

**PENGEMBANGAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* BERBASIS
MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH INDONESIA
DI SMA NEGERI 1 TEGALDLIMO**

OLEH

**Indah Ayu Novita Sari¹, Desak Made Oka Purnawati², I Wayan Pardi³
Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D), dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo yang berjumlah 36 siswa. Dari penelitian ini, diperoleh sebuah produk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline*, hasil yang diperoleh dari validitas ahli isi dan ahli media mendapat rata-rata sebesar 1,00 “sangat tinggi”, dari uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar masing-masing mendapat nilai rata-rata 83%, 85% dan 83% dengan kriteria “Baik”. Selain itu, hasil dari respon guru mendapatkan rata-rata sebesar 50 dengan kriteria “sangat praktis” dan peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 60,19 dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Discovery learning*, Pembelajaran Interaktif, ADDIE

ABSTRACT

The research objective is to produce discovery learning media in Indonesian History subjects at SMA Negeri 1 Tegaldlimo. The tipe of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model (analyze, design, development, implementation & evaluation). This study used a subject as many as 36 students of class X IPS 2 SMA Negeri 1 Tegaldlimo. From this study obtained an interactive learning media product using the articulate storyline application. The results obtained from the validity of content experts and media experts got an average of 1,00 “very high”. From individual, small groups and large groups each got an average scors of 83%, 85% and 83% with “good” criteria. In addition, the results of the teacher’s response get an average of 50 with thw “verry practical” criteria and students get an average of 60,19 with the “verry practical” criteria. So it can be concluded that this interactive learning media is feasible to used in the learning process.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Interactive Learning*, ADDIE