

Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Articulate Storyline 3* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X

Annisa Yulistya¹, Suarman², R.M Riadi³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmun Pengetahuan Sosial,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sosial, Universitas Riau

e-mail: annisa.yulistya0730@student.unri.ac.id¹, suarman@lecturer.unri.ac.id²,
rm.riadi@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi manajemen SMA kelas X. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Developmen*) menggunakan model ADDIE. Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi dan media, angket motivasi belajar, kuesioner respon peserta didik. Subjek uji coba yaitu 27 orang peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir. Hasil uji validasi materi diperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat valid sedangkan uji validasi media diperoleh persentase 93% dengan kriteria sangat valid. Hasil efektifitas penggunaan media pembelajaran menggunakan uji t diperoleh kesimpulan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan $t_{hitung} 0,014 < 0,005 t_{tabel}$. Hasil praktis penggunaan media pembelajaran diperoleh persentase 92,72% kriteria sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* telah valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to develop an economic learning media based on Articulate Storyline 3 in increasing students' learning motivation in class X high school management material. The type of research used is research and development using the ADDIE model. The data was obtained based on a material and media expert validation questionnaire, a learning motivation questionnaire, and a student response questionnaire. The test subjects were 27 students of class X IPS 1 at SMA Negeri 1 Kuantan Hilir. The results of the material validation test obtained a percentage of 95% with very valid criteria, while the media validation test obtained a percentage of 93% with very valid criteria. The results of the effectiveness of the use of learning media using the t-test concluded that the economic learning media based on Articulate Storyline 3 was effective in increasing students' learning motivation because $t_{count} 0.014 < 0.005 t_{table}$. Practical results of the use of learning media obtained a percentage of 92.72% very practical criteria. Thus it can be concluded that the economic learning media based on Articulate Storyline 3 has been valid, practical and effective in increasing students' learning motivation.

Keywords : *Learning Media, Articulate Storyline 3, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang mepengaruhi siswa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menumbuhkan hal-hal yang positif pada siswa itu sendiri (Suardi, 2021). Dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yakni melalui proses belajar mengajar. Adapun menurut Nurjanah (2015) mengatakan bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya

adalah proses komunikasi, yang merupakan proses penyampaian pesan dari sumber melalui media tertentu kepada penerima pesan, pesan tersebut berisi ajaran dan didikan yang terdapat pada kurikulum serta dituang oleh guru atau sumber lain kedalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar (Yumini & Lusia, 2015). Menurut Mardhiyah et al.,(2021) pembelajaran abad 21 menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter.

Saat ini dunia sedang dilanda musibah besar yakni adanya wabah yang menyerang umat manusia diseluruh dunia termasuk Indonesia. Penyakit ini disebut dengan *Corona Virus Disease 2019* disingkat menjadi COVID-19, Agar proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya, pembelajaran yang awalnya dilakukan di sekolah beralih menjadi pembelajaran *Online* atau pembelajaran dalam jaringan disingkat dengan Daring.

Proses belajar mengajar pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta dengan mewabahnya pandemi COVID-19 ini semakin mendorong tenaga pendidikan untuk lebih inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Tenaga pendidik diharapkan memiliki keterampilan dalam memilih atau membuat media pembelajaran yang tepat dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi dan semangat menerima materi pembelajaran (Sukmarini et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Ibu Darma Yulianti, S.Pd selaku guru Ekonomi di SMAN 1 Kuantan Hilir, metode pembelajaran yang digunakan selama masa pandemi COVID-19 kurang efektif dikarenakan Guru tidak menggunakan media yang menarik ini terlihat dari rendahnya motivasi belajar siswa untuk mengerjakan latihan ekonomi, hal ini disampaikan guru disaat wawancara melalui *whatsapp* dimana terlihat dari banyaknya siswa yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu serta masih terdapat siswa yang tidak mengumpulkan sama sekali tugas yang diberikan oleh guru dalam pelajaran ekonomi dikarenakan tidak paham terhadap materi yang terdapat banyak bacaan yang membuat siswa jenuh akan pelajaran ekonomi. Oleh Karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media pengembangan pembelajaran interaktif yang efektif mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran dalam jaringan (Daring) ialah aplikasi *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak (aplikasi) produksi media pembelajaran yang simple, menarik dan menyenangkan. Tampilan aplikasi *Articulate Storyline*, sangat sederhana dan hampir mirip dengan *Microsoft Power Point* (Suardi, 2021). Kelebihan dari *Articulate Storyline* ialah merupakan multimedia *Authoring Tools* yakni multimedia yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah perangkat pembelajaran saling berinteraksi dengan isi yang berasal dari gabungan gambar, grafik, animasi, teks, suara dan video (Burhannudin, 2021). Hasil dari pembuatan media pembelajaran melalui *Articulate Storyline* berbentuk sebuah *Web* (html5) atau berbentuk *Application File* yang bisa dijalankan pada berbagai instrument seperti laptop, tablet, *Smartphone* maupun *Handphone* (Sapitri & Bentri, 2020).

Pada perancangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* akan dikombinasikan dengan aplikasi lainnya. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk membantu siswa agar termotivasi dalam menerima materi pembelajaran serta dapat memahami materi pembelajaran khususnya materi Manajemen pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi manajemen SMA kelas X. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE

yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), *evaluation* (evaluasi).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir, Kec. Kuantan Hilir, Kab. Kuantan Singingi pada tanggal 21 februari – 1 maret 2022 dengan proses pembelajaran tatap muka. media pembelajaran ekonomi berbasis Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi manajemen SMA kelas X, akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media, kemudian akan diuji cobakan pada satu sekolah di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir untuk melihat tingkat efektifitas motivasi belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan tingkat praktis penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi, angket motivasi belajar, kuesioner respon peserta didik. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil lembar validasi berupa kritikan, komentar, serta saran dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi oleh ahli materi dan media, angket motivasi belajar siswa, dan kuesioner respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan analisis validitas berupa lembar validasi yang dinilai oleh ahli untuk melihat tingkat valid media pembelajaran yang dikembangkan yang nantinya akan diujicobakan kepada siswa. Lembar validasi berbentuk skala *likert* dengan skor 1-5 setiap skor memiliki kriteria penilaian tertentu dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Penilaian oleh Validator

| Skor Penilaian | Kategori |
|----------------|--------------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Sudah Baik |
| 3 | Sedang |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Kurang Baik |

Sumber: Riduwan, 2013

Selanjutnya, mentabulasikan data validasi materi dan media sesuai dengan kategori penilaian oleh validator. Setelah itu, menghitung persentase skor kategori penilaian oleh validasi materi dan media dengan persamaan:

$$V = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase skor %

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Mengkonversikan persentase skor menjadi nilai kualitatif sesuai kategori validitas skala pengukuran dengan skor 1-5. Kategori validitas dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Validitas

| Interval | Kategori |
|----------|--------------------|
| 5 | Sangat Valid |
| 4 | Valid |
| 3 | Cukup Valid |
| 2 | Tidak Valid |
| 1 | Sangat Tidak Valid |

Sumber: Riduwan, 2013

Teknik analisis data selanjutnya yaitu analisis uji-t atau uji beda, berupa angket motivasi belajar siswa yang dinilai oleh siswa untuk membandingkan data sebelum dan sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel. Pada penelitian ini analisis uji beda digunakan menganalisis motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah serta mengukur tingkat efektifitas penggunaan media. Angket motivasi belajar siswa berbentuk skala *likert* dengan skor 1-4 setiap skor memiliki kriteria penilaian tertentu dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Alternatif Pernyataan Sikap

| Skor Penilaian | Kategori |
|----------------|--------------------|
| 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 3 | Setuju (S) |
| 2 | Kurang Setuju (KS) |
| 1 | Tidak Setuju (TS) |

Sumber: Sugiyono, 2017

Selanjutnya, mentabulasikan data motivasi belajar sebelum (*pre*) dan sesudah (*post*) sesuai skor alternatif pernyataan sikap pengguna tersebut. Setelah itu, Menganalisis data dengan menggunakan kelas interval 3 variabel, berikut klasifikasinya dengan rumus:

$$I = \frac{\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}}{\text{Klasifikasi}}$$

Keterangan:

I = Interval

Skor Maksimal = Jumlah Soal x Nilai Tertinggi

Skor Minimal = Jumlah Soal x Nilai Terendah

Untuk mengetahui kalsifikasi motivasi belajar siswa sebelum (*pre*) dan sesudah (*post*) dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut

Tabel 4. Klasifikasi Motivasi Belajar Siswa

| Kategori | Klasifikasi |
|----------|-------------|
| Tinggi | 54 – 72 |
| Sedang | 36 – 53 |
| Rendah | 18 – 35 |

Sumber: Data Olahan, 2022

Maka dibuatlah hipotesis untuk dilakukan uji t *paired sampel test* dimana merupaja uji t dengan sampel berpasangan, dilakukan dengan menggunakan SPSS 22. Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai t_{hitung} (didapatkan dengan rumus) dibandingkan dengan nilai t_{tabel} (didapat dari tabel-t). Cara menentukan nilai t tabel didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (mis : $\alpha = 0,05$) dan $dk = n-1$. Setelah itu, tarik kesimpulan berdasarkan kriteria pengujian.

Teknik analisis data selanjutnya yaitu analisis deskriptif, berupa kuesioner respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran untuk mengukur tingkat praktis penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti. Kuesioner respon peserta didik berbentuk skala *likert* dengan skor 1-4 setiap skor memiliki kriteria penilaian tertentu dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Alternatif Pernyataan

| Skor Penilaian | Kategori |
|----------------|--------------------|
| 4 | Sangat Setuju (SS) |
| 3 | Setuju (S) |
| 2 | Kurang Setuju (KS) |
| 1 | Tidak Setuju (TS) |

Sumber: Sugiyono, 2017

Selanjutnya, mentabulasikan data respon pengguna sesuai skor alternatif pernyataan.. Setelah itu, menghitung persentase dari skor alternatif pernyataan dengan persamaan:

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

Keterangan:

P = Persentase skor alternatif pernyataan sikap positif (%)

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Mengkoversi persentase skor pengguna menjadi nilai kualitatif sesuai kategori kepraktisan. Kriteria kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Kepraktisan

| Interval | Kategori |
|------------|----------------|
| 76% - 100% | Sangat Praktis |
| 51% - 75% | Praktis |
| 26% - 50% | Kurang Praktis |
| 0% - 25% | Tidak Praktis |

Sumber: Akbar, 2011

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Hasil pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* dengan menggunakan 5 tahapan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan, dijabarkan sebagai berikut:

Tahapan Analisis (Analysis)

Tahapan analisis yang dilakukan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan Peserta Didik, hasil wawancara peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang isi materinya disertai dengan gambar, video serta animasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar baik secara daring ataupun tatap muka. (2) Analisis Kurikulum, Penyesuaian materi manajemen SMA kelas X dengan media pembelajaran yang akan dirancang dan mengarahkan siswa untuk dapat mencapai pendidikan yang bermutu dengan standar yang telah ditetapkan. (3) Analisis Materi, menyesuaikan produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dari materi manajemen.

Tahapan Perancangan (Design)

Tahapan perancangan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* meliputi 2 tahapan yang dilakukan yaitu: (1) Rancangan Prototipe atau prototipe 1 merupakan rancangan awal dari media pembelajaran yang akan divalidasi oleh ahli (2) Rancangan Instrumen Penilaian berupa rancangan lembar validasi, angket motivasi belajar, kuesioner respon peserta didik,

Tahapan Pengembangan (Development)

Tahapan pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari 4 orang validator ahli yaitu 2 ahli materi dan 2 ahli media dengan cara memberikan lembar validasi dan memperlihatkan media pembelajaran yang sudah dirancang atau prototipe 1 untuk dapat dinilai, Kemudian dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan saran – saran yang telah diberikan oleh validator.

1) Hasil Penilaian Validasi Materi

Hasil penilaian aspek materi secara rinci dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Aspek Penilaian Materi

| No | Komponen Penilaian | Persentase | Persentase | Persentase |
|-----------|--------------------------------------|---------------------------|---------------|-----------------------------|
| | | Validasi 1 | Validasi 2 | Validasi 3 |
| 1 | Kebenaran isi materi | 60% | 80% | 100% |
| 2 | bebas dari kesalah fahaman konsep | 60% | 90% | 100% |
| 3 | kekinian dan ke-up-to-date-an materi | 60% | 80% | 90% |
| 4 | kecakupan dan kedalama materi | 60% | 70% | 90% |
| Rata-Rata | | 60% | 80% | 95% |
| Kategori | | Cukup Layak (Cukup Valid) | Layak (Valid) | Sangat Layak (Sangat Valid) |

Sumber: Data Olahan Excel, 2022

Berdasarkan Tabel 7 dilakukan validasi aspek materi. Pada validasi 1 diperoleh skor 60% dengan kategori cukup layak atau cukup valid, maka media perlu dilakukan revisi sesuai arahan dari ahli materi untuk memastikan materi telah sesuai dengan komponen penilaian. Dilakukan validasi ke 2 oleh ahli diperoleh skor 80% dengan kategori Layak atau valid, maka dosen menyarankan untuk dilakukan revisi agar lebih mendekati kategori layak yang lebih tinggi dari sebelumnya. Validasi ke 3 atau validasi akhir diperoleh dengan skor 95% kategori sangat layak atau sangat valid. Materi telah bisa digunakan dan memperoleh skor yang tinggi.

Adapun data kualitatif dari hasil komentar, saran serta kritikan ahli validasi materi dapat dilihat pada Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Saran dan Masukan dari Validator Materi

| No | Komentar dan Review Validator Materi | Tindak Lanjut |
|----|---|---|
| 1 | Kebenaran isi materi ditulis secara sistematis | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 2 | Peta konsep belum lengkap | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 3 | Materi perlu dilengkapi dengan gambar | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 4 | Kedalaman materi perlu di beri alasan setelah tabel | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 5 | Kecakupan materi perlu ditambahkan pengayaan | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |

Sumber: Data Olahan, 2022

2) Hasil Penilaian Validasi Media

Hasil penilaian untuk media terdiri dari 2 penilaian yaitu aspek media dan aspek penggunaan media secara rinci dapat dilihat pada Tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Persentase Hasil Validasi Media

| No | Aspek Penilaian | Persentase Validitas III (Validitas Akhir) |
|-----------|------------------------|--|
| 1 | Aspek Media | 94% |
| 2 | Aspek Penggunaan Media | 92% |
| Rata-Rata | | 93% |
| Kategori | | Sangat Layak (Sangat Valid) |

Sumber : Data Olahan Excel, 2022

Berdasarkan Tabel 9 validasi media diperoleh skor aspek media dengan skor akhir 94% kategori sangat layak atau sangat valid. Untuk aspek penggunaan media skor akhir 92% kategori layak atau sangat valid. Sebagai rata-rata akhir diperoleh dari validasi media sebesar 93%. Merujuk pada kriteria validitas, maka persentase validitas tersebut terletak pada kriteria sangat valid atau sangat layak, sehingga media pembelajaran ekonomi berbasis *articulate storyline 3* yang disebut prototipe 3 dapat dilanjutkan ke tahap uji coba.

Adapun data kualitatif dari hasil komentar, saran serta kritikan ahli validasi media dapat dilihat pada Tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Saran dan Masukan dari Validator Media

| No | Komentar dan Review Validator Materi | Tindak Lanjut |
|----|---|---|
| 1 | Terdapat menu media yang tidak bisa berjalan | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 2 | Kejelasan suara animasi kurang | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 3 | Kemenarika pengemasan multimedia perlu ditambah | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 4 | Kesesuaian struktur pengembangan media harus ditambah | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |
| 5 | Kejelasan teks, teori, gambar perlu ditambah | Dilakukan perbaikan Sesuai dengan yang disarankan |

Sumber: Data Olahan, 2022

Berikut desain tampilan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 Tahapan Penerapan (Implementation)

Pada tahapan penerapan, produk yang telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan oleh 2 dosen dan 2 guru kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk dilihat tingkat efektifitas dan tingkat kepraktisan dalam penggunaan media yang telah dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang ditayangkan melalui infocus. Untuk melihat tingkat efektifitas dan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat melalui pengisian angket motivasi belajar dan kuesioner respon peserta didik.

Media pembelajaran yang telah dikmbangkan kemudian diterapkan pada subjek penelitian yaitu pesertra didiik kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Kuantan Hilir dengan jumlah sampel 27 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 february – 1 maret 2022, adapun tujuan dilakukannya tahap implementasi ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui tingkat praktis penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Secara keseluruhan tujuan implementasi untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang dikembangkan untuk dapat digunakan serta membantu mengatasi permasalahan – permasalahan yang terdapat pada studi pendahuluan.

Tahapan Evaluasi (Evaluation)

Tahapan evaluasi berupa evaluasi atau perbaikan yang telah dilakukan pada setiap tahapan dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis *articulate storyline 3* pada materi manajemen.

Hasil Tingkat Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Dilaksanakan uji coba pada kelas X IPS 1 untuk melihat apakah media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Data tingkat motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat dilihat pada Tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Tingkat motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*

| No | Interval | Kategori | Sebelum (<i>Pre</i>) | | Sesudah (<i>Post</i>) | |
|--------|----------|----------|------------------------|-----|-------------------------|-----|
| | | | F | % | F | % |
| 1 | 54 -72 | Tinggi | 25 | 93 | 27 | 100 |
| 2 | 35 – 53 | Sedang | 2 | 7 | - | - |
| 3 | 16 – 34 | Rendah | - | - | - | - |
| Jumlah | | | 27 | 100 | 27 | 100 |

Sumber : Data Olahan Excel, 2022

Berdasarkan Tabel 11 diketahui bahwa secara umum motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran ini ternyata lebih banyak pada kategori tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar mereka sebelum menggunakan media, dengan demikian dapat dikatakan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media ini lebih baik dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya, untuk melihat tingkat perbedaan maka dilakukan uji t dua sampel berpasangan (*paired sampel test*), diperoleh hasil uji t pada Tabel 12 sebagai berikut :

Tabel 12. Hasil Uji-t motivasi belajar sebelum (*pre*) dan setelah (*post*)

| Paired Samples Test | | | | | |
|---------------------|------------------------------|---|--------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | |
| | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | |
| | | Upper | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1 | MOTIVASI PRE - MOTIVASI POST | -5,76 | -2,622 | 26 | ,014 |

Sumber : Data Olahan SPSS, 2022

Bedasarkan Tabel 12 hasil output uji t (*paired sampel test*), diketahui nilai Sig.(2-tailed) adalah sebesar $t_{hitung} 0,014 < 0,05 t_{tabel}$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum (*pre*) menggunakan media dengan motivasi belajar sesudah (*post*) menggunakan media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* efektif terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil Tingkat Praktis Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Uji respon peserta didik dilakukan kepada kelas X IPS 1 yang terdiri dari 27 orang peserta didik. Lembar penilaian terdiri dari 4 aspek penilaian. Persentase skor total hasil penilaian respon peserta didik dari keempat aspek penilaian disajikan pada Tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Pesentase Skor Total Penilaian Respon Peserta Didik

| No | Aspek | Rata-rata Skor (%) |
|---------------------------|------------------------|--------------------|
| 1 | Aspek Kelayakan Media | 93,89% |
| 2 | Aspek Motivasi Belajar | 91,67% |
| 3 | Aspek Kemenarikan | 91,98% |
| 4 | Aspek Kemudahan | 93,33% |
| Persentase skor rata-rata | | 92,72% |
| Kriteria | | Sangat Praktis |

Sumber: Data Olahan Excel, 2022

Berdasarkan Tabel 13 dapat disimpulkan bahwa persentase skor total penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis *articulate storyline 3* pada aspek kelayakan media, aspek motivasi belajar, aspek kemenarikan, aspek kemudahan sebagai data akhir dari kuesioner peserta didik sebesar 92,72%. Merujuk pada kategori kepraktisan respon peserta didik maka persentase tersebut berada pada kriteria sangat praktis.

PEMBAHASAN

Pembahasan Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Dari hasil validasi materi dan media yang dinilai oleh 2 dosen dan 2 guru terhadap media pembelajaran ekonomi berbasis *articulate storyline 3* pada materi manajemen SMA kelas X, termasuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata kelayakan teoritis materi 95% dan media 93% sehingga menunjukkan media pembelajaran ekonomi berbasis *articulate storyline 3* yang dikembangkan sudah layak secara teoritis. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sapitri & Benti (2020) 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. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada pelajaran Ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan Tingkat Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Berdasarkan hasil uji t diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* efektif terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan $t_{hitung} 0,014 < 0,05 t_{tabel}$. Adapun penelitian relevan yang menyatakan media meningkatkan motivasi belajar siswa yakni menurut Febrianti et al., (2021) menyatakan dengan menggunakan media *articulate storyline 3*, motivasi siswa meningkat dengan rata-rata diperoleh sebesar 95,2%. Sehingga media berbasis *articulate storyline* dinyatakan praktis dan efektif dalam pembelajaran. Penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu menurut Rafmana et al., (2018) pada tahap *field test* mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase 82.1% kategori motivasi belajar tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan Tingkat Praktis Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Berdasarkan hasil persentase skor akhir rata-rata penilaian peserta didik sebesar 92,72% dengan kriteria sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* ternyata sangat praktis digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* juga di uji cobakan kepada guru mata pelajaran ekonomi secara pribadi, peneliti melakukan wawancara kepada guru terkait media yang telah dicoba, guru menyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik, interaktif dan sangat praktis digunakan oleh siswa dan guru serta dapat menjadi referensi guru dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu menurut Pratama & Batubara (2021) skor akhir dari respon para guru setelah menggunakan media pembelajaran sebesar 90,3% , sehingga praktis digunakan oleh guru, karena hasil respon para pengguna khususnya guru yang telah dikembangkan praktis dan mudah digunakan, maka media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dapat diterapkan di sekolah untuk membantu guru dalam menyampaikan isi materi yang diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dapat disimpulkan hasil yang diperoleh dari uji validasi pada aspek materi dengan persentase 95% kriteria sangat valid dan aspek media dengan persentase 93% kriteria sangat valid. Hasil uji t motivasi belajar siswa $t_{hitung} 0,014 < 0,05 t_{tabel}$ terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum (*pre*) dan setelah (*post*) menggunakan media pembelajaran. Hasil uji respon peserta didik diperoleh 92,72% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan serta

menunjang dalam proses pembelajaran di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Kuantan Hilir dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Burhannudin, N. A. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu". Skripsi, Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD 5*, no. 1: 588–597.
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. 2021. "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia". *Jurnal Pendidikan 12*, no. 1: 29–40.
- Nurjanah, S. 2015. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri". Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila". *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 4*, no. 2: 157–168.
- Riduwan. 2013. *Skala pengukuran variable-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sapitri, Deni & Bentri, Alwen. 2020. "Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X". *Jurnal Inovation Technology on Education 2*, no.1: 1–8.
- Sapitri, Deni & Bentri, Alwen. 2020. "Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X". *Jurnal Inovation Technology on Education 2*, no.1: 1–8.
- Suardi, N. P. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah". Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmarini, F., Mauludiyah, L., Roziqi, M. A., & Nurdianto, T. 2021. "Interactive arabic learning media based on articulate storyline 3 to increase student's motivation". *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab 7*, no. 1: 106–121.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 4*, no. 3: 845–849.