

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Materi Lingkaran Kelas VIII Mts

Diana N.P. Kumbara^{1*}, Iesyah Rodliyah²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hasyim Asy'ari

*e-mail: diananovitaputrikumbara@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada masa pandemi Covid-19 menjadi jauh lebih pesat pada sektor pendidikan. Karena adanya pandemic, beberapa unit pendidikan dialihkan menjadi pembelajaran secara daring (dalam jaringan) menggunakan fasilitas teknologi dan internet. Namun pembelajaran secara daring (dalam jaringan) ini menjadi tantangan baru bagi guru yang mengajar mata pelajaran eksak, karena memiliki konsep dan objek yang abstrak sehingga sulit untuk menjelaskannya secara *online*, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak dilakukan secara *online*, namun siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi karena materi hanya disampaikan melalui teks pdf dan juga *link YouTube*. Hal ini membuat siswa bosan dan seringkali tidak mempelajari materi yang diberikan. Maka diberikan solusi yaitu berupa media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan dan dipahami siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* pada materi lingkaran yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan persentase rata-rata 79,26%, memenuhi kriteria praktis dengan persentase rata-rata 83,27% untuk respon siswa dan 80% untuk respon guru dengan kriteria interpretasi "positif", serta memenuhi kriteria efektif dengan nilai rata-rata siswa sebesar 81,49 "Tuntas" dan persentase rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal 86,36% "Tuntas". Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Lingkaran, *Articulate Storyline*

ABSTRACT

Technological development during the Covid-19 pandemic have become much faster in the education sector. The world of education is completely shifted to online learning (in a network) using technology and internet facilities. However, learning online (in a network) is a new challenge for teachers who teach abstrak subjects, because they have abstract concepts and objects so it is difficult to explain them online, one which is mathematics. Learning mathematics at MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak is done online, but students still have difficulty in learning the material because the material is only delivered trough pdf text and also YouTube links. This makes students bored and often do not learn the material given. Then a solution is given in the form of interactive learning media that is easy to use and understand by students. The puspose of this study was to describe the result of the development of interactive learning media using the software Articulate Storyline on the material of the circle which is valid, practical and effective. This study was a research and development project that applied the 4D development methodology. The results of this study indicated that the interactive learning media that has been developed to meet the criteria valid with the average percentage of 79,26%, meet the criteria of the practical with the average percentage of 83,27% for the response of students and 80% for the response of the teacher with the criteria of interpretation of "positive", as well as meet the criteria effective with the average value of students by 81,49 "Completed" and the average percentage of student learning outcomes in the classical style around 86.36% "Completed", Therefore, interactive learning media that are developed it meets the criteria of valid, practical and effective.

Keywords: Interactive learning media, Circle material, *Articulate Storyline*

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 perkembangan teknologi semakin pesat dan tidak terlepas dari dunia pendidikan. Dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap

peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi komunikasi dan informasi khususnya pada proses pembelajaran (Rafmana & Chotimah, 2018). Pada masa pandemi covid-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia, memberikan dampak negatif pada semua sektor tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Dunia pendidikan di Indonesia pada masa pandemi ini dialihkan menjadi pembelajaran secara *online* atau daring (dalam jaringan) menggunakan fasilitas teknologi dan internet (Rohmah & Bukhori, 2020). Pada sistem pembelajaran secara *online* ini menjadi tantangan baru bagi semua guru untuk menjadi lebih memahami dan mampu menggunakan teknologi agar mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dalam menjelaskannya secara *online* adalah mata pelajaran matematika karena memiliki konsep dan objek yang abstrak. Pratama (2018) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu, dan mengembangkan daya pikir manusia. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dikuasai siswa, perlunya penguasaan konsep matematika sejak dini dan menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan bekerjasama. Namun, pada kenyataan, masih banyak siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit (Yuliana dkk., 2018), terlebih lagi pada masa pandemi covid-19 dimana siswa harus memahami materi sendiri tanpa pantauan guru. Maka dari itu, kemajuan teknologi dapat digunakan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan program-program teknologi (computer) (Purnama & Asto B, 2014).

Beberapa permasalahan ditemukan di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak selama pembelajaran secara daring diantaranya yaitu materi pelajaran disampaikan kepada siswa melalui teks pdf dimana siswa seringkali merasa bosan dan kesulitan memahami karena hanya berupa tulisan rumus. Selain itu, materi juga disampaikan dengan mengirimkan *link YouTube* kepada siswa dan siswa diminta memahami materi melalui channel tersebut. Sehingga siswa seringkali tergoda untuk melihat *channel* lain ketika membuka *Youtube* sehingga tidak fokus memahami materi yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga seringkali kehabisan kuota ketika pembelajaran berlangsung sehingga mengganggu proses pembelajaran. Sebanyak 60% dari siswa merupakan seorang santriwati yang bertempat tinggal di pondok pesantren. Salah satu peraturan pondok pesantren dimasa pandemi ini adalah siswa dapat menggunakan alat elektronik (handphone/laptop) dengan pembatasan jam pemakaian dan juga pembatasan penggunaan jaringan internet. Maka solusi yang diberikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan internet yang dapat digunakan siswa secara *online* maupun *offline* (dengan atau tanpa jaringan internet) kapanpun dan dimanapun.

Media pembelajaran diperlukan siswa dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami pokok bahasan atau materi dalam waktu yang lebih singkat dan menyenangkan (Sittichailapa dkk., 2015:1064). Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Tafonao (2018) juga memberikan pemikiran bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan dalam hal ini, media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan dan keadaan yang terjadi adalah menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sounds*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur sehingga membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat (Arindiono dkk., 2013).

Nuryadi & Khuzaini (2017) menyatakan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik dan berkualitas dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: (1) pemilihan jenis dan ukuran huruf, (2) pemilihan dan komposisi warna, (3) tampilan grafis, gambar, foto, dan grafik, (4) kualitas video, (5) animasi dan penggunaan narasi, (6) daya dukung music dan *sound effect*, (7) *screen design*, (8) penggunaan bahasa, (9) navigasi, (10) konsistensi tombol, (11) kemudahan menggunakan, dan (12) kecepatan. Aspek ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan mampu merealisasikan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang disarankan adalah media interaktif menggunakan *software Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan *software Mix Programming Tools* yang dapat membantu para *designer* pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat *ekspert* (Darnawati dkk.,

2019). *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang diluncurkan pada tahun 2014, perangkat lunak ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu (Darnawati dkk., 2019). Selain itu, *software Articulate Storyline* juga mampu digunakan untuk memastikan pengguna (siswa) tetap terlibat selama pembelajaran *online* (Thomas dkk., 2015). Penggunaan hasil dari *software Articulate Storyline* pun lebih mudah dari *software* media interaktif lain, karena pengguna tidak harus memiliki *software* ini terlebih dahulu, melainkan dapat langsung mengaksesnya melalui *browser* sehingga lebih *familiar* di kalangan siswa.

Janah (2015) mengemukakan beberapa kelebihan *Articulate Storyline*, yaitu: 1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, 2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti power point, flash video, dan sebagainya, 3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *Articulate Storyline*, 4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengimpor dari file yang berada di luar, 5) memberikan konten yang interaktif karena lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran. konten tersebut diantaranya adalah teks, audio, gambar, animasi, tes dan evaluasi.

Penelitian ini diperkuat dengan referensi penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nugraheni, 2017). Hasil penelitiannya adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Articulate Storyline* yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian oleh Nugraheni (2017) menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan 4P. Selain itu, penelitian dari Nurjanah (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran fiqh bab mawaris. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah pada materi yang digunakan.

Pada penelitian ini, materi yang digunakan adalah materi lingkaran. Materi lingkaran merupakan materi yang memperoleh nilai di bawah KBM dari tahun ke-tahun di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak. Menurut guru mata pelajaran matematika MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak, pada mata pelajaran lingkaran siswa kesulitan dalam menggunakan rumus dikarenakan banyaknya rumus yang harus digunakan dan siswa kesulitan dalam mengidentifikasi bagian-bagian lingkaran.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* pada materi lingkaran kelas VIII MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang valid, praktis dan efektif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Four-D* (4D) yang memiliki empat tahap yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran (Suseno dkk., 2020). Tahap *define* mencakup analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* mencakup pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Tahap *develop* mencakup kegiatan validasi ahli, uji keterbacaan dan uji coba produk. Sedangkan tahap *disseminate* mencakup kegiatan sosialisasi produk.

Penelitian dilakukan di MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII C sebagai kelas ujicoba dan kelas VIII D sebagai kelas desiminasi/penyebaran. Tahap desiminasi pada penelitian ini menggunakan desiminasi terbatas yaitu desiminasi yang dilakukan pada sekolah yang sama namun pada kelas yang berbeda dengan kelas ujicoba. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan metode angket dan metode tes. Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data validasi media, respon siswa dan respon guru. Sedangkan metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 sampai dengan 19 April 2021. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan (1974) yaitu model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

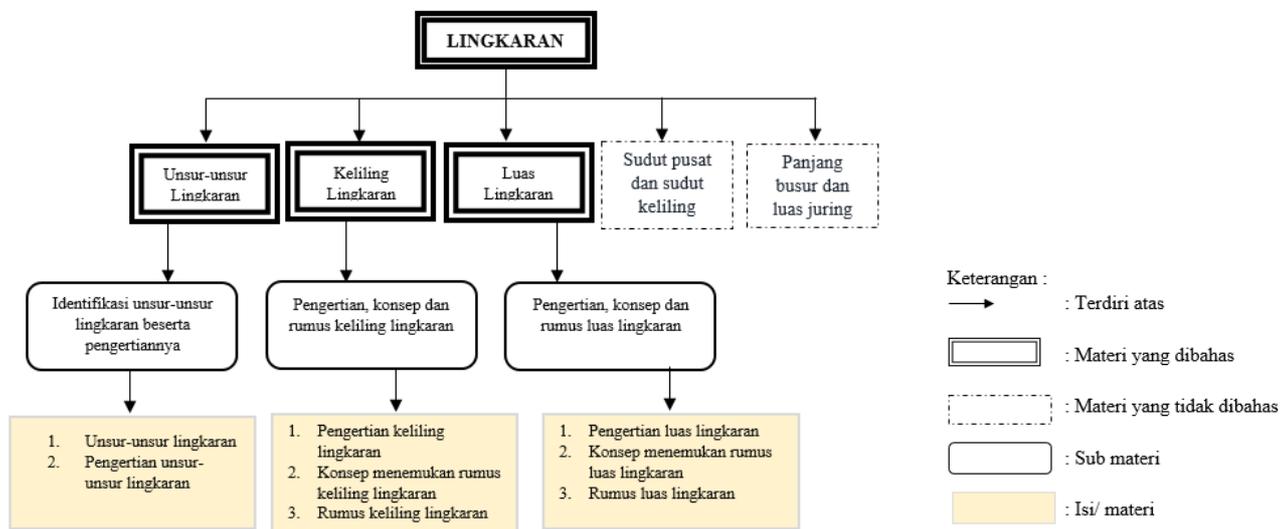
Pada tahap *define* (pendefinisian) diawali dengan analisis awal-akhir yaitu peneliti melakukan observasi dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika dan siswa kelas VIII MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak. Hasil wawancara menunjukkan terdapat beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran secara daring, yaitu:

1. Siswa kesulitan memahami materi karena materi yang diberikan berupa uraian pada pdf dan uraian materi pada *YouTube*, dimana siswa seringkali tidak mempelajarinya karena merasa jenuh, siswa seringkali tergoda melihat channel lain, dan *loading* yang lama.
2. Siswa kurang memahami materi yang diberikan, sehingga siswa mengerjakan soal yang diberikan sebisanya karena adanya pemberlakuan absen pada setiap soal.

Langkah selanjutnya yaitu analisis siswa yaitu menelaah latar belakang akademik dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran matematika kelas VIII. Adapun hasil analisis siswa diperoleh:

1. Terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah.
2. Siswa cenderung mengakses video lain ketika membuka Youtube dan menyampingkan video pembelajaran yang dikirim oleh guru sebagai bahan ajar.
3. Siswa seringkali kehabisan kuota ketika pembelajaran.
4. 60% siswa berada di pondok pesantren dimana terdapat pembatasan penggunaan internet.
5. Mayoritas siswa merasa kesulitan memahami materi yang hanya berisi uraian berbentuk tulisan pada pdf.
6. Mayoritas siswa mengerjakan soal tanpa mempelajari materi yang diberikan guru.

Tahap berikutnya yaitu analisis konsep. Pada analisis konsep dilakukan identifikasi konsep materi yang akan diajarkan atau dicantumkan pada media dengan mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar serta sumber belajar. Hasil analisis konsep materi lingkaran yang akan diajarkan disajikan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Hasil analisis konsep materi lingkaran

Setelah diperoleh konsep materi lingkaran yang akan diajarkan atau dicantumkan pada media, peneliti melakukan analisis tugas dimana analisis ini digunakan untuk memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi lingkaran yang harus dikuasai siswa. Dari hasil analisis ini diperoleh tiga rumusan tugas yang akan diberikan kepada siswa yaitu: 1) mengidentifikasi unsur-unsur lingkaran, 2) menghitung keliling lingkaran dan 3) menghitung luas lingkaran. Selanjutnya dilakukan perumusan tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran lingkaran dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah: 1) siswa dapat

mengidentifikasi unsur-unsur lingkaran beserta pengertiannya, 2) siswa dapat menemukan rumus keliling dan luas lingkaran, 3) siswa dapat menghitung keliling dan luas lingkaran.

Pada tahap *Design* (perancangan) dilakukan pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal media. Pemilihan media dilakukan identifikasi media yang sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap *define* dan juga komponen yang mendukung lainnya. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang dilengkapi dengan uraian materi, contoh soal, latihan soal dan game edukasi. Selanjutnya dilakukan perumusan format media, apa saja yang akan dicantumkan pada tiap konten utama tersebut, yang disesuaikan dengan materi yang digunakan dan komponen gambar dll, yang sudah dipilih pada tahap sebelumnya. Selanjutnya dilakukanlah perancangan awal media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* hingga diperoleh desain awal media. Untuk rancangan awal media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang dikembangkan disajikan pada **Gambar 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.**



Gambar 1. Tampilan awal media



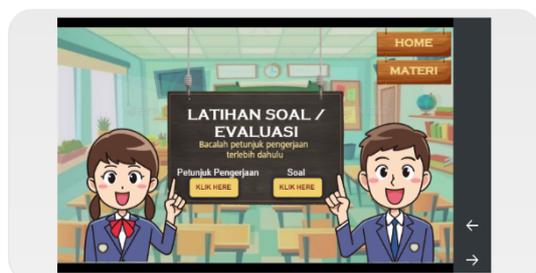
Gambar 2. Tampilan menu utama



Gambar 3. tampilan menu materi



Gambar 4. Tampilan contoh soal



Gambar 5. Tampilan menu evaluasi



Gambar 6. Tampilan menu game

Hasil desain awal ini kemudian disempurnakan menjadi draf 1 media yang selanjutnya divalidasi oleh validator ahli pada tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap ini dilakukan validasi media, uji keterbacaan dan ujicoba produk. Hasil validasi media ditunjukkan pada **Tabel 1** berikut.

Tabel 1. Persentase rata-rata kevalidan media

	Persentase	Kualifikasi	Tingkat Kevalidan
Validasi oleh Validator Media	74,03	Baik	Valid
Validasi oleh Validator Materi	84,5	Baik	Valid
\bar{x}	79,26	Baik	Valid

Dari **Tabel 1** menunjukkan bahwasanya hasil persentase rata-rata kevalidan media pembelajaran interaktif dari hasil persentase hasil penskoran validasi media dan hasil persentase penskoran validasi materi diperoleh angka sebesar 79,26% dengan tingkat kelayakannya “valid”. Kedua validator menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan “valid dengan revisi”. Hal ini dikarenakan validator juga memberikan beberapa saran dan catatan sebagai bahan untuk melakukan revisi dan perbaikan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan agar lebih baik lagi. Hasil validasi media ini didukung oleh penelitian Nugraheni (2017:86) yang menyatakan bahwa hasil validasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil persentase total sebesar 75,42% yang termasuk ke dalam kategori “valid”. Sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang dikembangkan “valid”.

Selanjutnya yaitu uji keterbacaan, uji ini dilakukan pada 3 orang siswa kelas VIII SMP Unggulan Al-madinah dengan masing-masing siswa memiliki kemampuan tingkat tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan hasil uji keterbacaan tersebut didapatkan hasil berupa komentar dari siswa bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan bagus dan menarik. Materi yang terdapat pada media mudah dipahami, dan menggunakan penyajian yang tidak membosankan untuk dipelajari. Selain itu terdapat juga gambar dan animasi yang menarik, serta kemudahan dalam penggunaan media. Siswa juga mengatakan bahwa keberadaan game dalam media sangat seru dan unik dan media cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini tidak dilakukan tahap revisi.

Setelah melalui tahap uji keterbacaan, media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang dikembangkan diujicobakan. Ujicoba ini dilakukan pada kelas VIII C MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak yang dilaksanakan pada tanggal 10 sampai dengan 12 April 2021. Data yang diperoleh dari ujicoba yaitu sebagai berikut.

1. Hasil Belajar pada Kelas Ujicoba

Berikut merupakan hasil belajar siswa kelas ujicoba menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil belajar siswa pada kelas ujicoba

Rata-Rata	84,62
Kriteria	Tuntas
Persentase Ketuntasan Klasikal	82,61%

Dari **Tabel 2.** menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 84,62 dengan kriteria “tuntas” dan persentase ketuntasan klasikal pada kelas ujicoba adalah 82,61%. Hasil *posttest* kelas ujicoba menunjukkan jumlah siswa tuntas dengan kriteria minimal 75 yaitu 19 siswa dari 23 siswa.

2. Hasil Respon Siswa pada Kelas Ujicoba

Tabel 3. Hasil respon siswa pada kelas ujicoba

Pernyataan	Penilaian					Jumlah skor	S_{rs}	$\overline{S_{rs}}$	
	5	4	3	2	1				
Aspek Kemudahan Penggunaan Media									
P1	10	12	1	0	0	101	20,2	85,48%	
P2	9	9	3	2	0	94	18,8		
P3	9	11	3	0	0	98	19,6		
P4	12	11	0	0	0	104	20,8		
P5	9	10	2	2	0	95	19		
Aspek Minat Siswa Terhadap Media									
P1	8	13	1	1	0	97	19,4		
P2	8	13	1	1	0	97	19,4		
P3	11	7	4	0	1	96	19,2		
P4	9	11	3	0	0	98	19,6		
P5	14	6	3	0	0	103	20,6		

Dari **Tabel 3.** menunjukkan bahwa 85,48% (Kategori: Positif) siswa pada kelas ujicoba memberikan respon yang baik pada media yang dikembangkan.

Tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yaitu tahap *disseminate* (penyebaran). Desiminasi dilakukan pada kelas VIII D yang dilaksanakan pada tanggal 17 sampai dengan 19 April 2021. Hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Siswa pada Kelas Desiminasi

Data hasil belajar siswa pada kelas desiminasi ditampilkan pada **Tabel 4** berikut.

Tabel 4. Hasil belajar siswa pada kelas desiminasi

Rata-Rata	81,49
Kriteria	Tuntas
Presentase Ketuntasan Klasikal	86,36%

Dari **Tabel 4.** menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 81,49 dengan krtieria "tuntas" dan persentase ketuntasan klasikal pada kelas desiminasi adalah 83,36%. Hasil *posttest* kelas desiminasi menunjukkan jumlah siswa tuntas dengan kriteria minimal 75 yaitu 19 siswa dari 22 siswa.

2. Hasil Respon Siswa pada Kelas Desiminasi

3.

Tabel 5. Hasil respon siswa pada kelas desiminasi

Pernyataan	Penilaian					Jumlah skor	S_{rs}	$\overline{S_{rs}}$	
	5	4	3	2	1				
Aspek Kemudahan Penggunaan Media									
P1	9	12	1	0	0	96	19,2	83,27%	
P2	6	15	1	0	0	93	18,6		
P3	9	13	0	0	0	94	18,8		
P4	9	13	0	0	0	97	19,4		
P5	4	14	4	0	0	88	17,6		
Aspek Minat Siswa Terhadap Media									
P1	4	15	1	1	1	86	17,2		
P2	5	14	3	0	0	90	18		
P3	6	13	1	2	0	89	17,8		
P4	6	11	4	1	0	88	17,6		
P5	8	13	1	0	0	95	19		

Dari **Tabel 5.** menunjukkan bahwa siswa pada kelas desiminasi memberikan respon positif pada media yang dikembangkan. hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai rata-rata respon siswa terhadap media yaitu sebesar 83,27% dengan kategori “Positif”.

4. Hasil Respon Guru Terhadap Media

Berikut merupakan data hasil respon guru terhadap media.

Tabel 6. Hasil respon guru terhadap media

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian Materi	80%	Positif
2.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	80%	Positif
3.	Aspek Manfaat Media Bagi Guru	80%	Positif
Persentase Rata-rata		80%	Positif

Dari **Tabel 6.** dapat diketahui bahwasanya hasil respon guru terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah sebesar 80% dengan kategori “positif”.

Hasil respon siswa dan respon guru terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang dikembangkan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purnama, 2014), hasil respon siswa pada media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* mendapatkan hasil persentase sebesar 88% dengan kategori respon siswa dan guru “sangat baik”. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “praktis”.

Hasil belajar siswa pada penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2015:65), yang menunjukkan hasil belajar *posttest* siswa memperoleh nilai rata-rata 82,56 dengan kriteria “tuntas”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* dinyatakan “efektif”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan uji kevalidan media, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria “valid” dengan persentase rata-rata 79,26% dengan kualifikasi baik. Berdasarkan data hasil respon siswa dan respon guru media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria “praktis” dengan persentase respon siswa pada kelas uji coba 85,48% dengan kriteria interpretasi “positif”, dan persentase respon siswa pada kelas desiminasi 83,27% dengan kriteria interpretasi “positif”, serta persentase respon guru sebesar 80% dengan kriteria interpretasi “positif”. Berdasarkan hasil belajar siswa, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria “efektif” dengan nilai rata-rata pada kelas uji coba menunjukkan hasil 84,62 dan persentase ketuntasan klasikal pada kelas uji coba adalah 82,61% siswa memperoleh nilai tuntas. Pada kelas desiminasi, nilai rata-rata menunjukkan hasil 81,49 dan persentase ketuntasan klasikal adalah sebesar 86,36%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria nilai rata-rata ≥ 75 (KBM mata pelajaran matematika MTs Salafiyah Syafi'iyah Seblak) dan persentase nilai klasikal $\geq 80\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, Jan Van Den dkk. (2013). *Educational Design Research-Part A: An Indroduction*. SLO: Enschede.
- Arindiono, R., Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), F28–F32. http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856

- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.
- Janah, S. N. (2015). *Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. Malang, Doctoral dissertation, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Negeri 1 Kebumen*. Universitas Negeri Semarang.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT Journal*. Vol 03. No 01.
- Nuryadi, N., & Khuzaini, N. (2017). Keefektifan media matematika virtual berbasis teams game tournament ditinjau dari cognitive load theory. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 57-68.
- Pratama, R. A. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based On Articulate Storyline 2 On Drawing Function Graphs Lesson In Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Pendahuluan Matemati*. 7(1), 19-35.
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (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.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52-65. <https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation: Economic and Education Journal*, 2(2), 169-182.
- Sittichailapa, T., Rattanachai, R., & Polvieng, P. (2015). The Development of Model Learning Media of Sorting Algorithm. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2. No.2.
- Thomas, J., Rajaraman, N., Zaidi, N., Linn, A., & Rea, P. (2015). Integrated Anatomy E-Tutorial Designed By Medical Students, Combining Articulate Storyline 2 With Images From Anatomy. Tv. In: *Proceedings of EDULEARN15 Conference, ISBN: 978-84-606-8243*.
- Yuliana, N., Pratiwi, D. D., Anwar, S., Matematika, P., Islam, U., & Lampung, N. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Macromedia Flash*. 3(November), 50-60.