

Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* : Bagaimana Efektivitasnya Di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat

Vicy Reynaldo Parlindungan Manurung
SMP Negeri 1 Satap Kinam, Papua Barat
e-mail: gimmymanroe@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui 1) efektivitas dan 2) respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata Pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat. Responden penelitian ini adalah 47 orang peserta didik SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil belajar berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*, serta menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon peserta didik. *N-gain score* dan analisis diskriptif digunakan untuk menganalisis data. Penelitian ini menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran berbasis *articulate storyline* efektif digunakan pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat, 2) respon peserta didik pada media pembelajaran *articulate storyline* berdasarkan berdasarkan isi materi 89% sangat baik dan berdasarkan tampilan atau *design* media 94% memberikan respon sangat baik.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi pada dekade ini tentunya juga mempengaruhi dunia pendidikan. Tantangan pengajar atau guru pada abad 21 saat ini adalah menghadapi generasi alpha yang terlahir di masa perkembangan teknologi, dan memiliki pola berfikir terbuka dan inovatif, dimana sejak usia dini generasi ini sudah mengenal *gadget*, teknologi dan internet. Sehingga ini menuntut pengajar untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang ada. Salah satu bentuk adaptasi pengajar terhadap perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi adalah mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Desain atau rancangan media pembelajaran harus menarik, interaktif, mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Peran pengajar adalah sebagai fasilitator yang dituntut mempunyai kemampuan untuk berkembang dan mampu mamksimalkan pemanfaatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) secara baik melalui pengembangan media berbasis teknologi yang bertujuan agar peserta didik lebih mudah dalam pemahaman materi dan aktif ddalam kegiatan pembelajaran (Febrianti dkk., 2021)

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat dengan keterbatasan fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah, media

pembelajaran yang umum digunakan pengajar adalah papan tulis dan spidol. Media berbasis teknologi seperti *powerpoint* juga sudah digunakan meskipun belum maksimal penggunaannya karena penyajian materi masih dikemas secara sederhana yang hanya memuat tulisan. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dan variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran efektif dan efisien dapat tercapai. Mata pelajaran Prakarya adalah salah satu mata pelajaran di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat yang sudah mengembangkan media pembelajaran selain *powerpoint*. Media pembelajaran mata pelajaran Prakarya yang digunakan berbasis *articulate storyline*. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* mempunyai template interaktif dan hasilnya dapat digunakan baik secara *online* atau *offline* (Rohman, 2020). Media *articulate storyline* dapat mengkombinasikan aspek-aspek baik ilustrasi, animasi, audio maupun dan video yang menarik sehingga mendukung materi pelajaran (Fardila & Arief, 2021). Mata pelajaran prakarya sesuai dengan kurikulum 2013 digolongkan ke *transcience knowledge* yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan melatih ketrampilan kecakapan hidup berdasarkan seni, teknologi, dan kearifan lokal. Mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat adalah Prakarya Budidaya Tanaman Anggrek Papua dimana didalam kegiatan pembelajarannya ada proses mencipta, memproduksi dan memelihara untuk mewujudkan *value added* yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Semua proses yang di mata pelajaran Prakarya disajikan melalui media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Sehingga tujuan penelitian ini adalah mengetahui 1) efektivitas media pembelajaran dan 2) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Responden penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat yang berjumlah 47 orang. Pengumpulan data yang digunakan adalah berupa instrumen soal dalam dua bentuk yaitu soal *pre test* dan *post test* sebanyak 20 soal dengan jenis soal *multiple choiche* yang disesuaikan dengan indikator kompetensi mata pelajaran Prakarya. Selain menggunakan instrumen soal *pretest* dan *posttest*, penelitian ini juga menggunakan kuesioner untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Prakarya berdasarkan aspek isi materi dan tampilan atau *design* media. Analisis efektivitas media pembelajaran *articulate storyline* dilakukan berdasarkan perhitungan nilai *gain standart tes*. Menurut (Hake, 1999), *gain standart tes* dipergunakan untuk mengetahui keefektifan media. Keefektifan media pembelajaran *articulate storyline* perhitungannya berdasarkan perolehan skor siswa dari nilai *pretest* dan *posttest*. Skor yang diberikan jika jawaban benar adalah 5 sedangkan jika jawaban salah diberikan skor 0 dengan perhitungannya sebagai berikut: (Saputri, 2016):

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Perhitungan rata-rata hasil nilai *pre test* (sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*) dan *post test* (setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*) perhitungannya menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2013):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = nilai rata-rata *pretest* atau *posttest*

$\sum x$ = jumlah total nilai *pretest* atau *posttest* keseluruhan peserta didik

n = jumlah peserta didik

Perhitungan efektivitas dari penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* menggunakan nilai n-gain sebagai berikut (Hake, 1999):

$$g = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Nilai n-gain mengintrepresasikan efektivitas dari media pembelajaran berbasis *articulate storyline* berdasarkan kriteria (a) tinggi, jika nilai $g \geq 0,7$; (b) sedang, jika $0,7 > g > 0,3$; dan (c) rendah, jika $g \leq 0,3$ (Hake, 1999).

Hasil Dan Pembahasan

Efektivitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Prakarya

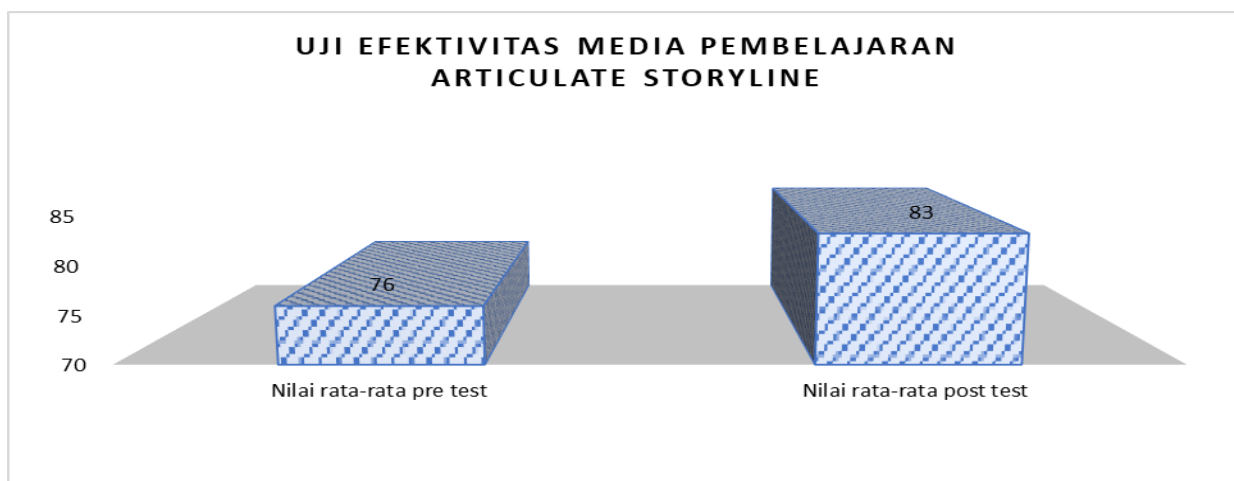
Tujuan mata pelajaran Prakarya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah 1) memfasilitasi peserta didik untuk bisa berekspresi secara kreatif baik berbasis teknologi, seni, alami maupun artifisial; 2) melatih ketrampilan peserta didik dalam mencipta karya; 3) mengembangkan budaya kritis melalui pemanfaatan kearifan lokal; dan 4) menghasilkan karya yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan. Mata pelajaran Prakarya yang ada di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat adalah Budidaya Tanaman Anggrek khas Papua. Dalam kegiatan pembelajaran guru mata pelajaran Prakarya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* mata pelajaran Prakarya. Efektivitas media pembelajaran *articulate storyline* didasarkan dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan hasil nilai dari *pre test* dan *post test*. Terdapat 20 soal dalam bentuk *multiple choice* yang disesuaikan dengan kompetensi mata pelajaran Prakarya. Hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* siswa SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat pada mata pelajaran Prakarya yaitu:

Tabel 1. Nilai dari *pre test* dan *post test*

Hasil	Nilai
Rata-rata nilai <i>pretest</i>	76
Rata-rata nilai <i>posttest</i>	83
Nilai maksimum	90

Dari tabel 1 membuktikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat pada mata pelajaran Prakarya dimana hasil rata-rata nilai *pretest* dari 47 peserta didik adalah 76 dan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 83.



Gambar 1. Peningkatan hasil belajar siswa

Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dipergunakan sebagai dasar menghitung nilai *n-gain*. Hasil *n-gain* adalah berikut:

$$g = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

$$g = \frac{83 - 76}{90 - 76} = 0,51$$

Nilai *n-gain* media pembelajaran *articulate storyline* adalah sebesar 0,51. Hal ini membuktikan bahwa keefektifan media pembelajaran *articulate storyline* berada pada kategori sedang dimana nilai *n-gain* berada pada rentang antara 0,3 sampai dengan 0,3 (0,7>g>0,3).

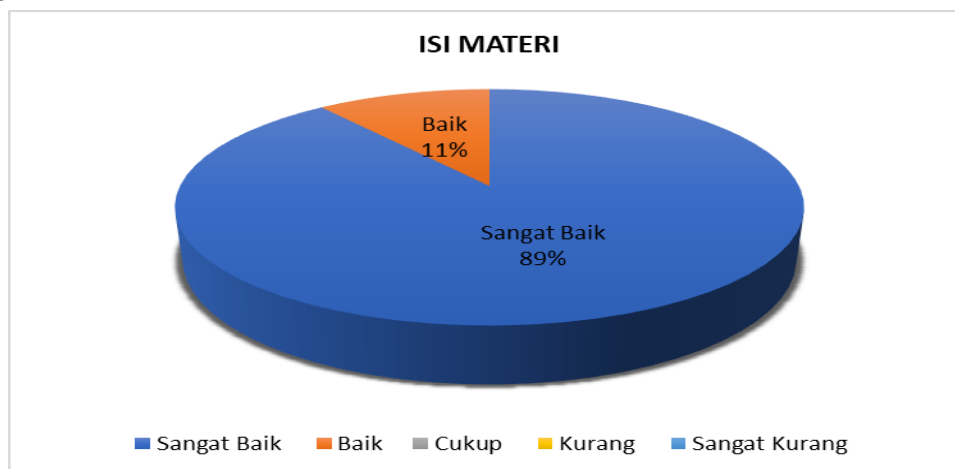
Media pembelajaran menarik dapat menumbuhkan inspirasi peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2015). Pemanfaatan video, gambar maupun animasi pada media pembelajaran bisa menarik perhatian peserta didik. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian Mufidah dan Khorri (2021) bahwa Media pembelajaran *articulate storyline* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang praktis untuk dikembangkan karena menjadikan minat dan hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil penelitian Hidayati (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan software *articulate storyline* sangat efektif meningkatkan nilai post test peserta didik.

Respon peserta didik pada media pembelajaran berbasis *articulate storyline*

Hasil dari jawaban kuesioner terhadap respon peserta didik SMP Negeri 1 Satap Kinam terhadap penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* berdasarkan aspek isi materi dan tampilan media dianalisis dan diskripsikan sebagai berikut:

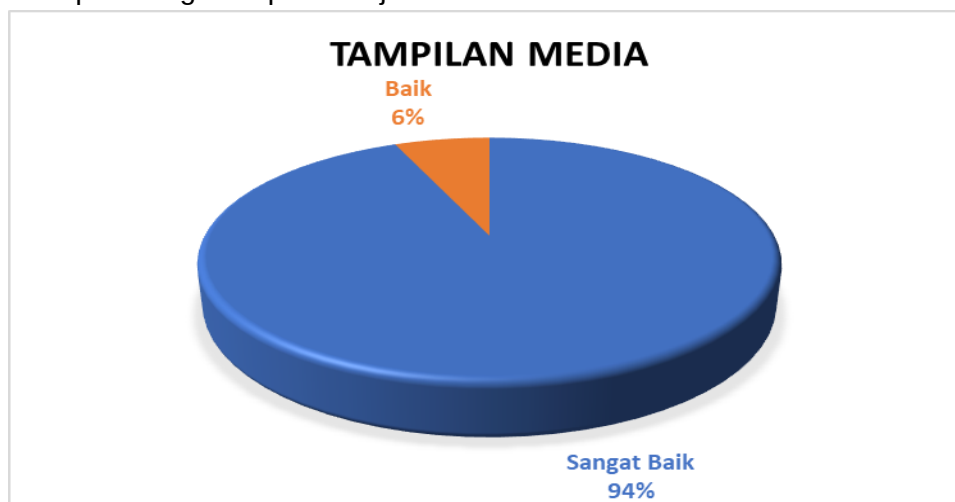
Berdasarkan aspek isi materi yang tersaji pada media pembelajaran *articulate storyline* yang tersaji pada gambar 2 menunjukkan menunjukkan bahwa 89% peserta didik memberikan respon terhadap isi materi yang tersaji pada media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Prakarya sangat baik dan 11% peserta didik memberikan respon baik. Isi materi yang ditampilkan pada media pembelajaran ini sudah disesuaikan dengan unit kompetensi yang ada pada mata pelajaran Prakarya SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat dimana dalam materi yang disajikan memuat pengetahuan *transcience knowledge* yang mampu melatih ketrampilan dan kecakapan hidup untuk ekspresif kreatif yang bermuara pada kearifan lokal dengan memanfaatkan lingkungan sekitar yaitu budidaya tanaman anggrek Papua. Pemahaman peserta didik terhadap

materi meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* (Agustina dkk., 2021). Hasil penelitian serupa oleh Octavia (2021) juga membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*.



Gambar 2. Respon siswa terhadap isi materi

Berdasarkan gambar 3 aspek tampilan atau *design* dari media pembelajaran berbasis *articulate storyline* menunjukkan bahwa 94% peserta didik memberikan penilaian tampilan atau *design* media sangat baik dan 6% peserta didik memberikan penilaian baik. Tampilan atau *design* media pembelajaran berbasis *articulate storyline* didesain sangat menarik menggabungkan tampilan tulisan, gambar, warna, ilustrasi, animasi, penambahan foto, video maupun suara (*backsound*) yang disesuaikan unit kompetensi mata pelajaran Prakarya SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat. Penggunaan animasi, suara (*backsound*), serta ilustrasi yang disesuaikan dapat mempermudah peserta didik untuk pemahaman isi materi. *Backsound* pada media pembelajaran ini menjadikan peserta dalam menerima pelajaran bisa santai dan rileks yang pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman terhadap isi materi dan meningkatnya hasil belajar peserta didik (Sari dan Marlina, 2022). Penelitian (Purnama & Asto, 2014) membuktikan bahwa penyajian tampilan media *articulate storyline* yang dibuat dengan ilustrasi menarik, keserasian desain akan mudah dipahami isi materinya sehingga mendorong keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran.



Gambar 3. Respon siswa terhadap tampilan media

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah 1) media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat terbukti efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena meningkatkan hasil belajar peserta didik; 2) respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat berdasarkan isi materi adalah memberikan respon 89% sangat baik dan berdasarkan tampilan atau *design* media sebanyak 94% peserta didik memberikan respon sangat baik. Pengembangan media pembelajaran interaktif sangat di perlukan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi. Sehingga sangat diperlukan kreativitas dan komitmen yang tinggi dari para guru khususnya di SMP Negeri 1 Satap Kinam Papua Barat atau di daerah terpencil lainnya di Indonesia untuk berperan aktif dalam mengembangkan sumber belajar, bahan ajar, media pembelajaran meskipun dengan keterbatasan fasilitas sarana dan prasarana yang ada.

Daftar Pustaka

- Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Ips Di Kelas V*.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Fardila, S., & Arief, M. (2021). *Pengembangan Mobile Learning berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Kearsipan untuk meningkatkan Self Regulated Learning dan Hasil Belajar Siswa (studi pada kelas x OTKP di SMK Cendika Bangsa Kepanjen)*. <https://doi.org/10.17977/um066v1i42021p344-356>
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif “ SCRIBER ” Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*.
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Software Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik SMKN 3 Surabaya*.
- Mufidah, Eli., & Khoiri, Nikmatul. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. IBTIDA'*. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Octavia, A. D., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). *Pengembangan Media M-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.797>
- Purnama, S. I., & Asto, 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.

Rohman, S. N. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah.*

Saputri, A. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2 Tambusai.* 1–8.

Sari, P. Ayu., & Marlina, Novi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan.* <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>