



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE
STORYLINE LOCAL WISDOM* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA SMA PADA
MATERI ASAM BASA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Kimia

Halimatus sa'diah
NIM 2110120320011

**JURUSAN PENDIDIKAN KIMIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE LOCAL WISDOM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA SMA
PADA MATERI ASAM BASA**

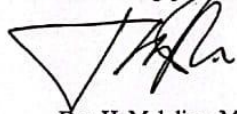
Oleh:

Halimatussa'diah

NIM. 2110120320011

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 15 Januari 2026 dan
dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:
Ketua Penguji / Pembimbing



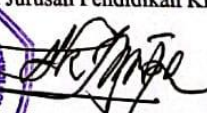
Drs. H. Mahdian, M.Si
NIP. 196404281991031002

Anggota Dewan Penguji

1. Dr. Syahmani, M.Si
2. Drs. H. Muhammad Kusasi, M.Pd.

Banjarmasin, 20 Januari 2026
Ketua Jurusan Pendidikan Kimia




Dr. H. Rusmansyah, M.Pd.
NIP. 196808281993031001

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Banjarmasin, 15 Januari 2026



Halimatussa'diah
NIM 2110120320011

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE LOCAL WISDOM* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMA PADA MATERI ASAM BASA (Oleh: Halimatussa'diah; Pembimbing Mahdian; 2026; 266 halaman)

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline Local Wisdom* (AS-LW), yaitu media ajar digital yang dirancang interaktif dengan memuat materi, video, animasi, kuis, latihan soal, serta konteks kearifan lokal Kalimantan Selatan. Pengembangan media ini dilakukan karna kondisi pembelajaran kimia di Sekolah yang masih minim pemanfaatan teknologi, sehingga suasana belajar kurang menarik, interaksi peserta didik terbatas, dan stimulasi terhadap proses berpikir tingkat tinggi belum optimal. Kondisi ini berdampak pada belum berkembangnya motivasi belajar dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Subjek penelitian meliputi 5 validator, 5 peserta didik uji coba perorangan, 10 peserta didik uji coba kelompok kecil, dan 25 peserta didik uji coba terbatas di kelas XII SMA Negeri 10 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif tergolong valid dengan skor rata-rata 0,93 untuk ahli media dan 0,91 untuk ahli materi, dan dalam aspek kepraktisan dinilai sangat praktis dengan nilai rata-rata 4,82 serta dikatakan efektif dengan nilai 0,82 dengan kategori sangat efektif. Indikator motivasi belajar dan berpikir kreatif menunjukkan peningkatan signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan indikator ini terlihat pada hasil rata-rata *n-gain* sebesar 0,81 pada tingkat motivasi dan 0,82 pada berpikir kreatif, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: ADDIE, articulate storyline, kearifan lokal, berpikir kreatif, asam basa

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON *ARTICULATE STORYLINE LOCAL WISDOM* TO ENHANCE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AND CREATIVE THINKING SKILLS ON ACID-BASE MATERIAL (By: Halimatussa'diah; Supervisor: Mahdian; 2025; 265 pages)

ABSTRACT

This study discusses the development of an interactive learning media based on Articulate Storyline Local Wisdom (AS-LW), which is a digital instructional medium designed to be interactive and to include learning materials, videos, animations, quizzes, practice questions, and the context of local wisdom from South Kalimantan. The development of this media was conducted due to the current condition of chemistry learning in schools, which still shows limited utilization of technology, resulting in less engaging learning environments, limited student interaction, and suboptimal stimulation of higher-order thinking processes. This condition has led to the underdevelopment of students' learning motivation and creative thinking skills. Therefore, this study aims to produce an interactive learning media that is valid, practical, and effective in improving students' learning motivation and creative thinking skills. This research employed a development research approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included 5 validators, 5 students in individual trials, 10 students in small group trials, and 25 students in a limited trial conducted in Grade XII at SMA Negeri 10 Banjarmasin. The results showed that the interactive learning media was categorized as valid, with an average score of 0.93 from media experts and 0.91 from material experts. In terms of practicality, the media was rated as very practical with an average score of 4.82, and it was also considered effective with a score of 0.82, which falls into the very effective category. The indicators of learning motivation and creative thinking skills demonstrated a significant improvement between the pre-test and post-test results. This improvement was reflected in the average n-gain scores of 0.81 for learning motivation and 0.82 for creative thinking skills, both of which are classified in the high category.

Keywords: ADDIE, Articulate Storyline, *Local Wisdom*, creative thinking, acid-base.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahahirabbil'aalamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpah rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline Local Wisdom* Sebagai Sumber Belajar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir kreatif Siswa SMA Pada Materi Asam Basa” yang merupakan salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Strata-1 Pendidikan Kimia, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kendala dan jauh dari kata sempurna. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada.

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Drs. H. Mahdian, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing, membantu, memberikan dukungan dan masukan saran-saran yang membangun serta memfasilitasi penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Syahmani, M.Si. selaku dosen penelaah 1 dan Bapak Drs. H Muhammad Kusasi, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran-saran yang membangun.
5. Bapak Dr. H. Rusmansyah, M.Pd, Bapak Yogo Dwi Prasetyo, S.Pd., M.Si., Ibu Ini Pt. Pande Mirah Surya Dewi, M.Si., Bapak Muhammad Kastalani, M.Pd., dan Ibu Dinda Fina Sholeha, S.Pd sebagai validator media dan instrumen penelitian yang telah memberikan saran-saran perbaikan yang membangun.
6. Kepala SMA Negeri 10 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian.
7. Agung Sujati, S.Pd. sebagai pengajar dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

8. Bapak Muhammad Kastalani, M.Pd., Ibu Heldaniah, S.Pd., dan Ibu Linda Safitri, S.Pd. selaku observer dalam penelitian pengembangan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.
9. Peserta didik kelas XII SMA Negeri 10 Banjarmasin tahun pelajaran 2025/2026 yang telah bekerja sama dengan baik dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Untuk ini penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang bersifat konstruktif, guna perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Atas bantuan, petunjuk, bimbingan, dan fasilitas serta masukan dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Banjarmasin, 15 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Penjelasan Istilah.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Motivasi Belajar	9
2.2 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	11
2.3 Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	13
2.4 Local Wisdom	15
2.5 Materi Asam dan Basa.....	19
2.6 Penelitian dan Pengembangan.....	21
2.7 Penelitian Relevan	22
2.8 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENGEMBANGAN	27
3.1 Jenis Penelitian Pengembangan.....	27
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	36
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.5 Perangkat dan Instrumen Penelitian	37

3.6 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran	47
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
4.3 Kelemahan Penelitian.....	119
BAB V PENUTUP	121
5.1 Simpulan.....	121
5.2 Saran-saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel indikator Motivasi Belajar	11
Tabel 2. 2 Indikator Berpikir Kreatif	13
Tabel 3. 1 Validitas berdasarkan skala Aiken's	43
Tabel 3.2 Kriteria koefisien reliabilitas.....	44
Tabel 3.3 Kriteria kepraktisan.....	45
Tabel 3.4 Kriteria penilaian berpikir kreatif	45
Tabel 3. 5 Kriteria penilaian tingkat motivasi belajar.....	46
Tabel 3.6 Kriteria n-gain.....	46
Tabel 4. 1 Hasil uji validitas media interaktif AS-LW untuk ahli media	55
Tabel 4. 2 Hasil uji validitas media interaktif AS-LW untuk materi.....	56
Tabel 4. 3 Tabel hasil uji coba perorangan	57
Tabel 4. 4 Hasil uji coba kelompok kecil.....	59
Tabel 4. 5 Hasil uji coba terbatas berdasar kan aspek	61
Tabel 4. 6 Hasil uji coba terbatas	61
Tabel 4. 7 Hasil respon peserta didik berdasarkan aspek.....	64
Tabel 4. 8 Hasil respon peserta didik	65
Tabel 4. 9 Hasil respon guru	66
Tabel 4. 10 Hasil observasi kemampuan guru menggunakan media	68
Tabel 4. 11 Hasil kemampuan guru menggunakan media berdasarkan aspek.....	68
Tabel 4. 12 Hasil Observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	70
Tabel 4. 13 Hasil keterlaksanaan Pembelajaran.....	70
Tabel 4. 14 Hasil rekapitulasi berdasarkan uji kepraktisan.....	71
Tabel 4. 15 Hasil pre-test dan post-test per indikator berpikir kreatif	74
Tabel 4. 16 Hasil pre-test dan post-test per indikator Motivasi belajar	74
Tabel 4. 17 Hasil n-gain keterampilan berpikir kreatif.....	75
Tabel 4. 18 Hasil n-gain tingkat motivasi belajar	75
Tabel 4. 19 Hasil n-gain per indikator berpikir kreatif	76
Tabel 4. 20 Hasil n-gain per indikator motivasi belajar.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Dodol Kandangan dan Gangan Asam Patin.....	18
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Tahap-tahap Model ADDIE	28
Gambar 3. 2 Menu utama articulate storyline	30
Gambar 3. 3 Rancangan desain awal media.....	31
Gambar 4. 1 Slide cover media interaktif berbasis AS-LW.....	53
Gambar 4. 2 Slide petunjuk penggunaan media AS-LW	53
Gambar 4. 3 Menu media interaktif berbasis AS-LW	54
Gambar 4. 4 Dokumentasi uji coba perorangan.....	57
Gambar 4. 5 komentar dan saran uji coba perorangan.....	58
Gambar 4. 6 Dokumentasi uji kelompok kecil	59
Gambar 4. 7 Komentar dan saran kelompok kecil	60
Gambar 4. 8 Dokumentasi uji coba terbatas	61
Gambar 4. 9 Komentar dan saran uji coba terbatas	63
Gambar 4. 10 Dokumentasi peserta didik mengisi angket respon	64
Gambar 4. 11 Observasi kemampuan guru menggunakan media.....	67
Gambar 4. 12 Observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	69
Gambar 4. 13 Dokumentasi kegiatan pre-test dan post test.....	72
Gambar 4. 14 Hasil validasi media berdasarkan ahli media	79
Gambar 4. 15 Hasil validasi media berdasarkan ahli materi.....	79
Gambar 4. 16 Hasil indikator desain.....	81
Gambar 4. 17 Hasil indikator bahasa	82
Gambar 4. 18 Hasil indikator ilustrasi	82
Gambar 4. 19 Hasil indikator tipografi	83
Gambar 4. 20 Hasil perbaikan media pada indikator tipografi	84
Gambar 4. 21 Hasil indikator kesesuaian materi	85
Gambar 4. 22 Hasil indikator dampak afektif.....	86
Gambar 4. 23 Hasil indikator kemanfaatan.....	87
Gambar 4. 24 Hasil uji keterbacaan berdasarkan tahapan uji	88
Gambar 4. 25 Hasil analisis keterbacaan berdasarkan aspke setiap uji	90
Gambar 4. 26 Hasil perbaikan media pada aspek keterbacaan	91
Gambar 4. 27 Hasil analisis respon peserta didik	92
Gambar 4. 28 Hasil analisis respon guru	93
Gambar 4. 29 Hasil observasi kemampuan guru menggunakan media	94
Gambar 4. 30 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran	97
Gambar 4. 31 Hasil rekapitulasi berdasarkan uji kepraktisan.....	100
Gambar 4. 32 Sebaran nilai pre-test dan pos-test berpikir kreatif kelas XII G...	102
Gambar 4. 33 Hasil n-gain berpikir kreatif.....	104
Gambar 4. 34 Hasil perbandingan berdasarkan indikator kreatif	105
Gambar 4. 35 Jawaban peserta didik pada indiktor fluency	107
Gambar 4. 36 Jawaban peserta didik pada indiktor flexibility.....	109

Gambar 4. 37 Jawaban peserta didik pada indikator originality.....	111
Gambar 4. 38 Jawaban peserta didik pada indikator elaboration	113
Gambar 4. 39 Sebaran nilai pre-test dan post-test motivasi belajar.....	114
Gambar 4. 40 Hasil n-gain motivasi belajar.....	115
Gambar 4. 41Hasil perbandingan nilai berdasarkan indikator motivasi	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media pembelajaran interaktif berbasis AS-LW pada materi asam dan basa.....	131
Lampiran 2 Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Local Wisdom Ahli Media.....	133
Lampiran 3 Perhitungan Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Local Wisdom Ahli Media.....	136
Lampiran 4. Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Local Wisdom Ahli Materi	138
Lampiran 5. Perhitungan Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Local Wisdom Ahli Materi	141
Lampiran 6. Lembar Validasi Modul Ajar Asam dan Basa.....	142
Lampiran 7. Modul Ajar Asam dan Basa.....	145
Lampiran 8. Perhitungan Modul Ajar	172
Lampiran 9 Lembar validasi instrumen Tes Berpikir Kreatif.....	174
Lampiran 10. Rubrik Pedoman Penskoran Keterampilan Berpikir Kreatif	183
Lampiran 11. Perhitungan Hasil Validasi Instrumen tes Keterampilan Berpikir Kreatif.....	184
Lampiran 12. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar	185
Lampiran 13. Angket Motivasi Belajar.....	188
Lampiran 14. Perhitungan Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar.....	191
Lampiran 15. Lembar Validasi Angket Keterbacaan.....	192
Lampiran 16. Angket Keterbacaan	195
Lampiran 17. Perhitungan Hasil Validitas Angket Keterbacaan	197
Lampiran 18. Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik	199
Lampiran 19. Angket Respon Peserta Didik.....	202
Lampiran 20. Perhitungan Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik.....	205
Lampiran 21. Lembar Validasi Angket Respon Guru	207
Lampiran 22. Angket Respon Guru	210
Lampiran 23. Perhitungan Validasi Angket Respon Guru.....	212
Lampiran 24. Lembar Validitas untuk Lembar Observasi Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Local Wisdom.....	214
Lampiran 25. Lembar Observasi Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Local Wisdom	217
Lampiran 26. Perhitungan Validasi Lembar Observasi Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif	219
Lampiran 27. Lembar Validasi untuk Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	221

Lampiran 28. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Local Wisdom.....	224
Lampiran 29. Perhitungan Hasil Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	226
Lampiran 30. Perhitungan Hasil Uji Reliabilitas	228
Lampiran 31. Perhitungan Hasil Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif.....	231
Lampiran 32. Hasil Pre-test.....	233
Lampiran 33. Hasil Post-test.....	236
Lampiran 34. Perhitungan Nilai N-Gain Keterampilan Berpikir Kreatif	239
Lampiran 35. Hasil pre-tets Angket Motivasi.....	242
Lampiran 36. Hasil post-tets Angket Motivasi	245
Lampiran 37. Perhitungan Nilai N-Gain Motivasi Belajar Peserta Didik	248
Lampiran 38. Perhitungan Hasil Keterbacaan Uji Coba Perorangan.....	251
Lampiran 39. Perhitungan Hasil Keterbacaan Uji Coba Kelompok Kecil	251
Lampiran 40. Perhitungan Hasil Keterbacaan Uji Coba Terbatas	252
Lampiran 41. Perhitungan Hasil Respon Peserta Didik.....	254
Lampiran 42. Perhitungan Hasil Respon Guru	256
Lampiran 43. Perhitungan Hasil Observasi Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif berbasis AS-LW	257
Lampiran 44. Perhitungan Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	258
Lampiran 45. Perhitungan Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AS-LW.....	259
Lampiran 46. Surat Izin Penelitian.....	260
Lampiran 47. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari Sekolah	262
Lampiran 48. Surat Berita Acara Seminar Proposal	263
Lampiran 49. Lembar Kendali Konsultasi skripsi	266
Lampiran 50. Lembar Pengesahan Perbaikan Skripsi.....	268
Lampiran 51. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	269