

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Peluang Kelas VIII

Rizky Budi Prasetyo

¹Universitas Muhammadiyah Jakarta

email: rizkybudiumj@gmail.com

Abstrak - Salah satu penerapan teknologi di bidang Pendidikan yaitu pada penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* yang menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran interaktif pada materi Matematika Peluang kelas VIII. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (perbaikan). Penelitian dilakukan di SMP PGRI 336 Pondok Betung pada bulan Agustus 2023 dengan subyek penelitiannya yaitu peserta didik kelas VIII SMP. Rumusan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Pada proses validasi dilakukan oleh dua validator media dan dua validator materi. Setelah itu kepraktisan media pembelajaran dilakukan dengan uji respon kepada peserta didik dengan uji respon kelompok kecil sebanyak 8 orang dan uji respon kelompok besar sebanyak 23 orang. Hasil penelitian didapatkan penilaian dari ahli media adalah 94,81% dengan kategori sangat valid dan hasil penilaian oleh ahli materi adalah 96,57% dengan kategori sangat valid dan hasil respon dari siswa kelompok kecil yaitu mendapatkan skor 81,37% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji respon kelompok besar adalah 81,68% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini dapat dinyatakan sangat valid sebagai media pembelajaran dan sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik dalam belajar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Peluang.*

Abstract - One application of technology in the education sector is the use of media in the learning process. This research aims to develop learning media using *Articulate Storyline* which produces products in the form of interactive learning media applications on Class VIII Opportunity Mathematics material. The method used in this research is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model, which consists of five stages, namely *Analysis* (analyzing), *Design* (planning), *Development* (development), *Implementation* (implementation), and *Evaluation* (improvement). The research was conducted at SMP PGRI 336 Pondok Betung in August 2023 with the research subjects being students in class VIII of SMP. The formulation of this research is to determine the validity and practicality of the learning media that has been developed. The validation process is carried out by two media validators and two material validators. After that, the practicality of the learning media was carried out by testing the responses of students with a small group response test of 8 people and a large group response test of 23 people. The research results obtained by the assessment from media experts were 94.81% in the very valid category and the results of the assessment by material experts were 96.57% in the very valid category and the response results from small group students were that they got a score of 81.37% in the very practical category. and the results of the large group response test were 81.68% in the very practical category. So it can be concluded that this media can be declared very valid as a learning media and very practical for students to use in learning.

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Probability.*

Pendahuluan

Peranan teknologi pada kehidupan tak lepas dari namanya Pendidikan, karena Pendidikan akan memberikan suatu ilmu pengetahuan dan ilmu pengetahuan akan memberi kemudahan bagi orang yang mempergunakannya. Teknologi dan ilmu pengetahuan sudah ada sejak ratusan abad yang lalu, bahkan semenjak manusia dilahirkan, sejak itu pula Pendidikan menunjukkan eksistensinya. Salah satu penerapan teknologi pada bidang Pendidikan ialah yang biasanya komunikasi dan informasi hanya didapatkan oleh peserta didik dari pendidik di ruang kelas, kini peserta didik dapat mengakses dan menemukan informasi-informasi di internet secara luas (*online*) dan juga bisa di download dengan penggunaan secara (*offline*). Pengaruh dari perkembangan teknologi pada pendidikan yaitu adanya sebuah aplikasi pembelajaran pada android yang bisa digunakan sebagai media pada saat pembelajaran, bahkan untuk mendapatkan informasi bersifat praktis yang tidak terikat oleh waktu dan mudah dibawa kemanapun.

Media Pembelajaran

Pendidikan masa kini dalam hal pembelajaran perlu bertransformasi pada penggunaan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi, karena dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu yang menjadi pengaruh saat siswa belajar adalah media pembelajaran. Menurut Hasan (2021: 10) Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat diterapkan pada pembelajaran untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga kemauan siswa, sehingga siswa pun dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Hasan menurut Maimunah (2016: 9) Media hendaknya dapat meningkatkan motivasi pada siswa belajar, karena penerapan media mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi sehingga dapat menghasilkan prestasi yang baik kepada siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan memperelajari pelajaran sehingga terjadi perubahan terhadap pengetahuan siswa ke arah yang lebih baik.

Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis media menurut Evyanto (2018: 68) jenis-jenis media, yaitu; 1) Media visual, yaitu media yang hanya dapat diinderaai penglihatan dengan mata saja, seperti foto, gambar, dan poster. 2) Media audio, seperti MP3 dan radio, adalah bentuk media yang hanya dapat dirasakan secara audio, yaitu oleh telinga. 3) Media audio-visual mencakup hal-hal seperti film bersuara, video, televisi, dan slide suara yang dapat dirasakan dengan menggunakan pendengaran dan penglihatan. 4) Media yang mencakup animasi, grafik, suara, video, dan sinema disebut sebagai

multimedia. Pramono dalam Afandi dan Imron (2018: 174) membagi multimedia menjadi dua kelompok, Multimedia linier adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan jenis multimedia yang tidak memiliki pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna yaitu televisi dan film adalah dua contoh multimedia yang berjalan secara berlanjut. Selanjutnya multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki pengontrol yang dapat digunakan pengguna untuk memilih tindakan yang ingin dilakukan selanjutnya. Multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi, dan permainan adalah beberapa contoh multimedia interaktif. 5) Media realia, media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Fungsi dan Manfaat Media

Dalam hal fungsi dan manfaat media pembelajaran Alfiani (2018: 439) mengatakan media pembelajaran mempunyai empat fungsi, antara lain; 1) Dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. 2) Dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses belajar. 3) Meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. 4) Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Sujarwo dan Kholis (2016: 898) manfaat dari media pembelajaran diantaranya adalah; 1) Media pembelajaran dapat memperjelas dalam penyampaian komunikasi dan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. 2) Perhatian anak dapat lebih terarah dan terfokus melalui penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. 3) Keterbatasan indera, ruang, dan waktu dapat dilampaui melalui media pembelajaran. 4) Media pembelajaran dapat memberikan pemahaman bersama kepada mahasiswa tentang apa yang terjadi di sekeliling mereka dan memudahkan mereka untuk terhubung secara langsung. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu sebagai penunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media dapat membantu guru dalam menstimulus minat belajar siswa, dengan demikian guru sangat terbantu dalam penyampaian materi, sehingga siswa pun akan lebih mudah dalam memahami materi. Media pembelajaran dapat memperoleh keberhasilan jika media pembelajaran disiapkan dengan maksimal, inovasi-inovasi terhadap media pembelajaran yang terbaru, dan menyesuaikan dengan karakter siswa perlu dibentuk serta disusun dengan baik.

Kriteria Media Pembelajaran

Agustianti (2022: 162) terdapat delapan kriteria yang perlu dipertimbangkan, yaitu; 1) Tujuan penggunaan, meliputi analisis aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta jenis rangsangan yang

diberikan. 2) Sasaran pengguna media, meliputi latar belakang sosial, motivasi dan minat belajar, serta jumlah sasaran. 3) Karakteristik media, meliputi analisis kelebihan dan kekurangan media pembelajaran serta menakar ketersesuaian media yang dipilih dengan tujuan pembelajaran. 4) Waktu, berupa manajemen dalam pengadaan dan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan. 5) Biaya, berupa analisis efektifitas dan efisiensi media pembelajaran. 6) Ketersediaan, berupa akses dalam memperoleh media. 7) Konteks penggunaan, meliputi kondisi dan strategi pemanfaatan media. 8) Mutu teknis, meliputi analisis kelayakan media yang akan digunakan.

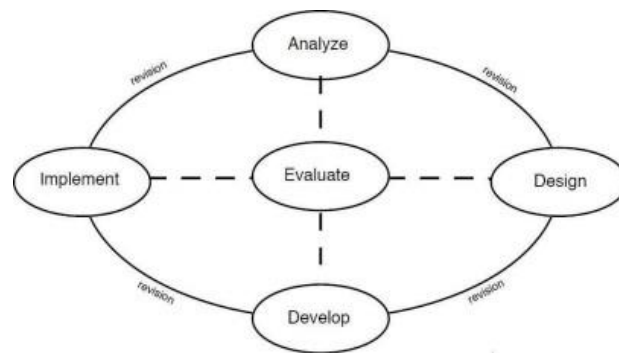
Pada penggunaan media pun ada beberapa hal karakteristik yang harus diperhatikan ketika pemilihan media pembelajaran yaitu; 1) Kemudahan, yaitu perangkat lunak yang dibuat dan dikembangkan dapat mempertimbangkan kesederhanaan, sehingga dapat menghemat waktu pengguna dalam mempelajari cara menggunakan sistem. 2) Integrasi Media, yaitu dimana media wajib mengintegrasikan aspek serta kemampuan bahasa yang mesti dipelajari. 3) Estetika, fungsinya yaitu untuk menarik atensi pembelajar sehingga program yang dibuat wajib memiliki tampilan yang artistik, karena estetika pula ialah suatu kriteria. 4) Peranan, pengembangan pada program mesti memberikan dampak yang menyenangkan oleh pendidik sehingga pada waktu seorang berakhir melaksanakan suatu pembelajaran ia hendak merasa sudah belajar sesuatu. 5) Kesesuaian tujuan pendidikan, yaitu media pembelajaran dipilih berdasarkan kompetensi atau tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Articulate Storyline

Setyaningsih (2020: 145) *Articulate Storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Sebuah pelajaran dapat dipresentasikan dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*, yang berbasis *e-learning*. (Kurniawan 2020: 1) *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia authoring tools untuk memproduksi media pembelajaran interaktif yang berisi konten berupa kombinasi teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. *Output* yang dihasilkan pada *Articulate Storyline* ketika dipublish dapat berupa aplikasi yang dapat dilihat secara *online* (dalam bentuk HTML5) atau diunduh sebagai file aplikasi yang dapat digunakan di berbagai macam gadget, baik laptop, tablet, *smartphone*, maupun telepon. Sukmarini (2021: 16) menyampaikan bahwa *Articulate Storyline* memiliki kelebihan yaitu 1) Media dapat dibuat sendiri dengan mudah, 2) memberikan konten yang bersifat interaktif, 3) tersedia fitur pembuat kuis dan fitur lainnya yang dapat digunakan sesuai kebutuhan, 4) dapat diupload ke website atau bisa digunakan di perangkat lainnya seperti aplikasi.

Metode

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Perbaikan).



Sumber: Cahyadi (2019)

Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahapan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Langkah analisis ini terdiri atas, dua tahap yaitu analisis materi dan analisis kebutuhan.

2. Tahap *Design*

Peneliti membuat desain atau rancangan produk pada langkah kedua dengan menggunakan temuan analisis pada tahap pertama. Media pembelajaran *mobile learning* di bidang matematika pada materi peluang.

3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan terdapat pengembangan pada pembuatan produk dan proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media Sesuai dengan bidang keahlian masing-masing, validator adalah orang yang sudah memenuhi kualifikasi atau kepakaran pada media atau materi yang akan divalidasi

4. Tahap *Implementation*

Implementasi merupakan tahap keempat dari proses pengembangan ADDIE. Tahapan ini untuk mendapatkan respon siswa kelas VIII SMP 336 PGRI Tangerang Selatan terhadap media belajar berbasis aplikasi android berupa produk yang dianggap praktis untuk digunakan.

5. Tahap *Evaluation*

Di tahap evaluasi pengguna mengisi penilaian evaluasi terhadap media pembelajaran. Setelah

dosen, guru, dan siswa menyelesaikan tahapan penilaian tentang media pembelajaran, data dari penelitian dikumpulkan sehingga dapat dinilai apakah media pembelajaran perlu ditingkatkan atau tidak.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba respon dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP 336 PGRI Tangerang Selatan dengan menggunakan teknik sampel acak. Istilah acak sering disalah artikan menjadi sembarang (dipilih sesuka hati), pengertian acak dalam penelitian pengembangan ini ialah suatu konsep matematik yang diterapkan sesuai aturan yang memberikan ruang untuk setiap sampel dalam populasi mendapatkan peluang yang sama. Salah satu metode untuk menentukan sampel adalah menggunakan metode pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Menurut Harahap (2018: 264), *simple random sampling* adalah metode untuk memilih sampel dari populasi secara acak sederhana sehingga setiap anggota memiliki probabilitas yang sama untuk terpilih sebagai sampel.

Subjek Uji Produk

Pada uji coba produk pelaksanaannya untuk mengetahui nilai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Validitasnya diisi oleh validator sebanyak 2 ahli yaitu diantaranya ahli media dan ahli materi. Media akan divalidasi oleh ahli media sebanyak dua orang validator dan materi akan divalidasi oleh ahli materi sebanyak dua orang validator. Ahli validasi media akan menilai dari beberapa penilaian aspek yaitu kemudahan penggunaan media, kejelasan visual yang akan dilihat oleh pengguna, kejelasan dari audio atau suara, dan penilaian terhadap desain pembelajaran. Validator ahli materi akan menilai desain pembelajaran, isi pembelajaran, bahasa dan komunikasi yang disampaikan. Setelah multimedia pembelajaran telah tervalidasi dan memperoleh nilai kepraktisan oleh ahli media dan ahli materi, maka akan dilakukan uji respon kepada pengguna multimedia pembelajaran yaitu siswa sebagai subjek.

Uji respon akan dilaksanakan dengan cara membagi menjadi dua kelompok yaitu uji respon kelompok kecil dan uji respon kelompok besar. Menurut Mulyatiningsih (2014: 147) Uji respon kelompok kecil melibatkan sekitar 6 - 12 responden dan sedangkan menurut Murti (2019: 259) uji respon pada kelompok besar adalah sebanyak 15-30 responden.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan dua metode yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui masukan dan ide dari validator ahli media dan ahli materi, dan akan digunakan jika diperlukan untuk pengembangan atau penyempurnaan

produk. Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang berupa pernyataan atau kalimat yang dijawab oleh ahli media, ahli materi, dan siswa hasil dari tersebut dijadikan ke dalam bentuk angka. Dari hasil tanggapan kuesioner dapat diolah menjadi persentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran.. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor seperti tabel dibawah ini;

Tabel 1. Aturan Penskoran

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Penelitian ini pun menggunakan interval untuk pengukuran skala sehingga didapatkan data interval dapat dievaluasi dengan menentukan rata-rata jawaban berdasarkan skor dari setiap jawaban responden.

$$\% \text{ jawaban responden} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Hasil pada skor penilaian rata-rata dari sejumlah subjek sampel uji coba kemudian dicari dan dikonversikan ke dalam pernyataan penilaian untuk mengetahui kualitas dan tingkat kegunaan produk yang dibuat berdasarkan pendapat pengguna. Tabel di bawah ini menunjukkan skor menjadi persyaratan penilaian validitas.

Tabel 2. Skala Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian kepraktisan ini dapat dilihat pada Tabel dibawah;

Tabel 3. Skala Kepraktisan Media Pembelajaran

Skor Persentase	Kategori
------------------------	-----------------

81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Berdasarkan tabel data di atas, pengembangan produk akan selesai jika penilaian media ini telah memenuhi syarat kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan media interaktif yang dinilai oleh ahli media dan materi dengan memenuhi kategori sangat valid atau valid. Pada kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi materi peluang kelas VIII dinilai oleh peserta didik dengan memiliki kategori sangat praktis atau praktis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pada penelitian pengembangan ini adalah berupa produk media belajar berbasis aplikasi pada android dengan menggunakan *Articulate Storyline*. Media yang dikembangkan menghasilkan media yang variatif sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas. Media yang dikembangkan diperuntukkan bagi siswa SMP kelas VIII dalam pembelajaran matematika materi peluang.

Berdasarkan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan, maka proses penelitian ini meliputi:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis ini terdiri atas, dua tahap yaitu analisis materi dan analisis kebutuhan;

a. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan untuk penelitian. Hasil wawancara dengan guru matematika, pada materi peluanglah peserta didik mendapati kesulitan pada saat mempelajari materi yang diajarkan. Apabila guru menanyakan rumus manakah yang digunakan untuk menyelesaikan soal, peserta didik masih bingung untuk menggunakan rumus manakah yang tepat untuk menyelesaikan soal peluang tersebut. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk memilih materi peluang yang digunakan untuk penelitian.

b. Analisis Media

Peneliti melakukan analisis media untuk mendapatkan pengetahuan tentang media pembelajaran seperti apakah yang digunakan oleh guru. Didapatkan dari proses wawancara dengan pak Muamal Khamidi sebagai guru SMP 336 PGRI Tangerang Selatan, ia pun mengatakan media yang digunakan adalah terkadang menggunakan *power point* dan seringnya

yaitu menggunakan spidol dan papan tulis sebagai media pembelajaran.

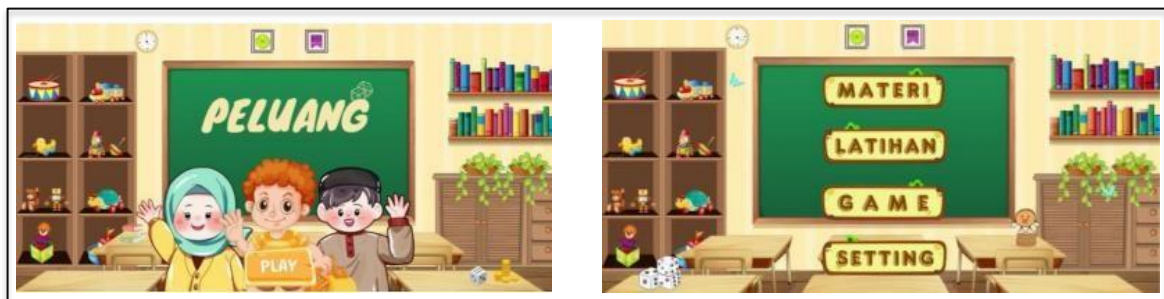
2. Tahap *Design* (Perancangan)

Peneliti membuat desain atau rancangan produk pada langkah kedua dengan menggunakan temuan analisis pada tahap pertama tahap perancangan ini yaitu membuat sketsa media pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada materi peluang kelas VIII adalah produk akhirnya.

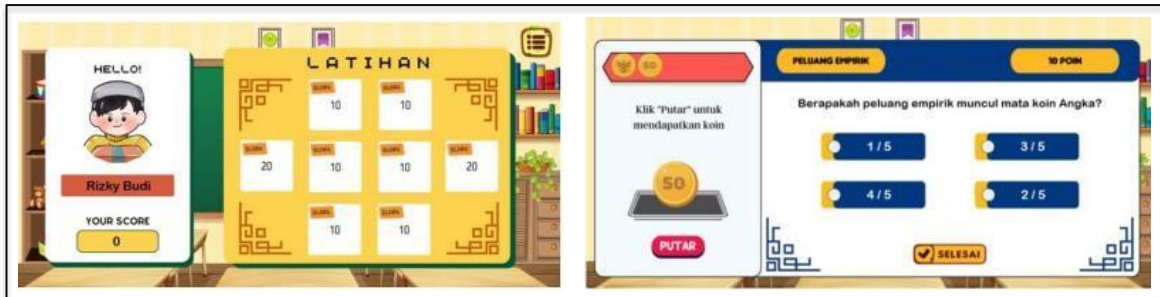
3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan pada media pembelajaran matematika materi peluang. Pengembangan media ini adalah Pembuatan Media. Pada pembuatan media yang dikembangkan, pertama-tama kita harus membuat tema pembelajaran dengan pembuatan background yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tampilan *background* yang sudah dibuat pun nantinya dipasang pada tampilan pembuka, tampilan menu, tampilan materi, latihan soal, dan game. Pengembangan media pembelajaran ini berbeda dengan penelitian yang lain yaitu pada materi terdapat penjelasan materi berupa video yang diintegrasikan dengan youtube, aplikasi ini juga terdapat *game quiz* berupa teka-teki silang dengan pertanyaan tentang materi peluang dan diintegrasikan dengan website Wordwall. Setelah itu media pembelajaran pada handphone dapat dibuat layar penuh dan backsound pada media pembelajaran dapat diputar secara keseluruhan bahkan volume pada aplikasi dapat disesuaikan yaitu dapat diatur besar atau kecilnya suara oleh pengguna.

Berikut ini adalah tampilan aplikasi yang sudah dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* pada materi peluang;



Gambar 2. Tampilan Pembuka dan Menu



Gambar 3. Tampilan Latihan Soal

4. Tahap *Implementation* (Pelaksanaan)

Implementasi merupakan tahap keempat dari proses pengembangan ADDIE. Tahapan ini untuk mendapatkan respon siswa kelas VIII SMP 336 PGRI Tangerang Selatan terhadap media belajar berbasis aplikasi android berupa produk yang dianggap praktis untuk digunakan. Tujuan dari uji respon yaitu untuk mendapati bagaimana reaksi peserta didik terhadap hasil pembuatan dan pengembangan aplikasi.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Di tahap evaluasi, Ahli media menyampaikan saran yang tercantum pada tabel di bawah ini;

Tabel 4. Saran Perbaikan Oleh Ahli Media

Poin Pembahasan	Saran
Materi Pembelajaran	Materi seharusnya disesuaikan dengan kurikulum yang akan datang yaitu kurikulum merdeka
Ukuran Huruf	Sebaiknya dibesarkan agar terlihat jelas
Tombol / button menu (tombol kembali, tombol home, dan tombol setting)	Sebaiknya ditiadakan tombol menu tersebut supaya tidak banyak penggunaan klik tombol.

Sedangkan Ahli materi menyampaikan revision pada tabel di bawah ini;

Tabel 5. Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi

Poin Pembahasan	Saran
Penulisan	Pada penulisan rumus materi diperhatikan penggunaan huruf kapital

Analisa Data Hasil Uji Coba

1. Validasi Ahli

a. Validasi Media

Penilaian kevalidan media dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media yang sudah dibuat oleh peneliti sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* oleh validator pertama yaitu Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd. dan validator media kedua adalah Heri Kusnandi, S.Pd. Untuk hasil dari penilaian ahli media pertama oleh Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd. dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd.

Aspek	Rata-rata skor (%)	Kategori Kevalidan
Kemudahan	97,14	Sangat Valid
Kejelasan Visual	97,14	Sangat Valid
Kejelasan Audio	100	Sangat Valid
Fungsi Program	100	Sangat Valid
Desain Pembelajaran	100	Sangat Valid
Rata-rata skor keseluruhan	98,85	Sangat Valid

Selanjutnya hasil dari penilaian ahli media kedua oleh Heri Kusnandi, S.Pd. dapat diketahui dari tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Media Heri Kusnandi, S.Pd

Aspek	Rata-rata skor (%)	Kategori Kevalidan
Kemudahan	85,71	Sangat Valid
Kejelasan Visual	82,85	Sangat Valid

Kejelasan Audio	93,33	Sangat Valid
Fungsi Program	92	Sangat Valid
Desain Pembelajaran	100	Sangat Valid
Rata-rata skor keseluruhan	90,77	Sangat Valid

b. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari materi peluang yang sudah dibuat pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline. Penilaian kevalidan materi dinilai oleh validator pertama yaitu Arlin Astriyani, M.Pd. dan validator materi kedua adalah Muamal Khamidi, S.Pd. Hasil dari penilaian ahli materi pertama dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi Arlin Astriyani, M.Pd.

Aspek	Rata-rata skor (%)	Kategori Kevalidan
Desain Pembelajaran	100	Sangat Valid
Isi Materi	96,66	Sangat Valid
Bahasa dan Komunikasi	95	Sangat valid
Rata-rata skor keseluruhan	97,22	Sangat Valid

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi Muamal Khamidi, S.Pd.

Aspek	Rata-rata skor (%)	Kategori Kevalidan
Desain Pembelajaran	97,77	Sangat Valid
Isi Materi	90	Sangat Valid
Bahasa dan Komunikasi	100	Sangat valid
Rata-rata skor keseluruhan	95,92	Sangat Valid

c. Uji Respon Kelompok Kecil

Penilaian uji respon kelompok kecil yang dilakukan oleh subjek uji respon skala kecil sebanyak delapan orang. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh subjek uji kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Hasil Penilaian Kelompok Kecil

Aspek	Rata-rata skor (%)	Kategori Kevalidan
Desain Pembelajaran	81,25	Sangat Praktis
Kejelasan Visual	72,50	Praktis
Kejelasan Audio	86,25	Sangat Praktis
Kemanfaatan	85,50	Sangat Praktis
Rata-rata skor keseluruhan	81,37	Sangat Praktis

d. Uji Respon Kelompok Besar

Pada tahapan uji kelompok besar juga bertujuan untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline pada materi peluang kelas VIII SMP. Penilaian uji respon kelompok besar yang dilakukan oleh siswa sebanyak dua puluh tiga orang. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh subjek uji respon kelompok besar siswa dapat diketahui pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Penilaian Kelompok Besar

Aspek	Rata-rata skor (%)	Kategori Kevalidan
Desain Pembelajaran	81,52	Sangat Praktis
Kejelasan Visual	79,56	Praktis
Kejelasan Audio	81,30	Sangat Praktis
Kemanfaatan	84,34	Sangat Praktis
Rata-rata skor keseluruhan	81,68	Sangat Praktis

Kesimpulan

Pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada materi peluang kelas VIII berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran ini berbeda dengan penelitian lain yaitu pada materi terdapat penjelasan materi berupa video yang diintegrasikan dengan youtube, aplikasi juga terdapat *game quiz* berupa teka-teki silang dengan pertanyaan tentang materi peluang dan diintegrasikan dengan *website Wordwall*. Setelah itu media pembelajaran pada handphone dapat dibuat layar penuh dan background pada media pembelajaran dapat diputar secara keseluruhan bahkan volume pada aplikasi dapat disesuaikan yaitu dapat diatur besar atau kecilnya suara oleh pengguna. Berdasarkan hasil penilaian

validasi oleh validator ahli media mendapatkan skor sebesar 94,81% dengan kategori Sangat Valid, sedangkan ahli materi menilai kevalidan materi sehingga memperoleh skor sebesar 96,57% dengan kategori Sangat Valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline pada materi peluang kelas VIII SMP dapat dikategorikan Sangat Valid dengan memperoleh hasil sebesar 95,69%. Berdasarkan hasil uji respon siswa kelompok kecil diperoleh skor 81,37% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan uji respon siswa kelompok besar memperoleh skor 81,68% dengan kategori sangat praktis. Sehingga hasil uji respon kelompok kecil dan kelompok besar yaitu 81,52% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline sangat praktis untuk diterapkan pada pembelajaran matematika materi peluang.

Referensi

- Afandi, I. & Imron, M. (2018). Dampak Multimedia Bagi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Al-Ibrah*, 3(2), 170- 194.
- Agustianti, R. Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. (2018). Pengembangan Webtoon untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) Di SMP. 1(2), 439-448.
- Cahyadi, H., & Arofah, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. 3(1), 35-43.
- Evyanto, W. (2018). Efektifitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Basis UPB*, 5(1), 65–74.
- Harahap, M., Sulardiono, B., & Suprpto, J. (2018). Analisis Tingkat Kematangan Gonad Teripang Keling (*Holothuria Atra*) Di Perairan Menjangan Kecil, Karimunjawa. *Journal Of Maquares*. 7(3), 263-269.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kurniawan, D. (2020). *Pembuatan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*. Samarinda. Maimunnah. 2016. *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*. *Jurnal AlAfkar*. 5(1), 1-24.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Murti, S., & Muhtadin. (2019). Pengembangan LKS Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP se-Kecamatan Tugumulyo. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*. 256-264.
- Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 897–901.
- Sukmarini, F. (2021). Pemanfaatan Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di SMP Ar-Rohmah Putri, Dau Kabupaten Malang. *Skripsi. Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Malang*. Malang.