

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 TILATANG KAMANG

ELSA PUTRI MUSLIM¹, LIZA EFRIYANTI²,
SUPRIADI³, HARI ANTONI MUSRIL⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
IAIN Bukittinggi

Email: ¹elsaputrimuslim098@gmail.com, ²lizafamuth@yahoo.com,
³andragogi72@gmail.com, ⁴hariantonimusril@iainbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Perancangan media pembelajaran bertujuan sebagai sarana peserta didik untuk menambah pemahaman terhadap materi serta dapat mengulang pembelajaran matematika di rumah. Perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika ini menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Penelitian ini merupakan *Research and Development* yang terdiri dari 5 langkah (*ADDIE*) yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluate*. Hasil uji produk menunjukkan bahwa (1) uji validitas tergolong valid dengan nilai 0,89; (2) uji praktikalitas tergolong sangat praktis dengan nilai 0,87; (3) hasil uji efektifitas tergolong sangat efektif dengan nilai 0,83. Berdasarkan uji produk, maka media pembelajaran dinilai layak serta dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci: *Articulate Storyline 3*, matematika, media pembelajaran, perancangan.

I. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan melambangkan hasil dari sebuah proses pendidikan yang baik, yang tentunya mampu meluaskan wawasan, meningkatkan kualitas dan pandangan hidup untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satunya langkah untuk mencapai ilmu pengetahuan yaitu melalui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah, serta dengan pemanfaatan media yang tepat dapat membantu siswa untuk mengulang pembelajaran dirumah.

Media pembelajaran merupakan media informasi yang diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi secara interaktif, menarik, serta dapat

membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk mengetahui informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media sangatlah berpengaruh terhadap proses belajar mengajar, dengan adanya media akan lebih meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar serta memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali pembelajaran yang tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik ini bertujuan untuk meningkatkan kembali semangat dan motivasi belajar peserta didik yang biasanya cepat bosan dan tidak fokus untuk mendengarkan penjelasan guru di depan kelas, dan juga media ini bisa dipakai kembali untuk menambah pemahaman materi dan mengerjakan tugas di rumah.

Berdasarkan penjelasan, dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa dalam mengulang kembali pelajaran di rumah khususnya pada mata pelajaran matematika, maka perlu dirancangnya sebuah media pembelajaran matematika. dimana media ini dirancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, serta output yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh siswa menggunakan perangkat keras seperti *smartphone* dan *computer*.

II. METODOLOGI PENELITIAN

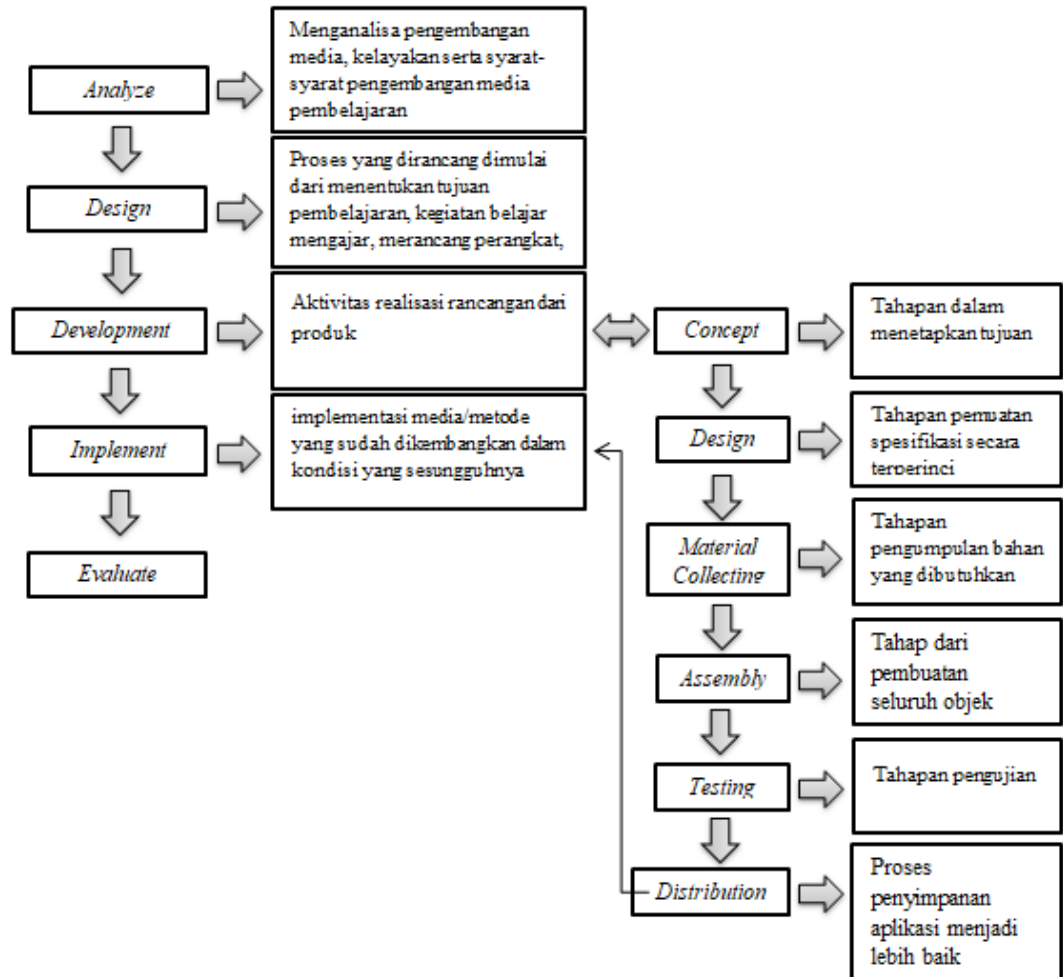
A. Tempat dan Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Tilatang Kamang dengan menggunakan metode *R&D (Research and Development)* versi ADDIE yang terdapat 5 langkah yakni *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluate*.

B. Model Pengembangan

Model Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* versi Luther-Sutopo yang terdiri dari *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

C. Tahap Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

III. HASIL, PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Uji Validitas

Uji validitas produk melibatkan para ahli di bidang materi, komputer serta bahasa. Berikut ini merupakan hasil uji validitas produk dengan memakai rumus *Statistik Aiken's V*. Berdasarkan hasil analisis validitas dari empat validator didapatkan hasil bahwa nilai validitasi produk yaitu 0,89 dengan kriteria valid.

2. Analisis Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan pada 3 orang guru serta 5 siswa kelas VII di SMP

3 Tilatang Kamang yaitu ibu Noor Yenni,S.Pd memperoleh nilai 1,0, Ibu Harnema,S.Pd memperoleh nilai 0,90, bapak Efrizon,S.Pd memperoleh nilai 0,79, Ariqah Najla Putri memperoleh nilai 0,92, Jesika Wulan Dari memperoleh nilai 0,92, Eliesa Destri memperoleh nilai 0,79, Nindya Nurul Fathia memperoleh nilai 0,79, dan Salwa Khairina memperoleh nilai 0,85. Setelah melakukan uji menggunakan rumus *moment kappa*, penilaian tersebut berada pada interval sangat praktis untuk digunakan.

3. Analisis Uji Efektifitas

Uji efektifitas ini ditujukan kepada 3 orang guru mata pelajaran matematika dan 5 orang siswa, maka hasil penilaian uji efektifitas menggunakan rumus *Statistik Richard R. Hake (G-Score)* diperoleh nilai efektifitas akhir 0,83 dengan kategori sangat efektif.

B. Pembahasan

Berdasarkan kebijakan pemerintah terkait dengan pandemi covid-19, hingga saat ini pemerintah mengeluarkan aturan Perlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Demi menyasati kondisi tersebut, penggunaan teknologi harus dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin. Salah satu pemanfaatan teknologi berupa media pembelajaran matematika yang sedang peneliti rancang, dimana media ini akan menjadi sarana bagi siswa demi menambah wawasan terkait materi matematika serta mengulang pembelajaran di rumah.

Media pembelajaran matematika ini dirancang menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Salah satu kelebihan menggunakan software Articulate Storyline 3 yaitu hasil perancangan dapat di publish ke beberapa pilihan yaitu : web, articulate online, learning, management system, CD dan word. Melihat kondisi sekarang ini, salah satu nya solusinya yaitu proses pembelajaran yang dirancang dengan tujuan memanfaatkan sistem elektronik (e-learning) sehingga dapat mendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Media ini dapat diakses dengan mudah dan cepat baik di sekolah maupun di rumah yang bertujuan untuk mengulang kembali materi pembelajaran. Adanya media pembelajaran matematika ini diharapkan mampu membantu peserta didik

dalam menguasai materi pembelajaran, karena media pembelajaran ini meliputi penjelasan materi terkait dengan kompetensi yang telah ditetapkan, video pembelajaran, evaluasi, serta beberapa contoh soal.

Perancangan media pembelajaran matematika ini dirujuk pada penelitian sebelumnya yang mana terkait dengan perancangan media pembelajaran terkait mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, sejarah indonesia, sejarah kebudayaan islam serta teknologi informasi dan komunikasi. Dimana penelitian sebelumnya terkait dengan materi yang sebagian besarnya merupakan teori, sedangkan pada mata pelajaran matematika ini dibutuhkan perhatian yang cukup tinggi karena materi lebih banyak membahas seputar angka dibandingkan dengan teori. Selain itu juga dibutuhkan peranan penting guru dalam menjelaskan materi serta membutuhkan inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat meningkatkan kembali daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran matematika serta menjadi sarana bagi peserta didik dalam mengulang materi pelajaran di rumah.

C. Implementasi

1. Halaman login



Gambar 2. Tampilan Halaman *login*

2. Halaman Beranda



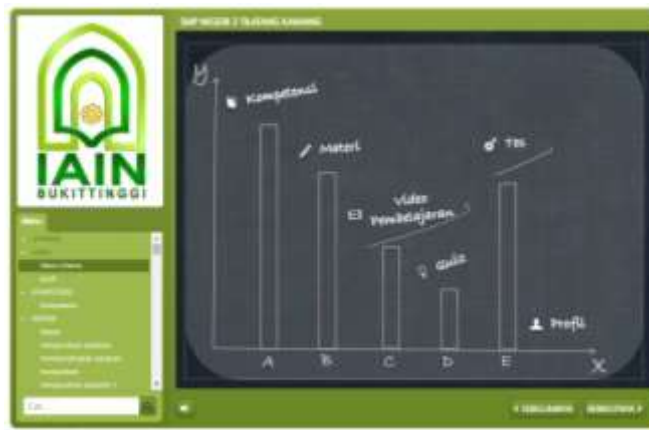
Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

3. Halaman Petunjuk



Gambar 4. Tampilan Halaman Petunjuk

4. Halaman Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Utama

5. Menu kompetensi



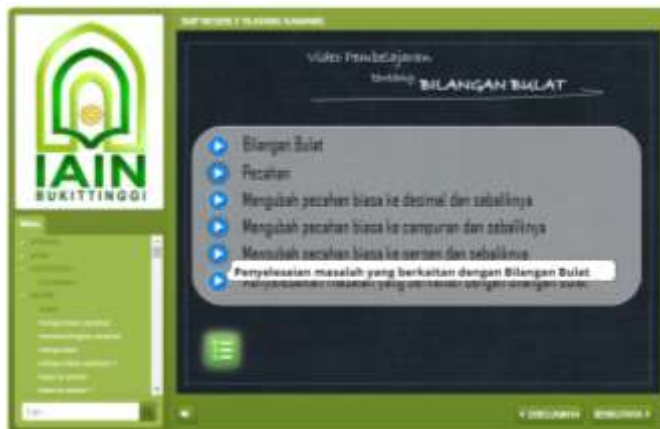
Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Kompetensi

6. Menu Materi



Gambar 7. Tampilan Halaman Menu Materi

7. Menu Video Pembelajaran



Gambar 8. Tampilan Halaman Video Pembelajaran

8. Menu Kuis dan Tes



Gambar 9. Tampilan Halaman Kuis



Gambar 10. Tampilan Halaman Tes

9. Menu Profil



Gambar 11. Tampilan Halaman Profil

III. KESIMPULAN

1. Media pembelajaran matematika yang valid, praktis dan efektif dapat dipergunakan oleh siswa sebagai sarana dalam mengulang kembali pembelajaran di rumah.
2. Media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses meningkatkan pemahaman materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, "Manusia Dan Sains Dalam Perspektif Al-Quran," *Lantanida J.*, vol. 4, no. 1, p. 72, 2017.
- P. Wahana, *Filsafat Islam*. Yogyakarta, 2016.
- S. Sutirna, *Buku landasan kependidikan*. Karawang, 2019.
- T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018.
- W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur, 2017.
- R. A. Pratama, "Al Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2," vol. 8, no. 2, 2018.
- H. A. Musril and Jasmienti, "Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," vol. 9, pp. 83–95, 2020.
- H. Rafmana and U. Chotimah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi SMA Sriwijaya Negara Palembang," *Bhinneka Tunggal Ika*, vol. 5, pp. 52–65.
- M. R. Sumiharsono and H. Hasanah, "Media Pembelajaran." Jawa Timur, 2017.
- R. Okra, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," vol. 4, no. 2, 2019.
- Nur Khomarudin, L. Efriyanti, and T. Muhammad, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Kecerdasan Bbuatan," *J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, 2018.
- T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, vol. 03, pp. 171–187, 2018.
- Darnawati, Jamiludin, L. Batia, Irawaty, and Salim, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline," *Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, 2019.
- N. Khusnah, S. Sulasteri, and F. Nur, "Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline," *Analisa*, vol. 6, no. 2, pp. 197–208, 2020.
- S. Mallu and Samsuriah, "Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar," *Pros. Semin. Nas. Tek. Elektro dan Inform.*, pp. 7–9, 2020.
- Kamarullah, "Pendidikan Matematika di Sekolah Kita," vol. 1, no. 1, pp. 21–32, 2017.
- Hanafi, "Konsep Penelitian R & D dalam Bidang Pendidikan," *Kaji. Keislam.*, no. 1989, pp. 129–150, 2017.
- H. Sugiarto, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad dan Angka," *Indones. J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 26–31, 2018.
- Hendryadi, "Validitas isi : Tahap Awal Pengembangan Kuesioner," vol. 2, no. 2, pp. 169–178, 2017.
- M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika

- Berbasis Android,” vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020.
- S. Afrianti and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang,” vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2020.
- C. Evy Tri Widyahening, “Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram,” *Komun. Pendidik.*, vol. 2, pp. 11–19, 2018.
- A. Hadi Elyas, “Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran,” *Warta*, no. April, 2018.