

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMPN 34 SAMARINDA

Rofi Gunawan

Universitas Mulawarman
gunawanrofi@gmail.com

Sudarman

Universitas Mulawarman
sudarman@fkip.unmul.ac.id

Ratna Fitri Astuti

Universitas Mulawarman
ratna.fitri@fkip.unmul.ac.id

Abstract

Technological advances exert a huge influence in the field of knowledge and education. It can be seen from the use of various kinds of learning media to help students absorb and understand the material taught. One of the interesting interactive learning media can be developed using articulate storyline software. In this study, the method used was the Research and Development method. Research and Development research method is a research method used to produce a certain product and test the effectiveness of the product. The development of this medium uses the ADDIE model because it is rational, systematic, easy to learn and complete. The ADDIE model is arranged systematically so that in its implementation in order, each stage to be passed always refers to the previous stage which goes through a process of revision or improvement so that the next stage is obtained an effective learning media product. The results showed that the material expert validation test with a score of 4.8, the media expert validation test with a score of 4.5, the small group trial was 86%, and the group trial was 88%. Based on the results of this study, it can be concluded that interactive learning media using articulate storylines is very good and worthy of use to attract student learning interest and make it easier for students to understand social studies subject matter.

Keywords: Interactive Learning Media, ADDIE.

Abstrak

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar di bidang pengetahuan dan pendidikan. Terlihat dari penggunaan berbagai macam media pembelajaran untuk membantu siswa menyerap dan memahami materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran interaktif yang menarik dapat dikembangkan dengan menggunakan *software articulate storyline*. 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. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi ahli materi dengan skor 4,8, uji validasi ahli media dengan skor 4,5, uji coba kelompok kecil sebesar 86%, dan uji coba kelompok sebesar 88%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline sangat baik dan layak digunakan untuk menarik minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran IPS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, ADDIE.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar di bidang pengetahuan dan pendidikan (Muhson, 2018:2). Salah satu contoh penerapan teknologi tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Media Pembelajaran dalam hal ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu guru dalam mempermudah menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran saat ini makin menuntut lahirnya media pembelajaran yang bervariasi. Selain untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, secara tidak langsung media tersebut dapat menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi, (Maharani, 2015:13; Iman, 2015:12). Media pembelajaran saat ini yang mampu menarik minat belajar siswa dan membangkitkan semangat untuk memahami suatu materi adalah media pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang menarik dapat dikembangkan dengan menggunakan *software articulate storyline*.

Articulate storyline dihadirkan sebagai software pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai microsoft powerpoint, memungkinkan guru yang awam dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan lebih mudah. Pembuatan media pembelajaran tidak memerlukan bahasa pemrograman/script, tools yang ada sangat mudah di pahami dan mirip dengan software pembuat media interaktif yang lain. Penelitian Pratama (2018:33) dilakukan dengan mengembangkan *articulate storyline* dalam bentuk tutorial gambar grafik yang dalam medianya hanya menggunakan gambar dan teks dalam penyampaian materinya. Sedangkan penelitian Rakhmawati (2015: 21) dalam mengembangkan software ini peneliti menggunakan kombinasi grafik dan gambar dalam penyampaian materinya. Berbeda dengan kedua penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media interaktif *articulate storyline* yang akan mengkombinasikan tidak hanya antara gambar dan teks saja tetapi juga ditambahkan penggunaan audio dan animasi dalam proses pengembangannya. Penambahan komponen dalam pengembangan media interaktif *articulate storyline* nantinya dapat menghasilkan media interaktif yang lebih menarik.

Berdasarkan observasi awal sekolah masih kurang menggunakan media pembelajaran yang selama pelaksanaan prose pembelajaran. Guru hanya mengandalkan buku teks sebagai bahan ajar yang kemudian disampaikan kepada peserta didik tanpa dirancang dengan menggunakan media yang tepat. Kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut mengakibatkan semangat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran menjadi rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yaitu *software articulate storyline*

yang dapat mengatasi permasalahan yang ada di sekolah, sehingga adanya *software articulate storyline* dapat menjadikan suatu pembelajaran menjadi lebih menarik.

METODOLOGI

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. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang dikembangkan oleh William W. Lee dan Diana L. Owens. Model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni, *Assessment and analysis* (Penilaian dan analisis kebutuhan), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif berupa penilaian angket yang dinilai masing-masing validator. Angket dalam penelitian ini menggunakan rumus jarak kelas interval dengan skala lima :

Tabel 1
Klasifikasi penilaian terhadap media dan materi

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi Penilaian Kelayakan
4,2 s/d 5	Sangat baik
3,4 s/d 4,2	Baik
2,6 s/d 3,4	Cukup
1,8 s/d 2,6	Kurang
1 s/d 1,8	Sangat Kurang

(Sumber : Data Diolah Peneliti, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

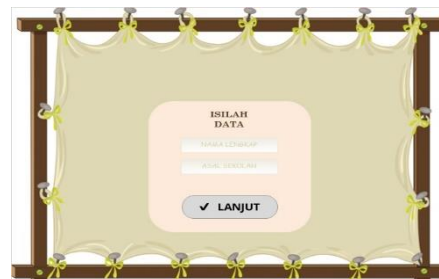
Bersumber dari hasil observasi di SMPN 34 Samarinda. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan media interaktif. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan

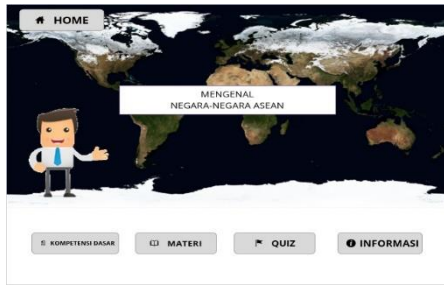
untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja, diketahui Guru hanya mengandalkan buku teks sebagai bahan ajar yang kemudian disampaikan kepada peserta didik tanpa dirancang dengan menggunakan media yang tepat.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media interaktif yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran IPS. Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan lebih menarik dibandingkan dengan buku konvensional. Materi yang akan digunakan pada pengembangan media matapelajaran ekonomi adalah materi pada kelas VIII yaitu mengenal negara ASEAN.

2. *Design* (Perancangan)

Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan lebih menarik. Perancangan pengembangan media dilakukan dengan membuat *storyboard*. Media yang dikembangkan terdiri dari 2 bagian yaitu judul dan halaman *login*. Bagian yang pertama yaitu cover yang berisi tulisan “Media Interaktif *Articulate Storyline*”. Sedangkan bagian kedua berisi halaman login yang menyertakan nama dan asal sekolah sebagai format isi halaman ini. Bagian selanjutnya yaitu menu dengan bagian KD, materi, quiz dan informasi. Kemudian pada segi pewarnaan, warna perpaduan coklat dan hitam. Media ini dibuat dalam bentuk media elektronik yang disimpan dalam file HTML dengan format: landscape dan font: Comic Sans MS dan media ini dibuat dalam bentuk non cetak.





3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yaitu pembuatan media interaktif meliputi penentuan isi materi dan validasi. Isi materi dari media ini merupakan pokok bahasan mata pelajaran IPS kelas VIII pada semester ganjil yaitu “Mengenal Negara ASEAN”. Validasi ahli materi dilakukan Guru IPS kelas VIII SMPN 34 Samarinda, sedangkan ahli media dilakukam oleh Dosen Program Studi Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman yang ahli dalam bidang IT. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif berupa penilaian angket yang dinilai masing-masing validator.

Ahli materi dalam pengembangan media ini yaitu Ibu Sutini, S.Pd. yang merupakan guru mata pelajaran IPS di SMPN 34 Samarinda. Ahli materi menilai aspek pembelajaran dan isi materi dalam media interaktif, sekaligus memberikan kritikan dan saran.

Tabel 2
Skor Validasi Ahli Materi

Keterangan	Skor Ahli Materi
Skor Validasi Kriteria	(4,8) Sangat Baik

(Sumber : Data Diolah Peneliti, 2022)

Berdasarkan dari tabel penilaian diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek pembelajaran dan isi materi yang terdapat dalam media interaktif *articulate storyline*, pada materi mengenal Negara ASEAN memperoleh hasil 4,8 termasuk dalam kategori “Sangat

Baik” dan layak untuk digunakan. Ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Iwan Setiawan, S.P.d.,M.Pd salah satu Dosen Program Studi Bahasa Inggris Fakultas Keguruan. Validasi dilakukan pada tanggal 29 Juli 2022 melalui via online, aspek yang dinilai dalam validasi media yaitu aspek umum yaitu tampilan dan pemrograman media. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran. Adapun hasil dari validasi dari kedua aspek, disajikan dalam bentuk tabel :

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	4.5
		Pemilihan grafis <i>background</i>	
		Ukuran teks dan jenis huruf	
		Warna dan grafis	
		Gambar pendukung	
		Sajian animasi	
		Sajian video	
		Suara terdengar dengan jelas	
		Kejelasan uraian materi	
		Kejelasan petunjuk	
2.	Pemrograman	Penempatan dan penggunaan <i>Button</i>	
		Kemudahan penggunaan media	
		Kriteria	Sangat Baik

(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2022)

Berdasarkan dari tabel penilaian diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek pembelajaran dan isi materi yang terdapat dalam media interaktif *articulate storyline*, pada materi mengenal Negara ASEAN memperoleh hasil 4,5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan

4. *Implementation* (Implementasi)

Selanjutnya tahap keempat adalah mengimpementasikan media pembelajaran dengan uji coba produk. Selain oleh para ahli produk media pembelajaran interaktif *articulate storyline* juga akan diberikan tanggapan respon peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan “sangat setuju” dengan perolehan persentase sebesar 88%. Tanggapan peserta didik dari angket menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Kemudian merevisi hasil uji coba produk berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap media pembelajaran yaitu media yang diaplikasikan

menggunakan *smartphone* sehingga dapat memperbesar dan memperkecil ukuran dengan mudah. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media interaktif layak digunakan di dalam pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media yang dilakukan telah diuji coba pada siswa melalui dua tahapan, yaitu uji coba pada kelompok kecil dan juga uji coba melalui kelompok besar. Uji coba yang dilakukan terhadap kelompok kecil dan kelompok besar meliputi tiga aspek yaitu rasa senang, minat keaktifan serta keseriusan siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Hasil pengujian yang didapatkan dari kelompok kecil dan kelompok besar tidak jauh berbeda. Penerapan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* membuat siswa merasa senang selama proses pembelajaran baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar, rasa senang ini ditunjukkan dan dapat terlihat dari kesungguhan dalam menyimak serta antusiasnya siswa dalam memberikan respon selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Yumini (2015:845) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif *articulate storyline* membuat siswa merasa senang karena dibuat dengan animasi yang menarik serta adanya interaksi yang membuat siswa aktif menjawab secara bergantian. Sudarman et al., (2022) persentase ketercapaian self-regulation untuk masing-masing indikator dikatakan bahwa peserta sudah memiliki kemampuan rehearsal dan elaborasi yang baik, namun perlu meningkatkan kemampuan self-regulation, dan kemandirian belajar serta menyelesaikan masalah

Dari segi keaktifan siswa pada kelompok kecil maupun kelompok besar sama-sama aktif, hal ini dikarenakan media yang dikembangkan adalah media interaktif yang menitikberatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan yang ditunjukkan oleh siswa dapat terlihat dari intensitas siswa untuk bertanya serta menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran, karena media interaktif berisi kata kata kunci yang akhirnya membuat siswa memiliki rasa ingin tau yang lebih terhadap materi yang diberikan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Kurniawan (2012: 22) yang menyatakan bahwa salah satu cara untuk menarik perhatian siswa atau merangsang siswa untuk mempelajari materi secara lebih lanjut adalah dengan memanfaatkan media interaktif *articulate storyline*. Sejalan dengan teori tersebut, Nazmi (2017: 48) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif jauh lebih efektif menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran

sehingga memicu minat belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sejalan dengan 2 teori di atas maka Rahmawati et al (2022:52) juga memnyatakan hal yang sama, berdasarkan penelitian yang dilakukannya diketahui bahwa penggunaan media interaktif membuat siswa dengan mudah menumbuhkan semangat serta motivasi dalam belajar, termasuk didalamnya rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu materi.

Terakhir dari aspek keseriusan siswa juga sangat baik, hal ini terlihat dari ketertiban serta fokus siswa dalam menyimak materi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengikuti pembelajaran secara serius maka siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Prayoga et al., (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa siswa dalam proses pembelajaran telah menyadari pentingnya memiliki intensitas belajar yang baik agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Perasaan senang serta kemudahan dalam memahami materi karna penggunaan media interaktif inilah yang membuat siswa memiliki keinginan untuk menggunakan media yang sejenis pada pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan uji tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok besar pada tabel Uji coba produk yang melibatkan 30 responden, diperoleh bahwa produk media interaktif sangat layak dengan persentase sebesar 88%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS Kelas VIII IPS dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, analysis, design, development, emplementation, evaluation. Dimana di tiap tahapan telah berjalan sesuai prosedur yang telah di tentukan dan menghasilkan produk berupa media interaktif menggunakan *articulate storyline*, pada materi “Mengenal Negara ASEAN” Kelas VIII. Validasi terhadap media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dilakukan ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi mendapat rerata sebesar 4,8 berada pada kriteria “Sangat Baik”. Ahli media menilai dari aspek tampilan dan pemrograman keseluruhan jumlah skor 4,5 dari skor maksimum 5 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil penilaian responden siswa pada aspek rasa senang, minat, keaktifan, keseriusan, kemudahan dan ketertarikan. Pada uji coba kelompok kecil jumlah skor 21,5 dari skor maksimum 25 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 86%. Pada uji coba kelompok besar diperoleh jumlah skor 132 dari skor

maksimum 150 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan 88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Benny A. Pribadi, (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Iman. (2015). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gp Press.
- M. Yumini. (2013) *Pengembangan Media Interaktif Dengan Tema Sistem Pencernaan Manusia Untuk SMP Kelas VIII*. UNESA: PENZA E-Jurna.
- Mega Kurniawan. (2012) *Pengembangan Buku Digital Interaktif Berbantu Adobe Flash di Kelas X SMK Negeri Mojo Agung*. Universitas Negeri Surabaya: Unesa Jurnal.
- Muhson. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*.
- Nazmi, (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Pratama (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016”. *Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang*.
- Prawiladilaga. (2016). Articulate Storyline untuk media pembelajaran Guru SD. *Jurnal*
- Prayoga, R. R., Haidar, K., & Astuti, R. F. (2022). *PENGARUH GAYA BELAJAR VISUAL DAN INTENSITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 SAMARINDA* (Vol. 15, Issue 1).
- Purnama, S. I., & B, I. G. P. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275–279.
- Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK N 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88
- Sari, Widyanto, dan Kamal. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 5 Banda Aceh”. *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2017*
- Sudarman, Noor Ellyawati, Riyo Riyadi, & Ratna Fitri Astuti. (2022). PROFILE OF STUDENT SELF-REGULATION LEARNING IN APPLYING TEACHING SKILLS IN ONLINE LEARNING. *International Journal of Social Science*, 1(5), 687–692. <https://doi.org/10.53625/ijss.v1i5.1312>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Swasono. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.