

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VIII MTS Swasta Sholihin

Desi Ramadhani<sup>1</sup>, Ade Andriani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

<sup>1</sup>[desiramadhani091201@gmail.com](mailto:desiramadhani091201@gmail.com)

Di terima 19 Desember 2023, disetujui untuk publikasi 24 Desember 2023

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas VIII-A di MTS Swasta Sholihin. Teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan angket, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat pembelajaran, khususnya untuk materi bangun ruang sisi datar. Validasi materi dan media mencapai persentase 89,85%, dikategorikan sebagai sangat layak. Respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan juga dinilai praktis, dengan persentase 92,675% dalam kategori sangat praktis. Pengembangan media pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar siswa, seperti yang terindikasi dari hasil angket minat belajar. Angket menunjukkan kategori sedang dengan skor 0,52 berdasarkan uji-gain. Dalam penilaian efektivitas media pembelajaran, tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 76%. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat efektif digunakan di kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa. [PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS SWASTA SHOLIHIN] (*Jurnal Fibonacci*, 04(2): 1-9, 2023)

Kata kunci: Articulate Storyline 3, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Pengembangan

## Pendahuluan

Kurangnya minat belajar di MTS Swasta Sholihin menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Beberapa faktor dapat diidentifikasi sebagai penyebab utama dari masalah ini. Pertama, metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif mungkin tidak mampu memancing minat siswa secara optimal. Keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendidikan juga turut memberikan kontribusi terhadap rendahnya animo siswa terhadap proses belajar. Selain itu, kurangnya motivasi dari pihak sekolah dan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman positif bagi siswa juga menjadi hambatan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya perbaikan dalam hal peningkatan kualitas pengajaran, pemenuhan fasilitas pendidikan, serta penanaman semangat dan motivasi bagi siswa agar minat belajar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

*Articulate Storyline 3* adalah alat serbaguna dan efektif untuk membuat materi pembelajaran multimedia interaktif (Arwanda et al., 2020). Hal ini memungkinkan pengembangan konten yang valid dan menarik, khususnya di bidang materi kekuatan. Potensi perangkat lunak untuk menghasilkan narasi dan penceritaan non-linier, yang membahas perannya dalam penataan dan penulisan ulang narasi. Potensi *Articulate Storyline 3* dalam alat eksplorasi visual dan analisis visual, yang menunjukkan kemampuan adaptasi dan potensinya untuk beragam aplikasi. (Hadza et al., 2020)

Pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sebagai alat bantu dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTS Swasta Sholihin menjadi langkah inovatif yang sangat berpotensi. Dengan platform ini, pendidik dapat merancang modul pembelajaran interaktif yang menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Fitur-fitur multimedia yang dimiliki, seperti animasi, audio,

dan video, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memikat perhatian siswa. Selain itu, *Articulate Storyline 3* memungkinkan penggunaan skenario belajar yang realistis dan simulasi situasional, memberikan siswa pengalaman langsung yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memperkaya proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan minat belajar siswa dapat tumbuh dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan serta memotivasi mereka untuk aktif terlibat dalam proses pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* di kelas VIII MTS Swasta Sholihin meningkatkan minat belajar siswa. Teknologi ini menciptakan pembelajaran interaktif, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Fitur-fitur seperti simulasi dan elemen multimedia membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa juga dapat mengakses materi secara mandiri, mendukung pembelajaran mandiri dan membangun rasa percaya diri. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi peningkatan minat belajar siswa.

## **Tinjauan Teoretis**

Penelitian tentang media pembelajaran menyoroti perannya sebagai alat untuk meningkatkan prestasi belajar. Lebih lanjut menekankan sifat saling melengkapi pembelajaran dengan media, dimana karakteristik media yang berbeda berinteraksi dengan peserta didik dan karakteristik tugas untuk mempengaruhi representasi mental dan proses kognitif. Namun penggunaan media pembelajaran dapat menjadi tantangan, khususnya di kelas BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing), karena berbagai permasalahan. Media pembelajaran berbasis cetak, selain memiliki keunggulan tersendiri, juga menghadirkan tantangan dalam hal pemilihan dan penggunaan. (Marhamah et al., 2022)

Matematika pada dasarnya merupakan cabang ilmu yang mengeksplorasi konsep besaran, struktur ruang, dan perubahan. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan matematika, yang mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, teoritis, rasional, dan penyelesaian masalah sehari-hari dengan keyakinan, penting bagi setiap siswa untuk menguasai matematika. Namun, banyak siswa yang merasa kurang antusias terhadap pembelajaran matematika karena mereka menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit (Ulfa & Suripah, 2022). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana & Aprilia pada tahun 2021, mereka menyatakan bahwa matematika seringkali dianggap sebagai pelajaran

yang sulit dan bahkan menakutkan bagi siswa (Broadhurst, 2020). Pandangan ini terlihat saat siswa berpartisipasi dalam kegiatan praktik lapangan, di mana mereka cenderung memandang matematika hanya sebagai kaitan dengan angka, rumus, dan perhitungan. Namun, sebagian besar dari matematika sebenarnya melibatkan pemahaman konsep. Karena dianggap sebagai mata pelajaran yang kompleks, minat belajar siswa terhadap matematika cenderung rendah.

*Articulate Storyline 3* adalah alat serbaguna untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Efektif dalam mengembangkan media pembelajaran, secara khusus memvalidasi penggunaannya untuk materi gaya dan berhasil menciptakan media pembelajaran fisika. Kemampuan perangkat lunak untuk menyajikan materi dengan alur cerita dan karakter membuatnya sangat menarik bagi siswa. Pentingnya penceritaan dan adaptasi dalam menciptakan pengalaman menarik, yang selaras dengan kemampuan *Articulate Storyline 3*. (Fatikhah & Anggaryani, 2021)

Minat adalah konsep multi faset yang memiliki implikasi signifikan terhadap pembelajaran dan pengembangan karier. Merupakan komponen motivasi kepribadian yang diekspresikan melalui sikap positif, aktif, dan tekun terhadap objek atau aktivitas tertentu. Hubungan antara individu dan lingkungan ini bermanfaat karena dapat membantu memecahkan masalah pribadi. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, minat adalah suatu keadaan rasa ingin tahu dan komitmen belajar tanpa perintah dari luar. Ini adalah proses motivasi yang kuat yang memberi energi pada pembelajaran, memandu lintasan akademik dan karier, dan penting untuk keberhasilan akademis. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Minat merupakan fenomena psikologis yang mencerminkan pemahaman terhadap suatu objek, ketertarikan terhadap objek tersebut, serta menghasilkan perasaan positif yang cenderung mengarahkan individu ke objek tersebut (Eyerci, 2021). Minat dapat dianggap sebagai pendorong kuat yang mendorong seseorang untuk berusaha keras mencapai tujuan tertentu. Minat membuat proses pembelajaran menjadi lebih nyata karena motivasi yang terus-menerus berasal dari hati, memperkuat kemauan untuk memotivasi diri sendiri dan melibatkan diri dalam berbagai tindakan. Ketertarikan bisa muncul dari berbagai sumber, baik itu faktor eksternal, pengaruh orang lain, maupun berasal dari motivasi internal individu itu sendiri. Pentingnya minat yang tinggi sangat terlihat dalam konteks pembelajaran, karena dapat

menjadi pendorong bagi siswa untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. (Sutrisno, 2020)

Sejumlah penelitian telah mengeksplorasi pemahaman siswa dalam konteks yang berbeda. Siswa dengan tingkat pemahaman yang lebih tinggi cenderung lebih memperhatikan pertanyaan yang diajukan, sedangkan menyoroiti pentingnya memahami perspektif siswa dalam pembelajaran online. Mengidentifikasi variasi dalam kompetensi pedagogi guru bahasa Inggris dalam memahami siswa, dengan beberapa guru menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang kemampuan kognitif dan pengetahuan awal siswa. Ada dua konsepsi pemahaman baru, yang menunjukkan bahwa penilaian tradisional mungkin tidak sepenuhnya menangkap pemahaman siswa. Studi-studi ini secara kolektif menggarisbawahi perlunya pemahaman yang lebih mendalam tentang tingkat pemahaman dan perspektif siswa, serta pentingnya praktik pengajaran dan metode penilaian yang efektif. (Sharma et al., 2020)

Penelitian mengenai pemahaman minat belajar telah menyoroiti beberapa faktor kunci. Fokusnya termasuk peran penting guru, sumber belajar, keluarga, dan lingkungan sekolah dalam meningkatkan minat siswa. Ditekankan pula betapa pentingnya pemrosesan informasi diri dalam memicu dan memperdalam minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan fokus ketika menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mereka (Rafmana et al., 2018). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar tumbuh seiring dengan perolehan pengetahuan, namun dapat mengalami penurunan jika tidak ada kesempatan untuk memilih. Secara keseluruhan, studi-studi ini menegaskan bahwa kombinasi faktor eksternal dan internal, seperti lingkungan belajar, hubungan pribadi dengan materi, dan kesempatan untuk memilih, memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar. (Renninger & Hidi, 2022)

Ada banyak faktor yang memengaruhi minat belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa faktor eksternal, terutama pengaruh guru, memiliki peran krusial dalam membentuk minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Lebih lanjut, penelitian menyoroiti betapa pentingnya minat dan motivasi dalam menentukan hasil belajar, terutama dalam konteks apresiasi bahasa dan seni. Dalam konteks mata kuliah industri mesin, perhatian diberikan pada tingkat pengaruh minat siswa, keterlibatan orang tua, dan metode pengajaran guru tingkat sedang terhadap prestasi siswa. Terakhir, penelitian mengidentifikasi dampak positif motivasi belajar, fasilitas belajar, dan keterampilan mengajar guru

terhadap minat belajar siswa. Secara keseluruhan, studi-studi ini menekankan keragaman faktor yang berkontribusi pada pembentukan minat belajar siswa. (Resta Clasa Kanter, 2019)

## Metode Penelitian

Studi ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) sesuai dengan pendekatan yang dijelaskan (Susdarwono, 2020). Metode ini digunakan untuk menciptakan produk khusus dan mengevaluasi sejauh mana efektivitasnya. Penelitian ini mengikuti prosedur yang terstruktur, mengikuti langkah-langkah dalam pengembangan produk. Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, mengadopsi model desain sistem pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kelayakan media pengembangan ini akan dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru matematika, dan siswa SMP MTS Swasta Sholihin melalui pengisian angket evaluasi serta memberikan kritik atau saran terhadap produk yang dikembangkan. Media pembelajaran ini akan diujicoba kepada siswa untuk mengevaluasi efektivitasnya berdasarkan skor hasil belajar siswa. Tujuan utama adalah agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menganai subjek penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas VIII-A MTS Swasta Sholihin pada tahun ajaran 2022/2023. Proses pengumpulan data memiliki peranan utama dalam penelitian, dikarenakan tuntutan pokok penelitian adalah menghasilkan data yang relevan (Sugiyono, 2013). Model prosedural adalah jenis model yang memiliki karakteristik deskriptif. Model ini menjelaskan langkah-langkah yang patut diikuti guna memperoleh suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini, akan dibuat sebuah produk media belajar yang menggunakan materi Bangun Ruang Sisi Datar. Penelitian ini melibatkan beberapa langkah, antara lain:

- 1 Tahap Persiapan
  - a. Peneliti melaksanakan pengamatan awal, melaksanakan wawancara, dan menyebar angket untuk memperoleh pemahaman tentang masalah-masalah yang muncul selama kegiatan belajar mengajar. Isu-isu tersebut akan menjadi dasar permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.
  - b. Peneliti melaksanakan studi pustaka terkait penelitian dan pengembangan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3*.

- c. Peneliti mempersiapkan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* sebagai alat untuk membuat media belajar.
- d. Peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan, seperti angket respon guru dan siswa, angket validasi materi, angket validasi media, angket tanggapan siswa, angket minat belajar siswa dan ketuntasan secara klasikal yang digunakan untuk mengukur keefektifan media belajar yang digunakan.
- e. Setelah media belajar selesai dilakukan pengembangan, peneliti melaksanakan uji validitas media dan materi dengan melibatkan ahli sebagai validator. Uji validitas media mempunyai tujuan untuk mengevaluasi kelayakan media yang sudah dilakukan pengembangan, sehingga dapat diambil keputusan apakah media tersebut pantas untuk digunakan atau tidak.

## 2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan ujicoba produk media belajar dengan melibatkan siswa kelas VIII MTS Swasta Sholihin dan didampingi oleh guru matematika di MTS Swasta Sholihin. Selama proses ini, peneliti tetap mengumpulkan data sesuai dengan metode pengumpulan data yang sudah ditentukan sebelumnya.

## 3 Tahap analisis

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis data yang sudah terkumpul dan menyajikan pada bagian pembahasan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, penggunaan angket, dan tes. Data yang diperoleh dalam tahap validasi dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis dilakukan untuk menggambarkan karakteristik data pada setiap variabel yang terlibat. Data kualitatif mencakup pendapat dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru matematika MTS Swasta Sholihin untuk perbaikan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3. Sementara itu, data kuantitatif terdiri dari penilaian dalam bentuk angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, guru matematika MTS Swasta Sholihin, serta tanggapan siswa terhadap pengembangan produk yang telah dilakukan.

Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* ini, peneliti membutuhkan angket berupa pertanyaan dengan menggunakan skala

Likert untuk mengklasifikasinya ke dalam 4 kategori yaitu:

Tabel 1. Skala likert

Skor	Kategori
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Kurang Baik (KB)
1	Sangat Tidak Baik (SB)

Untuk menghitung hasil angket dianalisis dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

V = Persentase skor

$\sum x$  = Jumlah skor penilaian

N = Jumlah skor maksimal

Keberhasilan suatu media belajar dapat dikatakan tercapai jika memperoleh penilaian validator memperlihatkan kualifikasi "Valid" atau "Sangat Valid" menurut penilaian terhadap butir-butir angket yang mencerminkan aspek validitas. kualifikasi kevalidan yang diterapkan tertera dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kriteria validasi media

No	Skor	Kriteria Validitas	Keterangan
1	$75\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak digunakan
2	$50\% < P \leq 75\%$	Valid	Layak digunakan
3	$25\% < P \leq 50\%$	Kurang valid	Layak digunakan dengan revisi
4	$0\% \leq P \leq 25\%$	Tidak valid	Tidak layak digunakan

Untuk mengevaluasi keefektifan media belajar yang menggunakan *Articulate Storyline 3*, dapat diamati melewati perubahan dalam minat belajar selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan media tersebut di kelas VIII MTS Swasta Sholihin. Keefektifan media belajar bisa diperhatikan melewati tingkatan minat belajar siswa dalam rentang 0 sampai 0,3. Untuk menghitung peningkatan minat belajar, digunakan metode uji N-Gain. Formula N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{akhir} - S_{awal}}{S_{maks} - S_{awal}}$$

Keterangan:

$S_{akhir}$  =Skor minat belajar akhir

$S_{awal}$  =Skor minat belajar awal

$S_{maks}$  =skor maksimal

Adapun kategori peningkatan minat belajar siswa yang diterapkan sebagaimana pada tabel 4 berikut:

Tabel 3. Penskoran N-Gain

Skor N-gain	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Pada MTS Swasta Sholihin, ada skor minimal atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk bidang studi matematika kelas VIII MTS Swasta Sholihin, yaitu sebesar 75. Siswa dianggap berhasil atau tuntas jika nilai yang diperolehnya lebih besar atau sama dengan KKM ( $\geq$ KKM). Untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal, digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{T}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak siswa yang tuntas

N = Banyak siswa

Media pembelajaran dikatakan layak ditinjau dari aspek keefektifan apabila persentase ketuntasan klasikal pada kategori tuntas atau sangat tuntas.

Tabel 4. Ketuntasan klasikal

Interval %	Kategori
$P \geq 80$	Sangat Tuntas
$70 \leq P < 80$	Tuntas
$60 < P < 70$	Cukup Tuntas
$50 \leq P < 60$	Tidak Tuntas
$P < 50$	Patut di perhatikan

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Studi ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran menggunakan platform *Articulate Storyline 3* untuk materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII semester ganjil MTS Swasta Sholihin. Media pembelajaran ini diunggah dalam bentuk tautan html5 yang dapat diakses melalui ponsel. Isi dari media pembelajaran ini mencakup materi ajar, contoh soal, dan kuis yang dirancang dengan menarik untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang mengikuti model ADDIE, melibatkan lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap awal, yaitu tahap Analisis kebutuhan proses pembelajaran. Analisis kebutuhan adalah cara yang paling efektif untuk menetapkan masalah yang timbul dalam sebuah organisasi pelajaran. (Wahyudi & Amry, 2022).

Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru matematika MTS Swasta Sholihin. Kegiatan ini mempunyai tujuan untuk mendapatkan informasi serta pemahaman tentang kegiatan belajar mengajar matematika, karakter siswa, dan materi yang diajarkan, terkhususnya pada materi bangun ruang sisi datar. Bersumber pada hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran matematika di kelas VIII masih menggunakan metode ceramah dan kurang berfokus pada siswa. Guru juga masih mengandalkan media tradisional seperti papan tulis, spidol, buku cetak, dan LKS, serta pemahaman siswa terhadap konsep matematika masih rendah. Siswa sering kali tidak tertarik dan mudah bosan dalam pembelajaran, sehingga mereka cenderung lebih suka berinteraksi dengan teman sekelas daripada memperhatikan penjelasan guru.

Pada tahap berikutnya, yaitu tahap Desain, peneliti merencanakan secara rinci mengenai materi bangun ruang sisi datar. Hal ini meliputi persiapan buku sebagai sumber referensi materi, pengumpulan gambar-gambar yang relevan, pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), pembuatan video penjelasan menggunakan GeoGebra dan diedit menggunakan aplikasi InShot, serta pembuatan storyboard. Tujuan dari langkah-langkah ini adalah untuk memudahkan peneliti dalam merancang media belajar yang akan dilakukan pengembangan. Selain merancang media belajar, peneliti juga menyusun instrumen penilaian yang akan diberikan kepada validator untuk melaksanakan validasi terhadap media belajar yang dilakukan pengembangan. Peneliti menyusun berbagai instrumen yang mencakup lembar validasi dari ahli media, lembar validasi dari ahli materi, lembar evaluasi kepraktisan media pembelajaran, tes hasil belajar matematika, dan angket mengenai minat belajar siswa.

Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap pengembangan (Development), peneliti melaksanakan pembuatan media belajar menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan mengacu pada panduan storyboard. Pembuatan media belajar diawali dengan animasi video pembuka yang menampilkan judul topik materi, yaitu bangun ruang sisi datar. Selanjutnya, ada pengisian nama siswa, asal sekolah, dan jenis kelamin dalam media belajar. Media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* ini terdiri dari enam pilihan menu utama. Menu pertama adalah menu materi yang mencakup empat sub bab, yaitu kubus, balok, limas, dan prisma. Setiap sub bab menyediakan penjelasan, unsur-unsur, jaring-jaring, luas permukaan, serta contoh soal beserta pembahasannya. Menu kedua adalah menu latihan yang berisi serangkaian soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa sesudah mempelajari materi yang sudah diajarkan. Soal

yang ditampilkan dalam bentuk soal pilihan berganda yang hasilnya bisa langsung di lihat apakah siswa tersebut tuntas dalam mengerjakan soal, kemudian hasil dari tersebut bisa di download di perangkat masing-masing siswa. Menu ketiga adalah menu info yang berisi referensi materi yang digunakan dalam pembuatan materi serta menyajikan identitas peneliti selaku pembuat media belajar.

Setelah menyelesaikan proses pembuatan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3*, langkah berikutnya bagi peneliti adalah melaksanakan validasi terhadap media yang sudah dilakukan pengembangan terhadap validator yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Validasi ini mempunyai tujuan supaya mengumpulkan data mengenai kelayakan media belajar yang sudah dilakukan pengembangan sebelum dilaksanakan pengujian secara langsung. Peneliti juga memperoleh masukan serta saran oleh validator yang akan digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan perbaikan awal pada media belajar tersebut. Hasil dari tahap pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi ahli Media dan Materi

Hasil Validasi	
Ahli Media	91,10%
Ahli Materi	88,60%

Setelah media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* sudah melewati proses validasi oleh ahli media dan ahli materi serta mengalami revisi, langkah selanjutnya adalah implementasi. Pada langkah ini, media belajar akan diuji praktik dan keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi dilaksanakan dengan mendistribusikan media belajar kepada 25 siswa kelas VIII dan guru matematika di MTS Swasta Sholihin. Pada awal pembelajaran, siswa disuruh untuk mengisi angket minat belajar sebelum menggunakan media belajar dan mengerjakan soal. Guru diminta untuk mengisi angket mengenai respons mereka terhadap pengimplementasian media belajar, di mana hasil tersebut dipergunakan dalam mengukur tingkat kepraktisan media tersebut. Pada akhir kegiatan belajar mengajar, siswa diminta untuk mengisi angket minat belajar sesudah menggunakan media belajar dan mengerjakan soal latihan, di mana hasil tersebut dipergunakan dalam mengukur tingkat keefektifan media belajar yang dilakukan pengembangan. Manfaat dari langkah implementasi ini ialah untuk memberikan penilaian praktik dan efektivitas pemanfaatan media belajar dalam pembelajaran.

Melalui aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan oleh peneliti dengan didampingi oleh guru matematika MTS Swasta Sholihin. Uji kepraktisan dilakukan oleh Guru dan siswa MTS

Swasta Sholihin. Uji praktisan dilakukan secara langsung dengan guru matematika setelah menggunakan media pembelajaran dan siswa sebanyak 25 orang. Hasil ujicoba lapangan yang diperoleh disajikan pada tabel 7 berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi ahli Media dan Materi

Hasil Kepraktisan	
Guru	94,20%
Siswa	91,15%
Hasil Keefektifan	
Minat Belajar Tinggi	24%
Minat Belajar Sedang	60%
Minat Belajar Rendah	14%
Siswa Tuntas Belajar	76%
Siswa Tidak Tuntas Belajar	24%

Pada tahap evaluasi, peneliti melaksanakan penilaian terhadap implementasi media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dilakukan. Dalam pemanfaatan media belajar tersebut, siswa memperlihatkan antusiasme dan minat belajar yang tinggi, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Respons positif juga tercermin dalam perolehan angket minat belajar yang telah diberikan kepada siswa. Guru matematika MTS Swasta Sholihin merasa terbantu dengan adanya media belajar ini, dan tidak mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan materi bangun ruang sisi datar. Secara keseluruhan, tidak ditemukan kendala yang signifikan dalam pemanfaatan media belajar ini. Oleh karena itu, peneliti tidak melihat perlunya revisi pada produk akhir, mengingat media belajar yang telah dikembangkan dinilai cukup baik serta mampu dipakai di sekolah.

## Pembahasan

Hasil analisis memperlihatkan bahwa media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berikut ini adalah hasil evaluasi kelayakan media belajar tersebut. Berikut ini adalah hasil evaluasi kelayakan media belajar tersebut:

### 1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3*

Proses validasi media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* dimulai dengan menyertakan ahli media dan ahli materi. Ahli media melaksanakan validasi terhadap aspek tampilan dan desain, aspek isi, serta aspek kemudahan pemanfaatan media. Sementara itu, ahli materi melaksanakan validasi terhadap aspek kelayakan

isi, aspek bahasa, dan aspek penyajian dalam materi tersebut.

Hasil penilaian yang dilaksanakan oleh ahli media memperlihatkan bahwa: (1) Aspek tampilan dan desain isi mendapat skor rata-rata sejumlah 90%, dengan kualifikasi sangat valid. (2) Aspek isi mendapat skor rata-rata sejumlah 91,7%, dengan kriteria sangat valid. Dan (3) Aspek kemudahan pemanfaatan media mendapat skor rata-rata sejumlah 91,7%, dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian yang dilaksanakan oleh ahli materi memperlihatkan bahwa: (1) Aspek kelayakan isi mendapat skor rata-rata sejumlah 93,5%, dengan kualifikasi sangat valid. (2) Aspek bahasa mendapat skor rata-rata sejumlah 83,3%, dengan kriteria sangat valid. Dan (3) Aspek penyajian memperoleh skor rata-rata 88,9%, dengan kualifikasi sangat valid.

Secara akumulasi penilaian ahli media mempunyai persentase tertinggi, yaitu sebesar 91,1%, yang terhitung dalam kriteria sangat valid. Sementara itu, penilaian ahli materi memiliki persentase sebesar 88,6%, juga termasuk dalam kriteria sangat valid. Secara keseluruhan, persentase penilaian validator mengenai media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* yang dilakukan pengembangan adalah 89,85%, yang juga terkualifikasi sangat valid. Temuan ini sama berdasarkan penelitian pengembangan yang dilaksanakan Machmud et al., (2022), di mana mereka memperoleh rata-rata persentase kevalidan ahli media sebesar 86,25% dan persentase kevalidan ahli materi sebesar 92,27%. Hal ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Articulate Storyline3* telah layak untuk diujicobakan.

## 2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3*

Kepraktisan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* dievaluasi berdasarkan penilaian pada tahap implementasi, di mana media belajar diujicobakan dalam aktivitas belajar mengajar di sekolah. Responden yang digunakan pada pengujian ialah guru matematika. Penilaian yang diberi mencakup aspek tampilan dan desain, kemudahan pemanfaatan, penyajian materi, dan manfaat media belajar tersebut.

Berdasarkan respon guru sesudah menggunakan dan mengamati kegiatan belajar mengajar menggunakan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3*, diperoleh sebagai berikut: (1) Aspek tampilan dan desain memperoleh angka rata-rata sejumlah 93,7% dengan kriteria sangat praktis. (2) Aspek kemudahan pemanfaatan mendapat nilai rata-rata sejumlah 91,7% dengan kriteria sangat praktis. (3) Aspek penyajian materi memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kualifikasi sangat praktis. (4) Aspek manfaat mendapat nilai rata-rata sejumlah 87,5% dengan kualifikasi sangat praktis. Berdasarkan respon

siswa sesudah menggunakan dan mengamati kegiatan belajar mengajar menggunakan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3*, diperoleh sebagai berikut: (1) Aspek tampilan dan desain mendapat angka rata-rata sejumlah 90,25% dengan kualifikasi sangat praktis. (2) Aspek kemudahan pemanfaatan mendapatkan nilai rata-rata sejumlah 92,33% dengan kriteria sangat praktis. (3) Aspek penyajian materi mendapatkan nilai rata-rata sejumlah 92% dengan kriteria sangat praktis. (4) Aspek manfaat mendapatkan nilai rata-rata sejumlah 90% dengan kualifikasi sangat praktis.

Hasil akumulasi dari uji kepraktisan yang dilihat dari respon guru matematika di MTS Swasta Sholihin, dengan skor rata-rata 94,2% berdasarkan kualifikasi "Sangat praktis". Sementara itu, hasil respon siswa dengan skor rata-rata sebesar 91,15% berdasarkan kriteria "Sangat praktis". Secara keseluruhan, persentase penilaian uji kepraktisan dengan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* yang dilakukan pengembangan adalah 92,675%, yang juga terkualifikasi sangat praktis. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Rosiyanti & Farahdiba, (2022), yang memperlihatkan bahwa respons guru sesudah menggunakan dan mengamati kegiatan belajar mengajar dengan berbantuan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Statistika di SMA Kelas XII mencapai 91,31%, yang juga termasuk dalam kriteria sangat praktis.

## 3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3*

Manfaat dari penelitian ini tidak hanya untuk mengembangkan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* yang valid dan praktis, tetapi juga dalam pengembangan media belajar yang efektif. Analisis efektivitas media belajar diperoleh melewati pemanfaatan angket minat belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa.. Hasil perhitungan memperlihatkan bahwa tingkat ketuntasan pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi bangun ruang sisi datar siswa secara klasikal adalah 76%.

Peningkatan minat belajar siswa dapat diamati melewati perbandingan hasil angket minat belajar siswa awal dan akhir menggunakan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3*. Hasil angket minat belajar awal dengan skor terendah sejumlah 37 dan skor tertinggi sejumlah 46, dengan rata-rata skor sejumlah 34. Sedangkan pada angket minat belajar akhir, ada skor terendah 47 dan skor tertinggi sebesar 57, dengan rata-rata skor sejumlah 51,92. Selain itu, nilai N-Gain yang didapat adalah sejumlah 0,52 dengan kualifikasi sedang, memperlihatkan terdapat peningkatan minat belajar siswa sesudah menggunakan berbantuan media belajar berbasis *Articulate*

*Storyline 3*. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang memperlihatkan peningkatan minat belajar siswa awal dan akhir menggunakan pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran tematik sebesar 0,59 dengan kualifikasi sedang menggunakan uji-gain. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Sari & Harjono, (2021) yang memperlihatkan peningkatan minat belajar siswa awal dan akhir menggunakan pembelajaran dengan berbantuan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran tematik sebesar 0,59 dengan kualifikasi sedang menggunakan uji-gain.

Berdasarkan jbaran di atas, dapat diputuskan terdapat peningkatan minat belajar siswa sesudah menggunakan media belajar dengan berbantuan *Articulate Storyline 3*. Oleh karena itu, pengembangan media tersebut dapat dianggap efektif. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

#### 4. Keterbatasan penelitian

Penelitian pembuatan media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* mempunyai beberapa keterbatasan yang menyebabkan adanya kekurangan dalam hasil produk media belajar. Salah satunya adalah ketiadaan backsound musik dalam media belajar yang dilakukan pengembangan, karena pembuatan backsound musik hanya berlaku untuk satu slide saja dan tidak berjalan secara keseluruhan pada proyek tersebut. Jika terjadi perubahan slide, backsound musik akan berhenti. Selain itu, aksesibilitas media yang dihasilkan tergantung pada pengguna yang memiliki link akses dan memiliki koneksi internet yang kuat. Meskipun media ini juga dapat digunakan dalam bentuk aplikasi, namun hasil latihan siswa tidak dapat dicetak seperti saat mengakses melewati link akses. Hal ini perlu dipertimbangkan secara lebih luas. Meskipun ada kekurangan tersebut, hasil media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* ini tetap dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

## Penutup

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang melibatkan lima tahap utama, yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media belajar berbasis *Articulate Storyline 3* akan disebutkan berkualitas kalau memenuhi tiga kriteria utama, yaitu keadilan, kepraktisan, dan keefektifan dengan meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media belajar dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* mendapat skor dengan kualifikasi sangat layak menurut penilaian ahli

media dan ahli materi. Media pembelajaran dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTS Swasta Sholihin juga mendapatkan respon dengan kualifikasi sangat praktis menurut respon guru dan siswa dikelas VIII MTS Swasta Sholihin media pembelajaran ini dipakai sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* juga memperoleh kategori efektif dalam pembelajaran matematika berlangsung yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

## Daftar Pustaka

- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Broadhurst, R. (2020). MINDSET AWAL SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG. *Managing Environments for Leisure and Recreation*, 1(2), 373–377. <https://doi.org/10.4324/9780203457306-42>
- Eyerci, C. (2021). The Causes and Consequences of Interest Theory. In *The Causes and Consequences of Interest Theory*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-78702-8>
- Fatikhah, F. F., & Anggaryani, M. (2021). Development of Articulate Storyline-based Dynamic Fluid Learning Media For Grade XI High School Students. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.26-34>
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Marhamah, S., Muslem, A., & Marhaban, S. (2022). an Investigation on Using Teaching Media in. *English Education Journal*, 13(1), 32–45.
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra, A. (2018). Pengembangan Multimedia

- Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65.
- Renninger, K. A., & Hidi, S. E. (2022). Interest development, self-related information processing, and practice. *Theory into Practice*, 61(1), 23–34. <https://doi.org/10.1080/00405841.2021.1932159>
- Resta Clasa Kanter, Y. (2019). Psychological Factors Influence EFL Students' Interest. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 1(2), 31–34. <https://doi.org/10.24903/bej.v1i2.613>
- Sharma, M., Dwivedi, A., Sengar, A., & Solanki, M. (2020). Implementing Innovative Online Teaching-learning Practice in Higher Education: Understanding Student Perspective. *ACM International Conference Proceeding Series*, 136–140. <https://doi.org/10.1145/3377571.3377577>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*
- Susdarwono, E. T. (2020). Research and Development (R & D) Sebagai Pilar Utama dalam Membangun Ekonomi Industri Pertahanan Indonesia. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 2(2), 57–70. <https://doi.org/10.35970/madani.v2i2.278>
- Sutrisno, M. (2020). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran. Ahlimedia Book.
- Ulfa, H., & Suripah. (2022). Articulate storyline 2 interactive learning media in transformation materials for class IX junior high school. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 205–220. <https://doi.org/10.33654/math.v7i3.1391>