

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN “ARTICULATE STORYLINE” PADA MATERI
“TERAMPIL MENYUNTING CERITA PENDEK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI
2 BANJARMASIN”**

SKRIPSI

Oleh

**Reihana Istiqamah
NIM 1810116320034**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN “ARTICULATE STORYLINE” PADA MATERI
“TERAMPIL MENYUNTING CERITA PENDEK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI
2 BANJARMASIN”**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Jenjang Strata I Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Reihana Istiqamah

NIM 1810116320034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan “Articulate Storyline” pada Materi “Terampil Menyunting Cerita Pendek untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin” oleh **Reihana Istiqamah (NIM 1810116320034)** ini telah disetujui untuk mengikuti Ujian Akhir Skripsi.

Banjarmasin, 10 Januari 2024

Pembimbing I,



Dr. Sabhan, M.Pd.
NIP 196404281990031002

Pembimbing II,



Faradina, M.Pd.
NIP 199107212023212040

PENGESAHAN

Skripsi oleh **Reihana Istiqamah** (NIM 1810116320034) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan “Articulate Storyline” pada Materi “Terampil Menyunting Cerita Pendek untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin”* telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada Rabu, 24 Januari 2024.

Banjarmasin, 24 Januari 2024

Dosen Penguji,

Penguji I,



Dr. Sabhan, M.Pd.
NIP 196404281990031002

Penguji II,



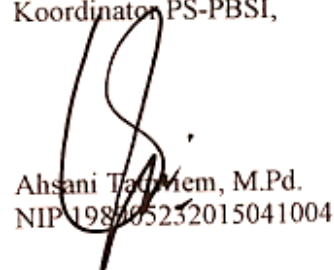
Faradina, M.Pd.
NIP 199107212023212040

Penguji III,



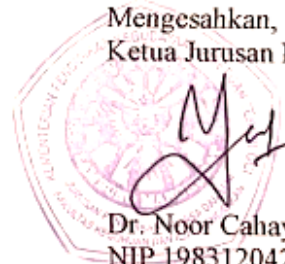
Prof. Dr. Rusma Noortyani, M.Pd.
NIP 197906142005012001

Mengetahui,
Koordinator PS-PBSI,



Ahsani Taqimem, M.Pd.
NIP 198405232015041004

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni,



Dr. Noor Cahaya, M.Pd.
NIP 198312042009122003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Reihana Istiqamah

NIM : 1810116320034

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android
Menggunakan “Articulate Storyline” pada Materi “Terampil
Menyunting Cerita Pendek untuk Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin”

menyatakan bahwa skripsi yang ditulis ini benar merupakan hasil karya sendiri, bukan tiruan atau pikiran orang lain yang diakui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Jika nanti terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil tiruan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Banjarmasin, 10 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Reihana Istiqamah
NIM. 1810116320034

ABSTRAK

Istiqamah, Reihana. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan “Articulate Storyline” pada Materi “Terampil Menyunting Cerita Pendek untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Pembimbing: (I) Dr. Sabhan, M.Pd.; (II) Faradina, M.Pd.

Kata Kunci: *pengembangan, media pembelajaran, android, minat belajar*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan pembuatan dan kelayakan materi pembelajaran berbasis Android yang menggunakan Articulate Storyline pada materi menyunting cerita pendek untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan 4D digunakan dalam penelitian ini. Paradigma pengembangan ini terdiri dari tahap-tahap berikut: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah survei, wawancara, dan observasi. Dengan menggunakan skala Likert dan uji N-Gain, pendekatan analisis kuantitatif deskriptif diterapkan pada data.

Validasi kelayakan media mendapatkan nilai 97% dan juga masuk dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi kelayakan materi mendapatkan nilai 95% dan tergolong sangat layak. Nilai kategori sedang untuk penilaian Pretes sebesar 57,16%, Posttes sebesar 73%, dan uji N-Gain sebesar 0,6%. Berdasarkan semua penelitian tersebut, jelas bahwa penggunaan penelitian pengembangan ini sebagai bahan pembelajaran sangat layak dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

Istiqamah, Reihana. 2024. *Development of Android-Based Learning Media Using "Articulate Storyline" in the material "Skilled in Editing Short Stories to Increase Interest in Learning for Class XI Students of SMA Negeri 2 Banjarmasin"*. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. Thesis guide: (I) Dr. Sabhan, M.Pd.; (II) Faradina, M.Pd.

Keyword: *development, learning media, android, interest in learning*

The aim of this research is to determine the stages of creating and the feasibility of Android-based learning materials that use Articulate Storyline in short story editing material to increase learning interest in class XI students at SMA Negeri 2 Banjarmasin. This research is research and development. The 4D development model is used in this research. This development paradigm consists of the following stages: definition, design, development, and deployment. The data collection methods used were surveys, interviews and observations. Using a Likert scale and N-Gain test, a descriptive quantitative analysis approach was applied to the data.

Media feasibility validation received a score of 97% and was also included in the very feasible category, while the material feasibility validation results received a score of 95% and were classified as very feasible. The medium category score for the Pretest assessment was 57.16%, Posttest was 73%, and the N-Gain test was 0.6%. Based on all of this research, it is clear that the use of this development research as learning material is very feasible and can increase student learning motivation.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan “Articulate Storyline” pada Materi “Terampil Menyunting Cerita Pendek untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjarmasin”*. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penelitian ini tidak lepas dari perhatian, bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO, selaku Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat
2. Edlin Yanuar Nugraheni, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni;
3. Ahsani Taqwiem, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
4. Dr. Sabhan, M.Pd., selaku Pembimbing I; Faradina, M.Pd., selaku Pembimbing II;
5. Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP ULM yang telah memberikan ilmu pengetahuan;
6. Kedua Orang Tuaku, yang telah mendoakan dan memberikan doa dan dukungannya.

Banjarmasin, 10 Januari 2024
Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teknologi Pembelajaran	8
B. Pengembangan	10
C. Media Pembelajaran.....	12
D. Media Pembelajaran Berbasis Android.....	18
E. Software Articulate Storyline 3	21
F. Cerita Pendek	22
G. Keterampilan Menyunting Cerita Pendek.....	34
H. Minat Belajar	38
I. Penelitian Relevan	40
J. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Desain Penelitian	47
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
D. Subjek dan Objek Penelitian	54
E. Waktu dan Tempat Penelitian	55
F. Variabel Penelitian.....	55
G. Pengumpulan Data	56
H. Instrument Pengumpulan Data.....	58
I. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Deskripsi Penelitian	66
B. Pelaksanaan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> dengan Model 4D.....	67

C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	68
D. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	85
E. Kajian Produk Akhir	87
F. Pembahasan.....	95
BAB V PENUTUP.....	100
A. Simpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	45
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D	48
Gambar 4.1 Analisis Konsep Bagan Materi.....	72
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i>	75
Gambar 4.3 Storyboard	76
Gambar 4.4 Tampilan <i>Spash Screen</i>	88
Gambar 4.5 Tampilan Beranda	88
Gambar 4.6 Tampilan Login.....	89
Gambar 4.7 Tampilan Tujuan Pembelajaran	89
Gambar 4.8 Tampilan Menu Home	90
Gambar 4.9 Tampilan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	90
Gambar 4.10 Tampilan Menu Materi	91
Gambar 4.11 Tampilan Isi Materi I	91
Gambar 4.12 Tampilan Isi Materi II.....	92
Gambar 4.13 Tampilan Menu Evaluasi	92
Gambar 4.14 Tampilan Awal Evaluasi I.....	93
Gambar 4.15 Tampilan Awal Evaluasi II	93
Gambar 4.16 Tampilan Informasi	94
Gambar 4.17 Tampilan Nama Dosen Pembimbing	94
Gambar 4.18 Tampilan Profil Pengembang Media	95
Gambar 4.19 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	55
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Kesesuaian Materi oleh Ahli Materi	59
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian oleh Ahli Media	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket untuk Mengukur Minat Belajar Siswa.....	61
Tabel 3.5 Ketentuan Penilaian Skor Skala Likert	62
Tabel 3.6 Interpretasi Skor	64
Tabel 3.7 Kriteria N-Gain	65
Tabel 4.1 Prosedur Pengembangan 4D	67
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	70
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran	72
Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	77
Tabel 4.5 Saran dan Masukan Ahli Materi	78
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Ahli Media	79
Tabel 4.7 Saran dan Masukan Ahli Media.....	80
Tabel 4.8 Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa dengan Uji N-Gain.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	107
Lampiran 2 Surat Izin Validasi Instrumen Ahli Media.....	108
Lampiran 3 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media.....	109
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Instrumen Ahli Materi	110
Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi	111
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Skripsi	112
Lampiran 7 Pedoman Observasi	116
Lampiran 8 Lembar Wawancara.....	117
Lampiran 9 Silabus Pembelajaran.....	118
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	124
Lampiran 11 Lembar Penilaian Ahli Media	132
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media	138
Lampiran 13 Penilaian Ahli Media.....	141
Lampiran 14 Lembar penilaian Ahli Materi	143
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi.....	148
Lampiran 16 Penilaian Ahli Materi	151
Lampiran 17 Angket untuk Mengukur Minat Belajar Siswa.....	153
Lampiran 18 Hasil Angket Pre-Tes Siswa	155
Lampiran 19 Hasil Angket Post-Tes Siswa	157
Lampiran 20 Rekapitulasi Penilaian Minat Belajar Siswa	159
Lampiran 21 Rekapitulasi Penilaian Uji N-Gain Siswa	165
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	166