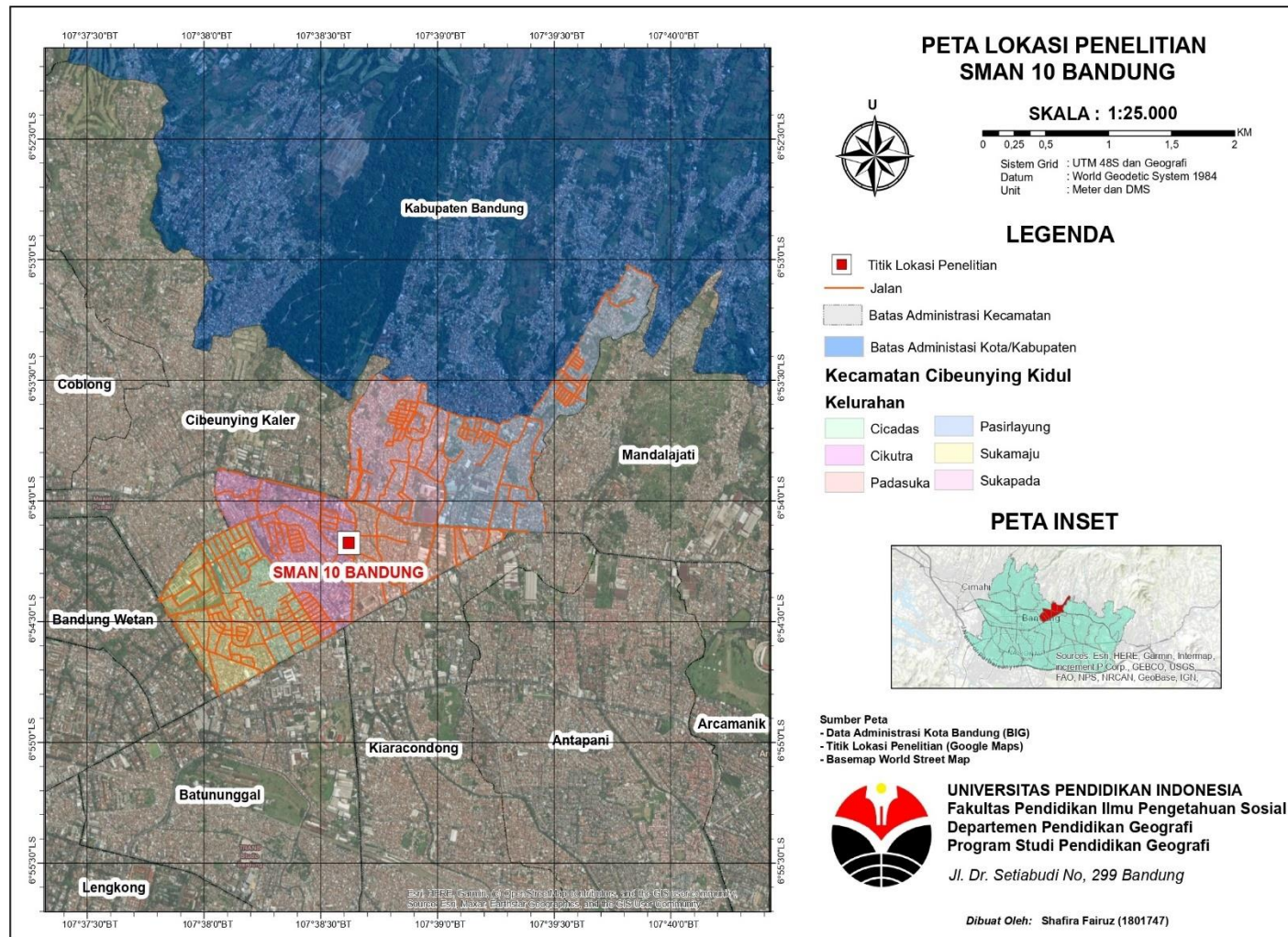
### 3.2 Lokasi Penelitian

SMA Negeri 10 Bandung, berlokasi di Bandung Timur Jalan Cikutra Nomor 77 Telepon 022-7273109 didirikan pada tahun 1967 merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang ada di Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 10 Bandung ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. Sekarang ini, SMA Negeri 10 Bandung menggunakan kurikulum 2013 revisi untuk kelas XI dan XII, sedangkan kelas X menggunakan kurikulum merdeka. Peta lokasi penelitian terdapat pada Gambar

### 3.3 Partisipan

Berikut beberapa pihak yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

- a) Pihak sekolah SMAN 10 Bandung tempat dimana peneliti melaksanakan penelitian.
- b) Guru Geografi kelas XI IPS SMAN 10 Bandung.
- c) Pelajar kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4.



**Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian**

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai jumlah semua orang atau non orang yang memiliki ciri-ciri yang sama dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel (Wahidmurni, 2017). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh pelajar kelas XI IPS SMAN 10 Bandung tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas XI IPS 1 sampai kelas XI IPS 4.

#### 3.4.2 Sampel

Menurut Notoatmodjo (2005), sampel penelitian adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti. Sugiyono (2011:86) berpendapat bahwa: “Makin besar jumlah sampel yang mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi”. Pengambilan sampel penelitian harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar representatif. Artinya sampel yang diambil benar-benar dapat mewakili karakteristik dari populasi penelitian secara keseluruhan sehingga dapat menggambarkan keadaan sebenarnya. Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel yaitu seluruh kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4. Berikut merupakan tabel mengenai sampel penelitian.

**Tabel 3. 1 Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah	Kelompok
1.	XI IPS 3	36	Menggunakan multimedia interkatif <i>Articulate Storyline 3</i>
2.	XI IPS 4	36	Menggunakan media <i>PowerPoint</i>

Sumber : Dokumen SMAN 10 Bandung

Teknik pemilihan sample pada penelitian ini yaitu *Non probability sampling*. Menurut uraian Sugiyono (2013, hlm. 84) “*Non probability sampling* adalah teknik pemilihan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Jenis *non probability sampling* yang akan digunakan yaitu *purposive sampling*. *Purposive*

*sampling* adalah “metode pemilihan sampel sumber daya dengan pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2013, hlm. 85). Pemilihan teknik *sampling* ini didasarkan atas:

- 1) Arahan dari guru mata pelajaran Geografi yang bersangkutan.
- 2) Pertimbangan atas materi yang belum diajarkan.
- 3) Berdasarkan hasil observasi pada kedua kelompok kelas.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan tes sebagai teknik pengumpulan datanya. Menurut Widoyoko (15, hlm. 45) tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran tingkat kemampuan seseorang terhadap sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan atau aspek tertentu. Kadir (2015, hlm. 7) juga menjelaskan bahwa tes memiliki arti sebagai “alat atau prosedur yang digunakan dalam konteks pengukuran dan penilaian”. Dalam dunia pendidikan, tes digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan pelajar dalam memahami suatu pelajaran (Munadi, 2011, hlm. 148). Dalam penelitian ini, bentuk tes yang digunakan yaitu bentuk pilihan ganda, tes tersebut diberikan pada kelas sesudah dan sebelum menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dan juga media *PowerPoint sebagai media pembelajarannya*. Melalui angket dan tes, peneliti ingin menganalisis apakah multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Geografi.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Suatu alat ukur fenomena alam maupun sosial disebut sebagai instrumen penelitian. Fenomena tersebut merupakan variabel penelitian. Maka yang dimaksud instrumen penelitian adalah “alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel-variabel suatu penelitian” (Sugiyono, 2013, hlm. 92).

Instrumen tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* digunakan dalam penelitian ini. *Pre-test* dilakukan guna mengetahui kemampuan awal pelajar terkait materi klasifikasi sumber daya alam di Indonesia. Setelah *pre-test* dilakukan, pada kelas XI IPS 3 akan dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran. Dan di akhir pembelajaran diberi *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir. Sementara untuk dikelas XI



IPS 4, media pembelajaran yang akan digunakan adalah *PowerPoint*, lalu akan diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Tes**

No.	Materi Bahasan	Indikator Soal	Aspek yang diuji	Nomor Soal
1	Pengertian Sumber daya alam	Menjelaskan pengertian sumber daya alam	C1	1
2		Menjelaskan pengertian sumber daya alam	C1	2
3	Klasifikasi sumber daya alam	Menentukan contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui	C3	3
4		Menjelaskan pengertian sumber daya alam yang dapat diperbaharui	C1	4
5		Memilih nomor yang menunjukkan sumber daya alam non hayati.	C2	5
6		Memilih nomor yang menunjukkan sumber daya alam baru dan terbarukan	C2	6
7		Memilih jenis sumber daya alam yang sesuai dengan makanan khas daerah tersebut	C2	7
8		Mengidentifikasi jenis sumber daya alam berdasarkan gambar tersebut	C2	8
9		Menganalisis pengelolaan sumber daya alam	C4	9
10		Menganalisis pemanfaatan sumber daya alam bagi kehidupan	C4	10
11		Menganalisis tujuan pengelolaan sumber daya alam	C4	11
12		Mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di Indonesia	C3	12
13		Menyebutkan salah satu sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui	C1	13
14		Menentukan kategori sumber daya alam	C2	14
15		Menjelaskan pengertian sawah lebak	C2	15

Sumber: Bloom (1797), Peneliti (2022)

### 3.7 Uji Instrumen

#### 3.7.1 Validitas

Susetyo (2015, hlm. 112) menyatakan bahwa validitas berkenaan dengan “Sejauh mana hasil pengukuran dapat diinterpretasikan sebagai cerminan dari sasaran ukur yang berupa kemampuan, karakteristik, atau tingkah laku yang diukur melalui alat ukur yang tepat”. Jenis validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi isi dan validasi konstruk. Validasi isi merujuk pada cocok atau tidaknya butir-butir tes dengan indikator, materi, dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain validasi isi, peneliti pun melakukan validasi konstruk. Sugiyono (2013, hlm. 125) menyatakan bahwa “untuk menguji validitas konstruk, dapat menggunakan pendapat ahli (*judgement expert*). Para ahli tersebut diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun”.

Instrumen dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Teknik uji validitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan perhitungan  $r$  *Product Moment*. Jika  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel, maka soal tersebut dianggap valid.

**Tabel 3. 3 Data Uji Validitas Instrumen**

Nomor Soal	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel (n=30)	Keterangan
1	0,825	0,316	Valid
2	0,849	0,316	Valid
3	0,637	0,316	Valid
4	0,816	0,316	Valid
5	0,374	0,316	Valid
6	0,647	0,316	Valid
7	0,518	0,316	Valid
8	0,427	0,316	Valid
9	0,587	0,316	Valid
10	0,472	0,316	Valid
11	0,851	0,316	Valid
12	0,675	0,316	Valid
13	0,566	0,316	Valid
14	0,705	0,316	Valid
15	0,849	0,316	Valid

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa semua soal valid. Sehingga 15 soal yang valid tersebut dapat digunakan untuk instrumen penelitian.

### 3.7.2 Reliabilitas

Azwar (dalam Matondang, 2009, hlm. 93) menjelaskan bahwa reliabilitas adalah “salah satu ciri utama instrumen pengukuran yang baik. Maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas adalah hasil pengukuran suatu instrumen yang dapat dipercaya”. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan model *Alpa Cronbach*. Indikator pengukuran reliabilitas menurut (Sekaran, 2000) yang membagi tingkatan reliabilitas dengan kriteria alpha atau r hitung:

- a) 0,8-1,0 = Reliabilitas baik
- b) 0,6-0,799 = Reliabilitas diterima
- c) < 0,6 = Reliabilitas kurang baik

**Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,898	15

Simamora (dalam Ramadhani dkk., 2014) menyatakan bahwa suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Pada tabel di atas, nilai instrumen soal adalah 0,898 > 0,6, sehingga dinyatakan reliabel. Dapat disimpulkan bahwa soal dapat dijadikan instrumen penelitian yang sah

### 3.7.3 Daya Beda

Daya beda adalah “kesanggupan suatu butir soal untuk membedakan pelajar yang berkemampuan tinggi (pandai) dengan pelajar yang berkemampuan rendah (kurang pandai)” (Faradilla, 2016, hlm. 34). Adapun daya beda soal menurut Arifin (2009, hlm. 133) mempunyai kategori sebagai berikut.

- a) 0,40 ke atas = sangat baik
- b) 0,30 – 0,39 = baik
- c) 0,20 – 0,29 = soal harus diperbaiki
- d) 0,19 ke bawah = soal tidak dapat digunakan



Uji daya beda dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat r hitung tiap butir soal, lalu dianalisis berdasarkan kategori daya pembeda. Mengenai hasilnya dapat dilihat pada tabel 3.7.

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Daya Beda**

Soal	r-hitung	Keterangan
SOAL 1	0,825	Sangat Baik
SOAL 2	0,849	Sangat Baik
SOAL 3	0,637	Baik
SOAL 4	0,816	Sangat Baik
SOAL 5	0,374	Cukup
SOAL 6	0,647	Baik
SOAL 7	0,518	Baik
SOAL 8	0,427	Baik
SOAL 9	0,587	Baik
SOAL 10	0,472	Baik
SOAL 11	0,851	Sangat Baik
SOAL 12	0,675	Baik
SOAL 13	0,566	Baik
SOAL 14	0,705	Sangat Baik
SOAL15	0,849	Sangat Baik

#### 3.7.4 Tingkat Kesukaran

Sudjana (dalam Faradila, 2016, hlm.35) menyatakan bahwa “tingkat kesukaran suatu soal terlihat dari kemampuan pelajar dalam menjawabnya, yang dapat dikategorikan menjadi soal mudah, sedang, dan sukar”.

Berikut tingkat kriteria tingkat kesukaran soal menurut Arifin (2009, hlm. 153).

- a) 0,00 – 0,30 = sukar
- b) 0,31 – 0,70 = sedang
- c) 0,71 – 1,00 = mudah

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.8, digunakan SPSS 25 dengan melihat nilai rata-rata (*mean*) tiap soal lalu dianalisis berdasarkan kriteria tingkat kesukaran.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Beda

Soal	Mean	Keterangan	Aspek
SOAL 1	0,73	Mudah	C1
SOAL 2	0,77	Mudah	C1
SOAL 3	0,8	Mudah	C3
SOAL 4	0,73	Mudah	C1
SOAL 5	0,7	Sedang	C2
SOAL 6	0,87	Mudah	C2
SOAL 7	0,8	Mudah	C2
SOAL 8	0,5	Sedang	C2
SOAL 9	0,33	Sedang	C4
SOAL 10	0,57	Sedang	C4
SOAL 11	0,37	Sedang	C4
SOAL 12	0,7	Sedang	C3
SOAL 13	0,9	Mudah	C1
SOAL 14	0,67	Sedang	C2
SOAL 15	0,77	Mudah	C2

### 3.8 Uji Pra-syarat Regresi

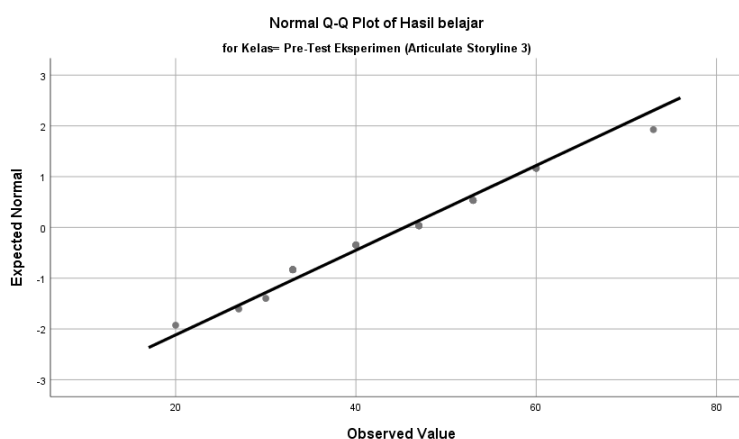
#### 3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pre-test-post-test* kelas yang menggunakan multimedia interkatif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajarannya (XI IPS 3) dan kelas yang menggunakan media *PowerPoint* sebagai media pembelajarannya (XI IPS 4) berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan *Saphiro-Wilk*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.9.

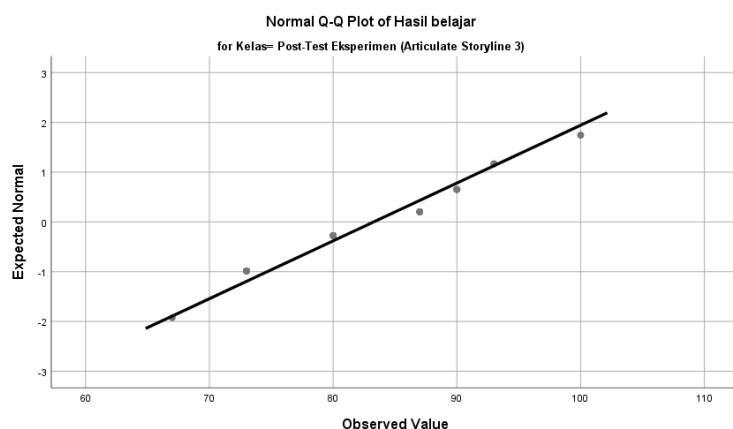
Tabel 3. 7 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar geografi	Pre-Test ( <i>Articulate Storyline 3</i> )	0,155	36	0,029	0,952	36	0,119
	Post-Test ( <i>Articulate Storyline 3</i> )	0,167	36	0,012	0,927	36	0,021
	Pre-Test ( <i>PowerPoint</i> )	0,119	36	.200*	0,964	36	0,286
	Post-Test ( <i>PowerPoint</i> )	0,118	36	.200*	0,951	36	0,112

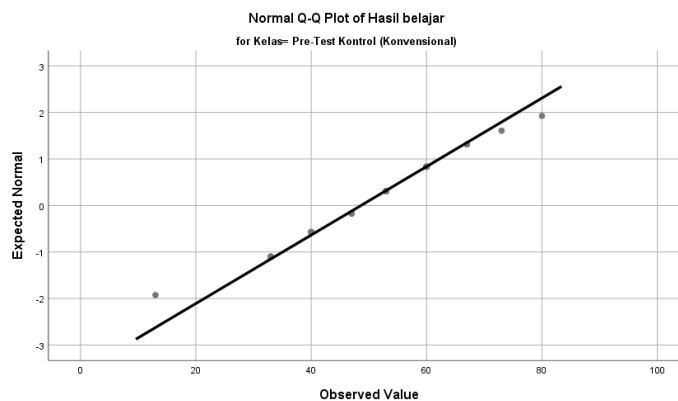
Dalam uji normalitas, jika nilai probabilitas  $> 0,05$  maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi normal, namun jika nilai probabilitas  $\leq 0,05$  maka populasi dikatakan berdistribusi tidak normal, Sugiono (2013, hlm. 257). Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa normalitas pada data pretest sebesar 0,952 & 0,927 dan data posttest 0,964 & 0,951. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 4.2 Q-Q Plots di bawah ini:



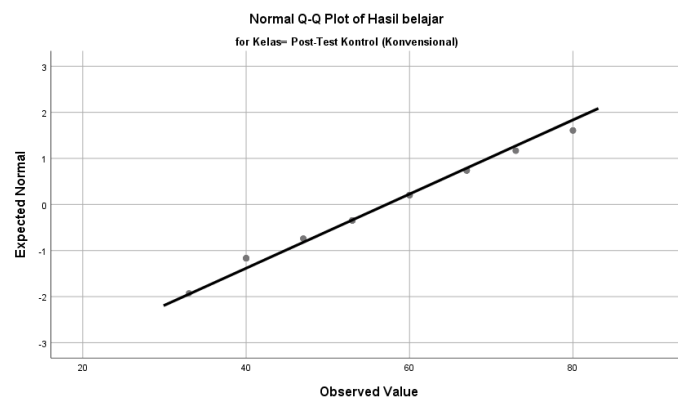
**Gambar 3. 2 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Pre-test Kelas yang Menggunakan Multimedia Interakyif *Articulate Storyline 3***



**Gambar 3. 3 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Post-test Kelas yang Menggunakan Multimedia Interakyif *Articulate Storyline 3***



**Gambar 3. 4 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Pre-test Kelas yang Menggunakan Media PowerPoint**



**Gambar 3. 5 Hasil Q-Q Plot Uji Normalitas Post-test Kelas yang Menggunakan Media PowerPoint**

Pada Gambar di atas, terlihat ada garis lurus dari kiri ke kanan atas. Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis. Terlihat bahwa memang data tersebar di sekeliling garis (Uyanto, 2006, hlm. 35). Sehingga dapat diartikan bahwa data skor pretest dan posttest berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### 3.8.2 Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, homogenitas data diketahui dari uji *Homogeneity of Variance*. Sampel dinyatakan homogen jika nilai *Sig. Based on mean* > 0,05. Hasil uji homogenitas kedua kelompok sampel penelitian ini dapat dilihat dari tabel 3.10.

Tabel 3. 8 Hasil Tes Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	3,589	1	70	0,062
	Based on Median	2,705	1	70	0,105
	Based on Median and with adjusted df	2,705	1	52,334	0,106
	Based on trimmed mean	3,608	1	70	0,062

Dalam uji homogenitas, jika nilai hitung  $< 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama, namun jika nilai hitung  $> 0.05$ , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (Sugiono, 2013, hlm. 256). Tabel di atas menunjukkan nilai Sig. *Based on Mean*  $0.119 > 0,5$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas yang menggunakan *Articulate Storyline 3* dan kelas yang menggunakan media *PowerPoint* adalah homogen.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Setelah pengujian prasyarat tersebut maka langkah selanjutnya dilakukan analisis data. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar Geografi di SMAN 10. Uji hipotesis dilakukan dengan pola sebagai berikut:

1. statistik parametrik yaitu uji *Paired Sampel t-test* dan *Independent Sampel t-test*, digunakan apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas data menunjukkan varians yang homogen.
2. statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon* dan uji *Mann-Whitney*, digunakan jika hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas data memiliki varians yang tidak homogen.

#### 3.9.1 Tahap Awal

Tahap awal meliputi kegiatan perizinan sekolah, identifikasi dan analisis masalah melalui observasi guru mata pelajaran Geografi kelas XI, merumuskan

masalah dan mencari solusi, pembuatan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, menyiapkan soal *pre-test-post-test* untuk instrumen penelitian yang sudah dilengkapi dengan kunci jawaban dan pedoman penskoran, menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, dan mencocokkan waktu penelitian dengan jadwal pembelajaran Geografi.

### **3.9.2 Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan informasi tentang penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* beserta tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam penelitian ini, memberikan soal *pre-test* yang tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal pelajar, kemudian pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dan menggunakan media *PowerPoint*, dan terakhir memberikan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir pelajar.

### **3.9.3 Tahap Akhir**

Kegiatan pada tahap akhir adalah mengolah data hasil *pre-test-post-test* kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dan menggunakan media *PowerPoint*, lalu menghitung rata-rata hasil tes, melakukan uji normalitas data, melakukan uji homogenitas data (apabila distribusi data normal), melakukan pengujian hipotesis, dan menarik kesimpulan.

### **3.10 Kerangka Berfikir**

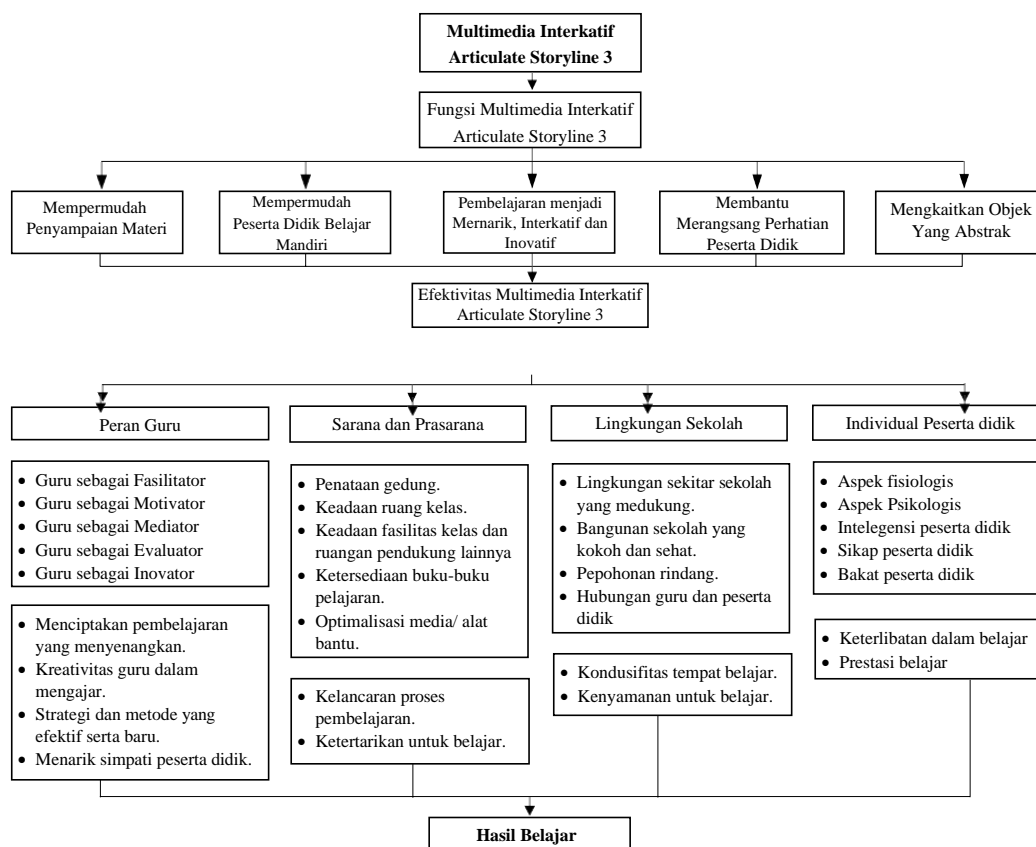
Media pembelajaran berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam penyajian materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa untuk menerima materi yang disampaikan guru. Proses pembelajaran di SMAN 10 Bandung khususnya pada pembelajaran Geografi masih belum memanfaatkan multimedia interaktif dengan maksimal. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran Geografi masih sangat terbatas.

Dari berbagai macam jenis media pembelajaran, salah satu yang masih jarang dimanfaatkan adalah multimedia pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline 3* adalah salah satu software yang dapat menyajikan materi dalam bentuk visual yang interaktif, sehingga memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan informasi yang



penyajianya dalam bentuk cetak. Kelebihan yang dimiliki software ini adalah dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga mudah dipahami siswa.

Multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* cocok diterapkan dalam pembelajaran Geografi karena sesuai dengan karakteristik pembelajaran Geografi yaitu banyak memuat materi yang bersifat abstrak. Dengan demikian, pemahaman materi menjadi lebih mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar. Secara singkat skema berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3. 6 Kerangka Berfikir**