

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* MATERI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT KELAS VII

Sintia Cahya Aryani¹, Eka Farida Fasha²

^{1,2} Pendidikan Matematika Universitas Peradaban
sintiakahya444@gmail.com¹, efaridafasha@gmail.com²

Received : bulan 2024; Accepted : bulan 2024

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis articulate storyline 3. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran ADDIE yang meliputi : Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah uji validitas media oleh ahli media memperoleh skor 78,5% dengan kriteria valid, uji validitas oleh ahli materi dengan skor 74,2% dengan kriteria valid, uji kepraktisan melalui lembar respon siswa dengan skor 79,2% dengan kriteria praktis dan uji kepraktisan melalui lembar respon guru dengan skor 76% dengan kriteria praktis. Berdasarkan hasil yang dicapai dalam pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa : (1) Media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* pada materi segitiga dan segiempat kelas VII valid sehingga layak digunakan, (2) media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* praktis digunakan pada materi segitiga dan segiempat kelas VII.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Articulate Storyline 3;

Abstract

The research aims to determine the validity and practicality of articulate storyline-based learning media 3. This study uses the ADDIE learning model which includes: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of this study were a media validity test by media experts obtained a score of 78.5% with valid criteria, a validity test by material experts with a score of 74.2% with valid criteria, a practicality test through a student response sheet with a score of 79.2% with practical criteria and a practicality test through a teacher's response sheet with a score of 76% with practical criteria. Based on the results achieved in the development of learning media, it can be concluded that: (1) articulate storyline 3-based learning media on triangle and quadrilateral material in grade VII is valid so that it is suitable for use, (2) articulate storyline-based learning media 3 is practically used in triangle and quadrilateral material in grade VII

Keywords: Development; Learning Media ; Articulate storyline 3

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika adalah suatu proses yang berkembang dan semakin terkait dengan teknologi. Memasukkan teknologi dalam pendidikan matematika telah membawa perubahan paradigma dalam cara siswa berinteraksi dengan konsep matematika dan menggunakan strategi pemecahan masalah. Teknologi dalam pendidikan terbukti bermanfaat dalam mengatasi tantangan pembelajaran secara holistik, karena memungkinkan observasi dan analisis kondisi yang saling berhubungan baik sebagai proses maupun produk (Raja & Nagasubramani, 2018).

Pemanfaatan media mampu memunculkan pengalaman baru dan dapat mendorong siswa dalam memecahkan masalah matematika. Media pembelajaran membuat suasana lebih kondusif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung terjadi interaksi antar siswa dan guru yang dapat dikondisikan melalui suatu lingkungan belajar tertentu untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman (Pane & Dasopang, 2017).

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berbagai macam perangkat lunak yang dapat digunakan, salah satunya adalah *Articulate Storyline 3*. *Website* ini didirikan oleh Adam Schwartz pada tahun 2002 dengan visi dan misi untuk mempermudah pembelajaran dengan mendesain semenarik mungkin menggunakan fitur *Articulate Storyline* (Quinn & Parker, 2016).

Hasil wawancara dengan guru matematika SMP Ma'arif Nu Pekuncen menunjukkan bahwa fasilitas yang dimiliki sudah memadai untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut diharapkan media pembelajaran ini mampu membantu dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *articulate storyline 3* pada materi segitiga dan segiempat untuk mengetahui apakah media pembelajaran valid dan praktis.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE atau *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Desain uji coba berisi tentang bagaimana langkah-langkah dalam menguji validasi kelayakan efisiensi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun urutan langkah-langkahnya adalah pravalidasi, validasi ahli, revisi/perbaikan produk dan uji kepraktisan. Desain uji coba penelitian ini dilaksanakan di SMP Ma'arif Nu Pekuncen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terdiri dari 34 siswa.

Data dikumpulkan melalui hasil wawancara, observasi, lembar kuesioner dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket penilaian produk untuk validator media dan materi, instrumen angket untuk mengukur kepraktisan berupa respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran.

C. Pembahasan

Tahap awal penelitian adalah Analysis (Analisis) yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru matematika SMP Maarif Nu Pekuncen. Tujuannya untuk mengumpulkan data termasuk gambaran proses pembelajaran matematika, kurikulum yang digunakan, karakteristik siswa, serta materi yang tepat digunakan. Didapati informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Maarif Nu Pekuncen menggunakan kurikulum merdeka belajar. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku selanjutnya dilakukan analisis media agar media yang disusun tepat dan relevan serta sesuai untuk digunakan. Selanjutnya peneliti mulai membuat rancangan media pembelajaran. Peneliti mencari sumber materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka belajar.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, dimana peneliti membuat media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya

menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 yang berisi materi tentang segitiga dan segiempat mulai dari pengertian, karakteristik, macam – macam ,contoh soal dan pembahasan. Selain memuat media pembelajaran,peneliti juga membuat instrument yang akan dapat digunakan dalam penelitian.



Peneliti melakukan validasi media setelah media pembelajaran dibuat. Data diperoleh melalui uji validasi sebelum media di uji cobakan dilapangan. Hasil dari validator media memperoleh 78,5% dan validator materi memperoleh 74,2% dalam kategori valid sehingga produk awal media pembelajaran sudah layak uji dan tidak ada perbaikan.

Implementasi merupakan tahapan yang dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan valid untuk di uji cobakan. Karena produk tidak memerlukan revisi,maka selanjutnya adalah pemberian angket lembar respon guru dan siswa untuk mengetahui praktis atau tidaknya media yang dibuat. Kegiatan uji coba produk media dilakukan pada proses belajar mengajar tepatnya di kelas VII C SMP Maarif Nu Pekuncen dan guru sebagai responden yang ikut serta menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 3.Jumlah responden yaitu 34 siswa dan 1 guru mata pelajaran matematika.

Tabel 1.Hasil angket respon siswa

| Aspek | Skor | Indikator Soal | Skor Maksimal |
|-----------------------------|------|----------------|---------------|
| Tampilan dan Kegunaan Media | 720 | 1,4,6,8,9,10 | 50 |
| Ketata bahasaan | 627 | 2,3,5,7 | |
| Skor Keseluruhan | | | 1347 |
| Presentase Keseluruhan | | | 79,2 % |
| Kategori | | | Praktis |

Dari hasil angket respon siswa didapati skor secara keseluruhan yaitu 1347 dengan hasil 79,2%.

Tabel 2. Hasil angket respon guru

| Aspek | Skor | Indikator Soal | Skor Maksimal |
|-----------------------------|------|----------------|---------------|
| Tampilan dan Kegunaan Media | 21 | 1,4,6,8,9,10 | 50 |
| Ketata bahasaan | 17 | 2,3,5,7 | |
| Skor Keseluruhan | | | 38 |
| Presentase Keseluruhan | | | 76 % |
| Kategori | | | Praktis |

Berdasarkan lembar respon guru serta lembar respon siswa terhadap media pembelajaran matematika berbasis articulate storyline 3 di kategorikan baik. Evaluasi adalah tahap akhir dari proses penelitian, dimana peneliti mengumpulkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapati bahwa penelitian telah menghasilkan produk yang valid dan praktis : (1) Valid karena media yang dikembangkan melalui hasil validator yaitu ahli media serta ahli materi memperoleh rata – rata “Valid” (2) Praktis dikarenakan media pembelajaran telah di uji cobakan dan memperoleh rata – rata “Praktis” melalui lembar respon siswa serta respon guru. Sehingga media

pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* pada materi segitiga dan segiempat telah valid dan praktis sebagai media pembelajaran matematika.

Daftar Pustaka

- Quinn S, F & Parker L, (2016). Developing and Articulating Pedagogic Principles: A case study of early childhood teacher trainees learning to use pedagogic documentation techniques. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 37(1)
- Pane,A.,&DarwisD., M (2017). Belajar Dan Pembelajaran.FITRAH: *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*,3(2),333.
- Raja & Nagasubramani (2018) , *Impact of Modern Technology in Education. Jurnal of Applied and Advanced Research*, 3, 33-35
- Rohmah & Bukhori (2020) , Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan *Articulate Storyline 3*