

ABSTRAK

Devi Khairina, NIM 4191121018 (2023). Pengembangan Media Interaktif Fisika Berbasis *Software Articulate Storyline 3* Pada Materi Suhu dan Kalor di SMA Negeri 14 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* menguji kelayakan media yang dikembangkan, mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model desain pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah 40 siswa kelas XI di SMA Negeri 14 Medan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, instrumen wawancara, angket respon siswa dan instrumen tes. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, penilaian oleh ahli media adalah sebesar 86% dengan kriteria sangat layak dan penilaian oleh ahli pengguna (guru) adalah sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Keefektifan multimedia pembelajaran interaktif memperoleh nilai yang dihitung dengan gain sebesar 0,43. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran fisika dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Kata Kunci: media Pembelajaran Interaktif, 4D, Articulate Storyline 3,

ABSTRACT

Devi khairina, NIM 4191121018(2023). Development of Interactive Physics Media Based on Articulate Storyline 3 Software on Temperature and Heat Material at SMA Negeri 14 Medan.

This study aims to produce interactive learning media based on android, test the feasibility of the multimedia developed, determine student responses to the media developed and test the effectiveness of interactive learning multimedia This type of research is research and development (R&D) with the 4D development design model (Define, Design, Development, Disseminate). The subjects of this study were 40 students of class XI SMA Negeri 14 Medan. The research instruments used were observation sheets, interview instruments, student response questionnaires and test instruments. Based on the results of the feasibility test by material experts, the percentage obtained was 90% with very feasible criteria, The effectiveness of interactive learning multimedia obtained a value calculated by a gain of 0,43. These results are included in the moderate category in improving students' cognitive abilities. Based on these results, it can be concluded that the android-based interactive learning multimedia that has been developed is very feasible to use as a medium in the physics learning process and can improve students' cognitive abilities.

Keywords: Interactive Learning media, 4D, Articulate Storyline 3,