

Nomor : 014/PBIO/FKIP-UNIKU/R/19.VI/2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP DAN LITERASI DIGITAL SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

SURYANA SAPUTRA

NIM. 20210210017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN LITERASI DIGITAL SISWA

Disusun Oleh

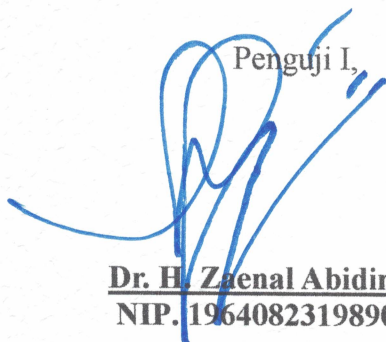
SURYANA SAPUTRA

NIM. 20210210017

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 18 Juni 2025 dihadapan dewan penguji. Skripsi ini disahkan sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I,



Dr. H. Zaenal Abidin, M.Si.
NIP. 196408231989031002

Penguji II,



Dr. Ilah Nurlaelah M.Si.
NIK.41038032145

Penguji III,



Handayani, M.Pd.
NIK. 41038091306

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP DAN LITERASI DIGITAL SISWA**

Disusun Oleh

SURYANA SAPUTRA

NIM. 20210210017

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, 16 Juni 2025

Pembimbing I,

Dr. H. Zaenal Abidin, M.Si.
NIP. 96408231989031002

**Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan**



Asep Jejen Jaclani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Pembimbing II,

Agus Prianto, M.Si.
NIK.41038981065

**Kepala Program Studi Pendidikan
Biologi**

Handayani, M.Pd.
NIK. 41038091306

Mengetahui,

LEMBAR PERNYATAAN OTENTITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Suryana Saputra**
NIM : 20210210017
Program Studi : Pendidikan Biologi (S1)

Menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul ***"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Literasi Digital Siswa"*** adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan duplikasi atau sanduran dari karya orang lain kecuali ada bagian yang dirujuk dan disebut dalam Daftar Pustaka.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dan ada klaim terhadap keaslian karya ini, saya siap menanggung resiko apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya sampaikan.

Kuningan, 20 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Suryana Saputra
NIM 20210210017

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulisan karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua tercinta, adik saya, keluarga, sahabat serta orang-orang tersayang yang selalu memberikan semangat dan doa untuk saya.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah : 6-7)

”Dan bersabarlah kamu. Sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(QS. Ar-Rum : 60)

“Setiap batas yang kamu temui hanyalah ilusi yang menunggu untuk dipecahkan, selama tekadmu lebih besar dari keraguanmu, dan selama kamu terus melangkah maju maka segala sesuatu benar-benar mungkin untuk dicapai.”

“EVERYTHING IS POSSIBLE”

(Suryana Saputra)

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulit nya kita, yang mereka ingin tau hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan di hari ini. Jadi, tetap berjuang ya!

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN LITERASI DIGITAL SISWA

Suryana Saputra¹, Zaenal Abidin², Agus Prianto³

Program Studi Pendidikan Biologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kuningan, 2025

ABSTRAK

Dalam era digitalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi Pendidikan terus berkembang, begitu juga dengan kurikulum pendidikan dan perangkat pembelajaran yang terus diperbarui dan disempurnakan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas produk, menganalisis respon siswa, serta menganalisis keefektifan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dengan subjek penelitian 30 siswa kelas XI-D1 SMA Negeri 1 Kadugede. Teknik pengambilan *sample* adalah *purposive sampling* dengan desain. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data adalah wawancara secara tidak terstruktur, angket validasi ahli, angket respon siswa, angket observasi literasi digital dan tes uraian. Hasil analisis validasi produk menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dikatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 98% (sangat valid), ahli literasi memperoleh nilai 92,5% (sangat valid), dan ahli media memperoleh nilai 92,4% (sangat valid). Hal ini didukung dengan respon positif siswa pada uji coba skala kecil yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 91.4% (sangat praktis) dan uji coba skala besar yang memperoleh 85,54% (sangat praktis). Hasil efektivitas produk diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi literasi digital dengan nilai 83,5%, uji hipotesis bahwa $Z_{hitung} (4,47) > Z_{tabel} (1,96)$ dan nilai *n-gain* sebesar 0,84 (Tinggi). Sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat secara efektif meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital, serta sangat valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Pemahaman konsep, Literasi digital

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE 3 TO IMPROVE STUDENTS' CONCEPT UNDERSTANDING AND DIGITAL LITERACY

Biology Education Study Program. Faculty of Teacher Training and
Education, Universitas Kuningan, 2025

ABSTRACT

In this digitalization era, education science and technology continues to develop, as well as the education curriculum and learning tools that are continuously updated and refined to adapt to the times. Therefore, it is necessary to utilize interactive learning media as an innovation in today's learning media. This study aims to analyze product validity, analyze student responses, and analyze the effectiveness of the developed product in the form of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 to improve students' concept understanding and digital literacy. This research is a development research using the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model (analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). With the research subject 30 students of class XI-D1 SMA Negeri 1 Kadugede. The sampling technique is purposive sampling with design. The instruments used in data collection are unstructured interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, digital literacy observation questionnaires and description tests. The results of the product validation analysis stated that the interactive learning media based on articulate storyline was said to be feasible based on the results of material expert validation of 98% (very valid), literacy experts obtained a score of 92.5% (very valid), and media experts obtained a score of 92.4% (very valid). This is supported by positive student responses in the small-scale trial which obtained an average score of 91.4% (very practical) and the large-scale trial which obtained 85.54% (very practical). The results of product effectiveness showed that there was an increase in the average pretest and posttest scores. This is reinforced by the results of digital literacy observations with a value of 83.5%, hypothesis testing that $Z_{hitung} (4.47) > Z_{tabel} (1.96)$ and an n -gain value of 0.84 (High). So it can be interpreted that interactive learning media based on articulate storyline can effectively improve concept understanding and digital literacy, and is very valid and practical to use in the learning process.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Concept understanding, Digital literacy

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi. Solawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga-Nya, sahabat-Nya, dan kepada kita selaku umat-Nya yang Insyaallah akan senantiasa patuh dan taat kepada ajaran-Nya. Penulisan skripsi ini membahas mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Literasi Digital Siswa” sebagai persyaratan untuk melakukan memperoleh gelar sarjana pendidikan. Pada penulisan skripsi ini penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Dikdik Harjadi S.E, M.Si. selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Asep Jejen Jaelani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Handayani, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Dr. Zaenal Abidin, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Agus Prianto, M.Si. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan dalam penulisan skripsi.
5. Ibu Rahma Widiantie, M.Pd., Ibu Ina Setiawati, M.Pd., dan Bapak Erlan Darmawan, S.Kom.,M.Si.,Ph.D selaku validator ahli yang telah membantu kelancaran peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
6. Seluruh civitas akademik FKIP Universitas Kuningan khususnya dosen dan staff Pendidikan biologi yang telah membantu kelancaran dalam menyelesaikan penelitian.
7. Seluruh pihak SMA Negeri 1 Kadugede khususnya siswa dan siswi kelas XI-D1 yang telah membantu kelancaran dalam menyelesaikan penelitian.

8. Kedua orang tua saya dan adik-adik saya yang selalu memberikan doa dan dukungan yang senantiasa menghantarkan penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan dan sahabat saya Muhammad Fahrizal Gustiawan, Dzulfahmi Fadillah dan Incik Bos Family yang selalu memberikan semangat dan motivasi satu sama lain dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dan pemikirannya demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Terakhir, terima kasih untuk diri saya sendiri karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai dan sudah mau berjuang sejauh ini. Terima kasih karena selalu berusaha dan tidak menyerah, serta mampu menikmati setiap prosesnya walaupun seringkali mengeluh. ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan, apapun kurangnya dan lebihnya mari merayakan diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Kuningan, Juni 2025

Suryana Saputra
NIM. 20210210017

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PERNYATAAN OTENTITAS

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian.....	15
1. Manfaat Teoritis	15
2. Manfaat Praktis.....	15
G. Spesifikasi Produk	16
H. Asumsi Pengembangan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori	18
1. Media Pembelajaran Interaktif	18
2. Model Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	20
3. <i>Articulate Storyline 3</i>	21
4. Kemampuan Pemahaman Konsep.....	23
5. Literasi Digital.....	27
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Pemikiran	39

D. Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
D. Definisi Operasional	44
E. Prosedur Pengembangan	43
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Penelitian.....	70
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	70
a. Tahap Analisis	70
b. Tahap Perancangan.....	73
c. Tahap Pengembangan.....	76
d. Tahap Implementasi	96
e. Tahap Evaluasi	98
2. Pembahasan Penelitian	106
a. Pengembangan Media Pembelajaran.....	106
b. Peningkatan Kemampuan Literasi Digital.....	115
c. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep	118
d. Kajian Produk Akhir.....	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kebaruan Media Pembelajaran	9
Tabel 2. Kompetensi Kemampuan Literasi Digital.....	28
Tabel 3. Indikator Literasi Digital.....	29
Tabel 4. Penelitian Yang Relevan.....	35
Tabel 5. Prosedur Pengembangan	49
Tabel 6. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 7. Kisi-kisi Validasi Ahli Media	53
Tabel 8. Kisi-kisi Validasi Ahli Literasi	53
Tabel 9. Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	54
Tabel 10. Kisi-kisi Kemampuan Literasi Digital Siswa.....	55
Tabel 11. Interpretasi Nilai Persentase Kevalidan	56
Tabel 12. Interpretasi Nilai Persentase Kepraktisan	57
Tabel 13. Interpretasi Validitas Soal.....	58
Tabel 14. Interpretasi Reliabilitas	59
Tabel 15. Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	60
Tabel 16. Indeks Daya Pembeda.....	60
Tabel 17. Interpretasi Kemampuan Literasi Digital.....	61
Tabel 18. Pedoman Penskoran	62
Tabel 19. Interpretasi Kemampuan Pemahaman Konsep	64
Tabel 20. Kriteria Nilai N-Gain	69
Tabel 21. Garis Besar Isi Media (GBIM).....	74
Tabel 22. Halaman Isi Materi.....	82
Tabel 23. Hasil Validasi Ahli Materi	87
Tabel 24. Revisi Ahli Materi.....	88
Tabel 25. Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 26. Revisi Ahli Media	91
Tabel 27. Hasil Validasi Ahli Literasi.....	91
Tabel 28. Revisi Ahli Literasi	93
Tabel 29. Hasil Uji Prasyarat Soal Tes Uraian	94
Tabel 30. Respon Siswa Uji Skala Kecil	95

Tabel 31. Respon Siswa	99
Tabel 32. Hasil Angket Observasi Literasi Digital. Revisi Ahli Literasi.....	100
Tabel 33. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
Tabel 34. Nilai Pretest dan Posttest Berdasarkan Indikator	102
Tabel 35. Uji Normalitas.....	103
Tabel 36. Uji Homogenitas	104
Tabel 37. Uji Hipotesis	105
Tabel 38. Uji N-Gain.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Studi Pendahuluan	7
Gambar 2. Kerangka Pemikiran.....	41
Gambar 3. Flowchart Media Pembelajara Intraktif.....	75
Gambar 4. Halaman Login.....	77
Gambar 5. Halaman Utama.....	78
Gambar 6. Halaman Pendahuluan.....	78
Gambar 7. Petunjuk Navigasi	80
Gambar 8. Petunjuk Operasional	80
Gambar 9. Halaman Pengembang.....	81
Gambar 10. Halaman Menu Materi	82
Gambar 11. Halaman Sumber Tambahan	84
Gambar 12. Halaman Daftar Pustaka.....	84
Gambar 13. Halaman Logout.....	85
Gambar 14. QR Code Web Media Pembelajaran Interaktif	86
Gambar 15. Grafik Kemampuan Literasi Digital Siswa	101
Gambar 16. Grafik Hasil Pretest dan Posttest	103