



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* 3

Oleh

Dewi Rosita¹⁾, Ilman Ramadhan²⁾, PM. Labulan³⁾

^{1,2,3}Pendidikan Komputer, Jurusan Pendidikan PMIPA FKIP Universitas Mulawarman

Email: ¹dewi.rosita@gmail.com, ²ilmanramadhan25@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membawa buku ke sekolah adalah pengembangan media berupa buku saku. Buku saku dinilai memudahkan siswa untuk belajar namun buku saku konvensional memiliki kelemahan yaitu mudah hilang dan masih menggunakan kertas. Kurang variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi. Uji kelayakan dapat dilihat perolehan hasil angket pengujian yang diberikan kepada 3 ahli validasi media didapatkan nilai sebesar 61 kategori layak, untuk perolehan hasil angket pengujian program diberikan kepada 1 ahli validasi materi didapatkan nilai sebesar 56 kategori sangat layak, dan untuk perolehan hasil angket pengujian program yang diberikan kepada 30 siswa didapatkan nilai sebesar 79,1 kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kelas VII Di SMP Negeri 41 Samarinda

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, *Articulate Storyline*

3

PENDAHULUAN

Sesuai UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur utama, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting dan utama dalam kesejahteraan suatu bangsa, sehingga bangsa Indonesia menempatkan pendidikan sebagai salah satu tujuan nasional bangsa. Hal itu terlihat pada isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa maka bangsa Indonesia harus meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan itu sendiri tidak

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

Open Journal Systems

lepas dari proses belajar mengajar. Maka dalam proses belajar mengajar perlu diadakan pembaruan yang mampu meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Media pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga membuat metode mendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

LANDASAN TEORI

A. MEDIA PEMBELAJARAN

Azhar Arsyad menyatakan media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan dan dapat menstimulus

Vol.15 No.8 Maret 2021



pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan. Media juga disebut perantara pendidik untuk menyampaikan segala hal atau pesan yang tidak bisa dilihat langsung oleh peserta didik, tetapi secara tidak langsung dapat diilustrasikan melalui media.

Menurut Sukiman (2012 : 29), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Kustandi dan Sudjipto (2013 : 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Ada tiga fungsi utama media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton dalam Asyar Arsyad, yaitu: (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, (c) memberi intruksi.

Selain itu menurut Basyiruddin Usman media pembelajaran mempunyai fungsi, sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi konkrit)
3. Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan)
4. Semua indra dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Vol.15 No.8 Maret 2021

6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita.

B. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempresentasikan aplikasi dengan tujuan tertentu. Keahlian dalam membuat aplikasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, dan kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik, sehingga dapat menarik pula peserta yang mengikuti presentasi tersebut.

Software presentasi tidak hanya dapat dibuat di dalam *Articulate Storyline*, namun *software* lainnya juga dapat digunakan dengan *Articulate Storyline*, diantaranya yaitu:

- a. Audio
- b. Video
- c. Flash Presentation (menggunakan Macromedia Flash)
- d. Projektor Presentation (menggunakan Macromedia Flash)
- e. Flash Banner (menggunakan Flash Banner Creator)
- f. Camtasia
- g. Powerpoint dan sebagainya.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini sebagai alternatif media yang digunakan karena dari sekian banyak program *authoring tools*, *Articulate Storyline* merupakan *software mix programming tools* yang dapat membantu para designer pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat expert. Program *Articulate Storyline* memiliki kelebihan yaitu *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dipublish secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk *web personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*.

Selain itu media *Articulate Storyline* ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, graifk, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file

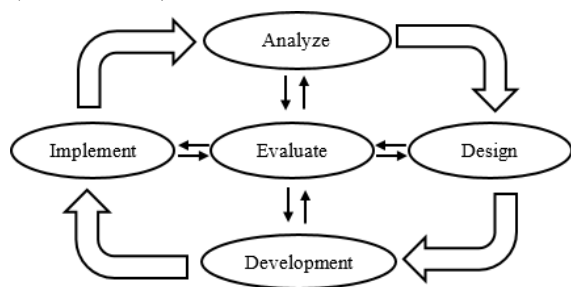


digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 3). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* (Penelitian Pengembangan). Metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Menurut Tegeh dan Kima (2014) model ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu : Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE (Tegeh dan Kima, 2014:42)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (menerapkan), dan *Evaluation* (menilai).

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>
Open Journal Systems

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan observasi ke sekolah untuk menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan SMP Negeri 41 Samarinda. Observasi dilakukan pada saat peneliti melakukan KKN-PLP pada bulan Agustus 2019 dan wawancara pada bulan November 2019 di SMP Negeri 41 Samarinda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa perwakilan dari siswa terdapat beberapa kesimpulan. Pertama, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kedua, SMP Negeri 41 Samarinda tidak memiliki laboratorium komputer. Ketiga, dalam proses pembelajaran siswa diarahkan menggunakan buku LKS (lembar kerja siswa) yang telah dibeli oleh siswa. Keempat, dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami materi. Kelima, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga pada hasil wawancara diharapkan proses pembelajaran

lebih bervariasi dalam belajar mengajar maka guru membutuhkan media pembelajaran baru yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa agar tidak terpacu terhadap satu metode pembelajaran saja. Terakhir adalah analisis penelitian yang relevan yang dijadikan sebagai referensi dalam proses penelitian dan pelaporan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* ini berfungsi untuk membuat suatu media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* yang bisa diterapkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sebelum membuat media pembelajaran, peneliti mempersiapkan beberapa keperluan seperti materi, *background*, perancangan *flowchart* dan *Storyboard* dan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk Media Pembelajaran
Pada tahap ini produk media pembelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kemudian dalam tahap ini

pengerjaannya menggunakan *software Articulate Storyline 3*.



Gambar 2 Tampilan Halaman Utama Media

Halaman menu utama merupakan halaman utama media pembelajaran. Terdapat nama media pembelajaran, menu kompetensi inti dan kompetensi dasar, pendahuluan, materi pembahasan, soal latihan dan game serta logo dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Pada Aplikasi Ini Terdapat Latihan Soal Yang Bisa Di Gunakan Untuk Latihan Dirumah



Gambar 4.6 Tampilan Menu Soal Latihan

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dengan mengisi kuisioner menggunakan skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu 1.Sangat Tidak Baik, 2.Tidak Baik, 3.Cukup Baik, 4.Baik, 5.Sangat Baik. Kuisisioner untuk ahli media memiliki 3 aspek penilaian yaitu, aspek pengoperasian media, aspek tampilan media, aspek tulisan.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan dengan mengisi kuisioner menggunakan skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu 1.Sangat tidak baik, 2.Tidak baik, 3.Cukup baik, 4.Baik, 5.Sangat Baik. Kuisisioner untuk ahli materi memiliki 2 aspek penilaian yaitu, aspek kesesuaian materi dan aspek kualitas materi.

d. Perhitungan oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Pada perhitungan ini merupakan kesimpulan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Untuk hasil rata-rata kesimpulan dari validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1 Hasil perhitungan validasi ahli media dan ahli materi

Validator	Jumlah Nilai	Skor Rata-Rata	Kategori
Ahli Media	171	57	Layak
Ahli Materi	58	58	Sangat Layak
Total	239	58,5	Sangat Layak

4. Tahap Implementasikan (*Implementation*)

Tahap implementasi pada produk ini diuji cobakan secara *online* pada siswa kelas VII SMP Negeri 41 Samarinda. Setelah produk diuji cobakan pada siswa, kemudian dibagikan angket untuk siswa dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui pendapat arau respon mengenai medai pembelajaran berupa aplikasi media pembelajaran untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)



Pada tahap evaluasi peneliti melakukan perbandingan uji coba yang didapatkan melalui angket yang diberikan kepada siswa secara *online*. Peneliti melakukan rekapitulasi dan menganalisis untuk mengetahui hasil dari uji coba produk media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan validasi oleh siswa didapatkan hasil berupa aspek manfaat diperoleh hasil penilaian dengan nilai skor rata-rata 17,8 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”, aspek kemudahan diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 22,2 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”, aspek tampilan diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 26 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”, dan aspek tulisan diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 13,1 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Secara keseluruhan aspek manfaat, aspek kemudahan, aspek tampilan, dan aspek tulisan masuk dalam rentang nilai $\bar{X} > 75,6$ dengan skor keseluruhan diperoleh rata-rata 79,1 sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “Ilmu Pengetahuan Sosial” termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk akhir berupa media pembelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada kelas VII di SMP Negeri 41 Samarinda. Pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan

evaluasi (*evaluation*). Pada tahap pertama yaitu, *analysis* terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Tahap kedua yaitu, *design* dilakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* sebagai gambaran awal untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahap ketiga yaitu, *development* dengan menginstal aplikasi *Articulate Storyline 3*, selanjutnya pembuatan media pembelajaran dan melakukan uji coba media yang dikembangkan. Tahap keempat, *implementation* dilakukan sebuah uji coba media pembelajaran secara *online* untuk memastikan bahwa proses di dalam media pembelajaran telah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dari media pembelajaran. Tahap akhir yaitu, *evaluation* pengujian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh 3 ahli validasi media, 1 ahli validasi materi, dan 30 orang siswa.

2. Berdasarkan hasil perhitungan oleh 3 ahli validasi media keseluruhan aspek (aspek pengoperasian media, tampilan media dan tulisan) maka diperoleh nilai rata-rata 61 sehingga masuk dalam kategori “**Layak**”. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan oleh 1 ahli validasi materi keseluruhan aspek (aspek kesesuaian materi dan kualitas materi) maka diperoleh nilai rata-rata 56 sehingga masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Dan berdasarkan hasil perhitungan 30 siswa keseluruhan aspek (aspek manfaat, kemudahan, tampilan, tulisan) maka diperoleh nilai rata-rata 79,1 sehingga masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Berdasarkan penilaian tersebut maka pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini “**Sangat Layak**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 41 Samarinda.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai berikut:



1. Bagi Siswa
Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa
2. Bagi Guru
Menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran kepada siswa dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Bagi Sekolah
Diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung kegiatan belajar mengajar yang lebih bervariasi dan meningkatkan pengolahan media pembelajaran siswa dengan memperhatikan dan memberikan pelayanan yang maksimal kepada siswa sehingga siswa tertarik dengan pembelajaran yang menyenangkan.
4. Bagi Peneliti
Masih perlu pengembangan media sebagai media yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Perlu adanya manajemen waktu yang lebih baik dalam mempersiapkan media yang dikembangkan dan materi yang akan disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi rustandi, Asyiril, Nurul Hikmah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021. (Online) Diakses 31 Agustus 2021 pukul 16:40 WITA.
- [2] Ariesto, Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- [4] Dewi Nugraheni, Tri. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. (Online) Diakses Maret 2 Maret 2021 11.00 WITA.
- [5] Dra Suriaty, Herlambang Adi Prakarsa. 2020. [Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan Komunikasi Untuk Siswa Sekolah Dasar](http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/881). <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/881>. (Online) Diakses 31 Agustus 2021 pukul 15:00 WITA.
- [6] Dwi Anugrah, Septiani. 2014. *Pengaruh Penerapan Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan*. (Online) Diakses 2 Maret 2021 Pukul 9.00 WITA.
- [7] Indra Purnama, Saputra dan Putu Asto, I Gusti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo*. (Online) Diakses 2 Maret 2021 12:00 WITA.
- [8] Ivan Yulietmi, *loc. Cit.*
- [9] Jajang Kurniawan, "Modul Tutorial Instal Software Offline-Online Learning" <http://www.slideshare.net/JajangKurniawan1/modul-articulate>
- [10] Kustandi, Cecep dan Bambang Sudjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [11] Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- [12] Niken Ariani dan Dany Haryanto, *op. cit.*, hlm. 11.
- [13] Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [14] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- [16] Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- [17] Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [18] Tierssoldier, "Articulate Storyline Software" <http://rainatais2014.blogspot.com/2014/05/ArticulateStoryline-software-tugas-iv.html>



-
- [19] Mohammad Ali & Muhammad Asrori. 2014. Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [20] Borg W.R. and Gall M.D., Educational Research: An Introduction, 4th edition (London: Longman Inc., 1983).
- [21] Asim. 2001. Sistematika Penelitian Pengembangan. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- [22] Suhadi, Ibnu. 2001. Kebijakan Penelitian Perguruan. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- [23] Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- [24] Mohammad Ali & Muhammad Asrori. 2014. Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [25] Zainal Arifin. 2012. Model Penelitian dan Pengembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN