

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X

Deni Sapitri¹ Alwen Bentri²

Deni Sapitri¹ Alwen Bentri²

E-mail: deni.sapitri0512@gmail.com

Abstract

The development of learning media by using the Articulate Storyline application is an effort to help students understand the message on the learning material delivered, able to create pleasant atmosphere, can support the motivation, interests and memory of students in understanding learning. The research aim produce learning media products learning media that are in accordance with the criteria for the feasibility of the media, material and effective on Economics class X subjects at Dian Andalas High School Padang.

This Type of research known as Research and Development (R & D). The development models used is the development model proposed by 4-D. This research by conducted at Dian Andalas Padang High School. The product of development was assessed by one material expert and two media experts as well as practicality test on Dian Andalas Padang High School student Class X. The research subjects were 15 high school students. Documentation data collection tools and validation sheets.

The product validity test results show that the product is suitable for use, for the material aspects the average validator is 4.4 in the "very good" category. For aspects of the media are in the category of "very valid" with an average of validator of 4.57 and average of validator II of 4.71, and product trials for aspects of product practicality are categorized practically with an average number of 4.75. Then it can be conclude that this learning media product is suitable for use them learning process.

Keywords: Development, Media Learning, Articulate Storyline, Ekonomi Subject

Abstrak

Ekspansi perantara pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline* merupakan daya membantu anak didik seraya memahami pesan pada materi pembelajaran yang disampaikan, mampu menciptakan suasana menyenangkan, dapat menunjang motivasi, minat dan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran. Penelitian bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran sebagai media pembelajaran yang cocok dengan patokan kelayakan media, materi dan efektif pada pelajaran Ekonomi kelas X di SMAS Dian Andalas Padang.

Bentuk riset adalah pengembangan yang diketahui dengan sebutan *Research & Development* (R & D). Model pengembangan yang dipakai adalah pengembangan yang dikemukakan oleh 4-D. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Dian Andalas Padang. Produk hasil pengembangan dinilai oleh seorang pakar materi dan dua orang pakar media serta tes praktikalitas terhadap siswa SMA Dian Andalas Padang Kelas X.

Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Atas sebanyak 15 orang. Alat pengumpul data dokumentasi dan lembar validasi.

Hasil percobaan validitas produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan, untuk aspek materi diperoleh rata-rata validator sebesar 4,4 dikategori “sangat baik”. Untuk aspek media menempati golongan “sangat otentik” berata-rata validator I sebanyak 4.57 dan rata-rata validator II sebesar 4,71, serta uji coba produk untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan praktis dengan jumlah rata-rata 4,75. Sehingga ditetapkan sebetulnya produk perantara pembelajaran memadai dipakai dalam prosedur pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Mata Pelajaran Ekonomi.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Mutu aktivitas bangsa banyak di spesifikasikan oleh variabel pendidikan. Kedudukan edukasi dibutuhkan untuk mewujudkan aktivitas golongan yang cerdas, rukun, public dan demokrasi. Oleh karna itu, inovasi pengajaran mesti dilaksanakan perluasan bobot pendidikan kebangsaan.

Proses belajar mengajar pada kemajuan iptek semakin memaksa guru agar dapat melaksanakan inovasi pembelajaran melalui pemakaian hasil teknologi dalam mengupayakan ekskalasi luaran belajar siswa. Pengaplikasian media pembelajaran merupakan trik yang dipakai guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan perantara pembelajaran dapat membangkitkan ambisi, kegemaran, dan impuls anak didik selama mengikuti sistim pengajaran.

Berlandaskan riset yang diadakan di SMA Dian Andalas Padang pada bulan Mei 2019 ditemui anak didik sedikit berkehendak mempelajari ekonomi, urusan ini diindikasikan sebab pelajar minim menyimak penjelasan guru tatkala penataran. Gejala berbeda, anak didik tidak bisa focus dengan tertib, pelajar kerap berbicara dengan disebelahnya, menyulut celotehan yang berdampak keamukan di kelas, sehingga suasana ruangan menjadi tidak kontributif. Seketika guru menerangkan bahan pembelajaran tidak mampu diolah oleh anak didik dengan serius.karna itu, anak didik tidak efisien waktu dalam penghimpunan tugas.

Media ajar dioptimiskan berupaya memikat animo siswa dan memicu anak didik gembira karna dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Apabila pembelajaran yang direalisasikan membuat siswa merasa senang, maka anak didk bisa dengan gampang mengerti dan menguasai bahan pelajaran. Dengan begitu, arah pembelajaran bakal terlaksana dengan berhasil dan praktis. Media yang digunakan haruslah perangkat yang membantun dan sepadan dengan watak anak didik sehingga dapat menstimulasi untuk belajar selain itu Siswa yang terbiasa untuk menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung mengembangkan kemampuan mereka di lapangan(Hendri & Anugrah, 2019).

Pada teknologi pendidikan terdapat 5 kawasan yang saling terkait, yaitu kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Dalam telaah ini, penulis mencoba menekuni di bidang kawasan pengembangan proses dan sumber belajar. Salah satu kawasan pengembangan (*development*) memberikan sumbangan pada teknologi media, teknologi audio visual dan teknologi berbasis computer. Media yang akan ditampilkan atau dipakai dalam belajar lebih dahulu dipikirkan dan dirancang sesuai dengan keperluan siswa. Penelitian dirancang dengan menciptakan suatu media menggunakan program *Articulate Storyline* yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas.

Articulate Storyline sebuah perangkat yang beroleh dipakai untuk menyusun presentasi. Memegang kedudukan yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* terdapat bejumlah keunggulan yang memanifestasikan presentasi yang lebih komprehensi dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa dipakai untuk menciptakan perangkat pembelajaran saling berinteraksi dengan isi yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan *video*. Hasil penerbitan *Articulate Storyline* berbasis *web (html5)* atau berbentuk *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai instrument seperti laptop, *tablet*, *smartphone* maupun *handphone*.

Berdasarkan problema yang telah penulis uraikan maka penulis mengajukan penelitian dengan tajuk "*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA*".

Metode Pengembangan

Kategori penelitian yang diperlukan ialah kaidah penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. berdasarkan Sugiyono (2014:407) dapat disimpulkan kaidah yang diperoleh untuk membentuk produk kategori dan mencobakan kegunaan produk tersebut ditujukan dari penelitian dan pengembangan yakni menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Model Pengembangan

Model pengembangan produk yang peneliti gunakan yaitu dengan alur dari Thiagarajan yakni 4-D (Four-D Models). Silsilah pengembangan Thiagarajan menurut Sugiyono (2015:37) "Model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran)".

Penelitian pengembangan media pembelajaran membutuhkan jalan kerja yang sistematis, sehingga proses dapat terlaksana dengan baik. Dalam kebutuhan penelitian dan pengembangan, peneliti memuat dan memenuhi langkah-langkah prosedural yang digambarkan dalam suatu gambar alur dari awal hingga akhir. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan Model 4-D dengan tahapan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate* dengan pemaparan sebagai berikut:

1. Tahapan Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berfungsi untuk memastikan dan interpretasi kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta menghimpunkan beragam penerangan yang berangkaikan dengan produk yang akan dihimpunkan.

2. Tahapan Perancangan (*design*) bermaksud untuk menyiapkan produk media penelahaan yang dirancang. Fase ini terdiri dari asifikasi tes untuk evaluasi pembelajaran, pemilihan media yang dimanfaatkan dalam pembuatan produk.
3. Tahapan Pengembangan (*develop*) Pada babak ini penulis menyiapkan materi sepadan dengan rincian produk yang dikembangkan. Sedemikian itu dengan ranah belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran karena semuanya harus dipersiapkan. Selain itu pada babak ini dilakukan uji validitas dan kepraktisan. Uji validitas ditujukan untuk memanifestasikan produk yang telah direvisi berpatokan dari anjuran para ahli materi dan ahli media saat melakukan uji validitas.

Alat pengumpulan data yang diefisienkan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, kuisisioner validasi ahli materi, daftar pertanyaan praktikalitas oleh orang guru. Kiat kajian yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang menggambarkan validitas dan praktikalitas media yang diefektifkan.

Hasil Pengembangan dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap *define* (Pendefinisian)

- a. Analisis Kurikulum
Merancang sebuah media pembelajaran haruslah berkaitan dengan kurikulum, yaitu untuk mengetahui indeks yang berhasil siswa capai, sehingga Kompetensi Dasar dapat dicapai. Kurikulum yang digunakan di SMA Dian Andalas Padang yaitu kurikulum 2013.
- b. Kajian Siswa
Kajian siswa membentuk diagnosis berhubungan dengan peranan siswa serupa dengan agenda dan pengembangan media belajar Ekonomi beserta topik penelitian yaitu peserta didik kelas X di SMA Dian Andalas Padang. Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada siswa/i kelas X SMA Dian Andalas Padang terlihat sebenarnya separuh siswa rendah antusias ketika mempelajari mata pelajaran Ekonomi. Pengaplikasian alat pembelajaran Ekonomi dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan menjadikan siswa aktif didalam kelas. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan siswa pada sarana pembelajaran yang mampu menampilkan pesan, *picture*, audio, dan gambar bergerak. Sarana pembelajaran Ekonomi pun beroleh mendorong murid untuk berlatih secara independen.
- c. Kajian Konsep

Kajian draf ditujukan untuk merekognisi, mendetailkan, dan menyusun secara analitis konsep yang relevan. Konsep akan diberitahukan berdasarkan jabaran kurikulum. Jabaran ini berwujud pijakan dalam menggarap sasaran pengkajian. Substansi konsep dasar ekonomi sesuai dengan indikator mata pelajaran ekonomi kelas X SMA yaitu permasalahan ekonomi, kebutuhan, peluang, prinsip dan motif ekonomi, pembagian ilmu ekonomi, serta ekonomi syariah.

d. Peringkasan Target Pembelajaran

Tahap diadakan demi menyimpulkan hasil ulasan persepsi menjadi tujuan pengajian yang harus dijangkau siswa.

2. **Tahap *Desain* (Perancangan)**

a. Pembuatan Flowchart

Flowchart digunakan untuk membantu perancangan media pembelajaran Ekonomi. *Flowchart* mencorakkan gambaran ekstensif runtut tata olah, yang dibikin serupa kiasan tertentu.

b. Pembuatan Storyboard

Setelah *pembuatan flowchart*, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* melambangkan tonggak perluasan dari *flowchart*.

3. **Tahap *develop* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan pada media pembelajara adalah sebagai berikut :

Pada Halaman Pembuka memuat judul yaitu multimedia pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA, Halaman menu memuat 7 tombol yaitu Home, Petunjuk Tombol, Kompetensi Dasar (KD), Materi, Video, Latihan dan Profil, Halaman petunjuk menyajikan penjelasan fungsi dari setiap punuk yang ada pada perantara pembelajaran dan bincut home jelang balik ke halaman menu, Halaman Kompetensi Dasar (KD) menyajikan penjelasan kompetensi dasar dilengkapi tulisan, tombol home untuk kembali ke laman menu dan tombol berhenti untuk keluar dari fasilitas pembelajaran, lembaran materi memuat setiap pertemuan yang dimulai dengan pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4, Halaman pembuka video berisi dengan video materi per setiap pertemuan yang dimulai dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4, Halaman ini berisi petunjuk umum untuk mengisi latihan diataranya adalah isilah nama anda, seleksilah pilihan tanggapan yang berdasarkan anda benar, pada akhir latihan akan ditampilkan nilai anda dan selamat mengerjakan. Setelah itu klik tombol mulai untuk mengisi latihan, Halaman latihan berisikan jumlah soal 25 butir objektif dengan waktu 10 menit kemudian klik submit untuk lanjut ke soal berikutnya, Halaman tampilan dari score latihan memiliki nilai masing-masing soal, apabila hasil latihan tidak mencapai nilai KKM, maka hasil yang ditampilkan tidak lulus dan apabila hasil latihan mencapai nilai KKM maka hasil yang ditampilkan lulus, laman ini mengandung profil *developer* media pembelajaran.

4. **Tahap Disseminate (Penyebaran)**

Pada tahap ini penulis hanya mampu memberikan 6 keping CD dan berupa *soft file* media pembelajaran untuk pengajar pembelajaran ekonomi kelas X. Hal ini karna sekadar keterbatasan biaya penulis untuk memperbanyak media yang dikembangkan. Selain itu penulis juga mengemas dan menyajikan hasil produk pengembangan media pembelajaran.

B. Pembahasan

Desain penelitian ini yakni studi pengembangan *Research & Development* (R&D) model 4-D. Prosedur ekspansi medium pembelajaran dilakukan melalui 4 tahap. Tahap pertama *define*, yaitu menargetkan dan membatasi syarat pembelajaran. Dalam menargetkan dan membatasi syarat pembelajaran dimulakan dengan uraian sasaran dari sempadan substansi yang dituaikan unit nya.

Tingkat yang kedua adalah *design*, yaitu merancang prototipe media pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi konsep dasar ekonomi. Bagian ini digarap perancangan produk *flowchart*, *storyboard* serta menyiapkan perangkat kompoen pembuatan media pembelajaran Ekonomi, perangkat yang digunakan adalah aplikasi Articulate Storyline karena cocok dipakai merealisasikan perantara pembelajaran berpokok komputer.

Tahap ketiga yaitu *development*, babak ini bermaksud membentuk produk yang sudah diperbaiki bersumber dari masukan dari dua validator. Bagian ini dilakukan uji validitas dan kepraktisan. Validasi pada pengembangan media pembelajaran ekonomi ini menyertakan seorang ahli materi dan 2 orang pakar media.

Peningkatan sarana pembelajaran memanfaatkan Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas X dengan materi konsep dasar ekonomi, dilakukan dengan uji validitas ciptaan oleh pakar materi dan media.

Uji validitas materi yang dilakukan oleh pengkaji dengan tahapan satu kali bersama mentor studi Ekonomi kelas X di SMAS Dian Andalas Padang yaitu Bapak Drs. Dasrul, M.Si dari uji validas materi hasil yang didapatkan yaitu “sangat bagus”, kemudian uji validitas media yang dilakukan peneliti sebanyak dua kali yang telah dilakukan dengan dua orang pakar media yaitu Bapak Septiyan Anugrah, S.Komi, M,Pd T dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd. percobaan validitas yang pertama dikerjakan dengan pakar media I dan didapatkan hasil “valid” kemudian tes validitas yang kedua diselenggarakan dengan pakar media II hasil yang didapatkan yaitu “valid” dan percobaan validitas yang terakhir dilakukan bersama pakar media II setelah melakukan revisi hasil yang di dapatkan yaitu “sangat valid”.

Pembangunan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* pada pelajaran Ekonomi Kelas X dengan materi konsep dasar ekonomi, setelah dilasanakan tes validitas produk bagi para pakar materi dan media mendapatkan hasil layak diujicobakan.

Selanjutnya dilakukan uji kepraktisan dengan menguji cobakan media pembelajaran Bahasa Inggris ini kepada 15 orang responden siswa kelas X SMA Dian Andalas Padang dan kepada responden diberikan angket setelah menggunakan media tersebut.

Berdasarkan dari hasil uji coba pada media pembelajaran Ekonomi dengan responden sebanyak 15 orang dari angket yang disebarkan maka hasil nilai yang diperoleh yaitu

“sangat praktis”. Maka dapat disimpulkan media ini dapat dipakai dalam prosedur pembelajaran selaku media ataupun suplemen materi pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Percobaan Validasi dan Praktikalitas

	Validitas		Praktikalitas
	Materi	Media	
Nilai	4,44	4.67	4,50
Kategori	Sangat valid	Sangat valid	Sangat rasional

Mengenai Pembahasan bisa disimpulkan “media pembelajaran memakai Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X ini digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternative media pembelajaran bagi guru maupun sebagai sumberPbelajar bagi siswa kelas X karena sesuai dengan kriteria kelayakan media. Hal ini sejalan dengan penelitian Nofri Hendri (2015) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia director salahpsatu media pembelajaran. Media yang dikembangkan dengan media yang berhubungan langsung dapat menyampaikan keluasaan terhadap pengguna untuk memahami dan mengaplikasikannya.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Bersumber analisis data pernah dirincikan pada seksi diatas, hingga memperoleh sebagian kesimpulan yakni:

1. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata dari validator sejumlah 4,4 dengan kategori valid dan aspek media memperoleh rata-rata validator I sebesar 4,57 dan validator II sebesar 4,71 dengan kategori valid.
2. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata ujicoba I sebesar 4,75. Dari poin tersebut dapat disimpulkan bahwa media sudah dikriteriakan efektif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada pelajaran Ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berlandaskan ketetapan diatas, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran diharapkan bisa digunakan guru dan siswa/I SMA pada pelajaran Ekonomi dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu alternatif pemilihan sumber belajar.
2. Pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Darma Wisada, Putu dkk. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Educational Technology*. Vol. 3 (3) pp. 140-146
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hendri, Nofri & Novrianti. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Autorun Pro Enterprise II pada Mata Kuliah Komputer Multimedia di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Hendri, Nofri. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Director pada Mata Kuliah Komputer Multimedia Jurusan KTP FIP UNP. *Pedagogi : Jurnal Ilmiah Ilmu pendidikan*.
- Hendri, N., & Anugrah, S. (2019). *Development of Web-Based Materials Using Moodle Applications in E-learning System*. 372(ICoET), 272–275.
- Miarso, Yusuf hadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Prenada Media Indonesia.
- Sugiyono. P. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan* . Bandung: alfabeta.