

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE BERBANTUAN VIDEO SMOOTHDRAW PADA MATERI GARIS DAN SUDUT KELAS VII

Fedrik Andhika Firmansyah¹, Isbadar Nursit², Alifiani³

¹²³ Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang

Email:¹ fedrikandhika@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian pengembangan ini meliputi ahli media, ahli desain dan media pembelajaran, 3 praktisi, dan 10 pengguna (*user*) dari MTs Negeri 4 Malang. Analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket validasi produk dan data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran pada angket validasi produk. Berdasarkan hasil penelitian, pada analisis kebutuhan terhadap 5 guru dan 73 peserta didik, secara berturut-turut diperoleh persentase sebesar 85% dan 83,1%, sehingga diperoleh kesimpulan guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli dan praktisi diperoleh rata-rata per validator ahli media adalah 3,83; rata-rata per validator ahli desain dan media pembelajaran adalah 3,75; dan rata-rata per validator praktisi adalah 3,65. Sehingga, diperoleh rata-rata dari semua validator ahli dan praktisi adalah 3,74. Sehingga, dapat disimpulkan jika produk dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi. Pada validasi uji coba pengguna (*user*) yang melibatkan 10 peserta didik kelas VII, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,55. Sehingga, dapat disimpulkan jika produk dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran interaktif, articulate storyline, video smoothdraw, garis dan sudut

Abstract

The purpose of this research is to produce interactive learning media using Articulate Storyline assisted by SmoothDraw video on line and angle material for class VII. This research is a development research that uses the ADDIE development model which includes 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this development research include media experts, design and learning media experts, 3 practitioners, and 10 users from MTs Negeri 4 Malang. Data analysis in this development research is quantitative and qualitative data analysis. Quantitative data obtained from the product validation questionnaire scores and qualitative data obtained from comments and suggestions on the product validation questionnaire. Based on the results of the study, in the needs analysis of 5 teachers and 73 students, the percentages of 85% and 83.1% respectively were obtained, so that it was concluded that teachers and students needed interactive learning media to be developed. Based on the results of expert and practitioner validation data analysis, the average validator per media expert was 3.83; the average per validator of design experts and learning media is 3.75; and the average per practitioner validator is 3.65. Thus, the average of all expert and practitioner validators is 3.74. So,

it can be concluded if the product is declared valid and does not require revision. In the validation of the user trial involving 10 students of class VII, the overall average was 3.55. So, it can be concluded if the product is declared valid and can be used in the learning process.

Keyword: development, interactive learning media, articulate storyline, video smoothdraw, lines and angels

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas merupakan tujuan keempat dari 17 tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang ditentukan oleh *United Nations* sebagai agenda dunia pembangunan guna keselamatan manusia dan planet bumi. Pendidikan berkualitas bertujuan untuk memastikan pendidikan berkualitas yang layak dan inklusif serta mendorong kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua (United Nations, 2015). Saat ini terdapat kesenjangan pendidikan antara negara maju dan negara berkembang, dimana negara berkembang kesulitan dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Kondisi tersebut diperparah dengan munculnya pandemi *coronavirus disease* atau Covid-19 yang sudah tersebar ke seluruh negara. Demi mengurangi mobilitas masyarakat guna mengurangi penyebaran virus dan meminimalisir korban, Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang mengubah pelaksanaan pendidikan di Indonesia dari pembelajaran tatap muka untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring (Kemendikbud, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran daring di Indonesia menggunakan berbagai teknologi pendidikan diantaranya: (1) *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, Spada Indonesia, *E-Learning* Madrasah; (2) *Virtual Conference* seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Webex*; (3) *Messenger Group* seperti *Grup WhatsApp*, *Grup Telegram*, serta beberapa teknologi pendidikan yang lain yang dapat dimanfaatkan guna menunjang pembelajaran daring. Menurut Setyorini (dalam Fauzy & Nurfauziah, 2021:552) kelebihan dari pembelajaran daring ialah waktu yang digunakan tidak terbatas, yaitu dapat dilaksanakan secara asinkron antara guru dan peserta didik. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran daring tidak semaksimal pembelajaran tatap muka dikarenakan pembelajaran daring yang dilaksanakan secara mendadak pada saat pandemi sehingga persiapan yang dilakukan tidak optimal. Kondisi tersebut menjadikan peserta didik merasa belum siap melaksanakan pembelajaran daring (Fauzy & Nurfauziah, 2021:552).

Nafrin & Hudaidah (2021:458) menyatakan bahwa beberapa masalah selama pembelajaran daring ialah berkurangnya motivasi belajar, banyaknya kuota internet yang digunakan, minimnya kerja sama peserta didik dan orang tua yang mengakibatkan ada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai. Karena hal tersebut, diperlukan penggunaan teknologi informasi yang tidak terlalu banyak menghabiskan kuota internet serta bersifat interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan pada hasil pengamatan peneliti di MTs Negeri 4 Malang, guru matematika di MTs tersebut menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) Kementerian Agama yaitu *E-Learning* Madrasah dan grup kelas *online* menggunakan *WhatsApp Group*. Media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa buku paket kemendikbud. Akan tetapi, media pembelajaran yang digunakan tersebut kurang menarik dan memotivasi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Menurut Amiroh (2020:2) *Articulate Storyline* merupakan *software* membuat multimedia yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa teks, grafik, gambar, animasi, suara, serta video. Arief & Ashar (2021:326) mengungkapkan bahwa hasil dari

publikasi *software Articulate Storyline* berupa media pembelajaran yang berformat HTML5 sehingga dapat digunakan dalam berbagai perangkat seperti komputer, laptop, *tablet*, dan *smartphone*.

Menurut Rohmah & Bukhori (2020:179) dalam kondisi pembelajaran daring, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat dijadikan sebagai alternatif solusi media pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami dengan tambahan fitur video. Meskipun demikian, *Articulate Storyline* tidak memiliki fitur untuk memproduksi video pembelajaran sehingga diperlukan *software* lain untuk memproduksi video pembelajaran. *Software SmoothDraw* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memproduksi video pembelajaran. Harris & Park (2017:2) berpendapat *SmoothDraw* dapat digunakan sebagai papan tulis virtual yang dimanfaatkan untuk memproduksi video pembelajaran. Menurut Sickle (2016:607) pembelajaran dengan menggunakan video *SmoothDraw* lebih efisien dalam menjelaskan materi pembelajaran daripada mencoba menjelaskan materi pembelajaran hanya menggunakan tulisan yang membuat peserta didik kurang memahami materi.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan waktu yang fleksibel dan memberi pemahaman konsep materi dengan baik meskipun dalam pembelajaran daring. Pembelajaran juga dapat lebih menyenangkan dengan adanya materi interaktif sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran matematika diharapkan dapat lebih menarik perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara optimal.

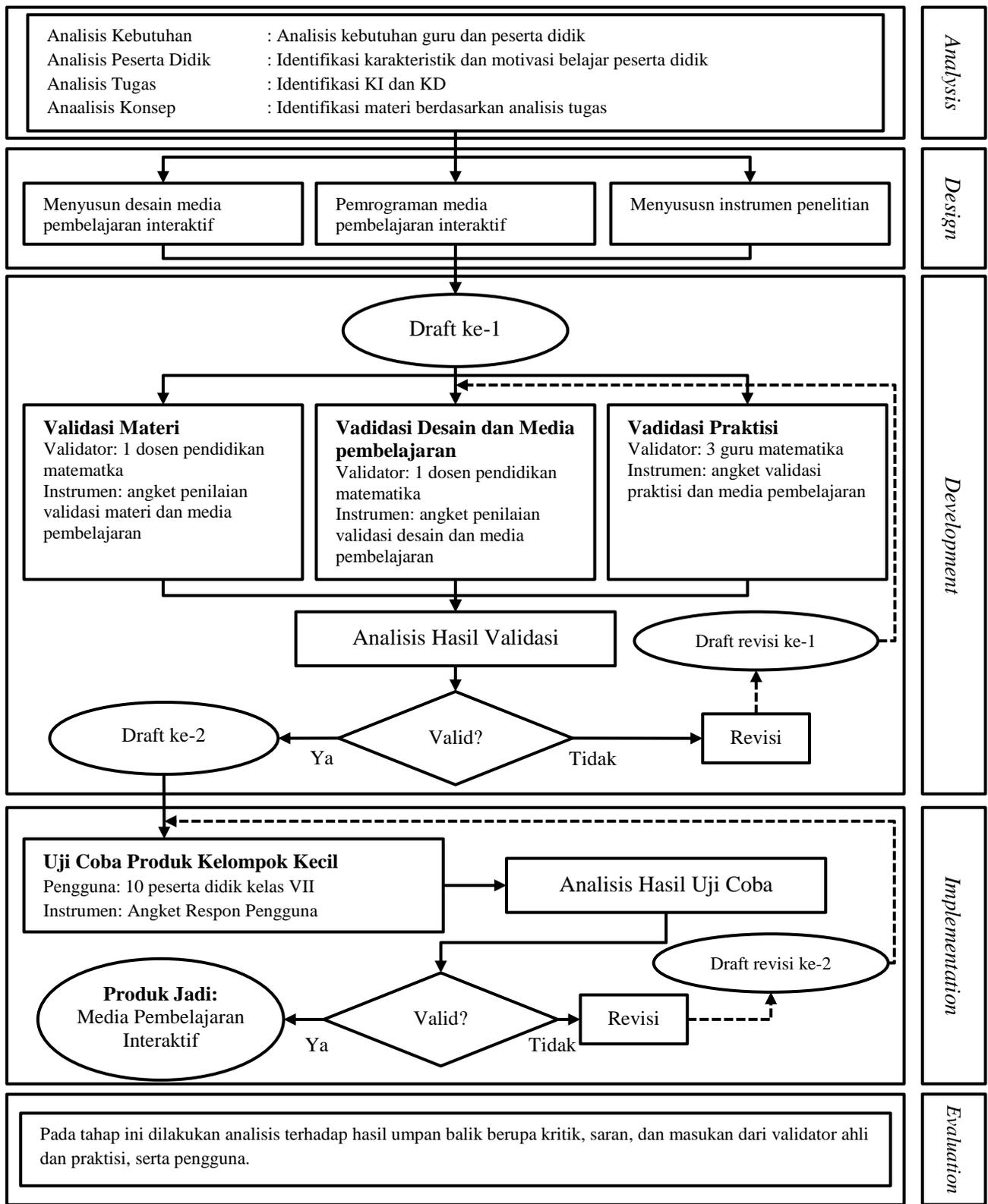
METODE

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu data kuantitatif yakni data skor penilaian yang ditulis pada angket validasi produk dan data kualitatif yakni data komentar dan saran yang ditulis pada angket validasi produk. Teknik analisis data disesuaikan dengan jenis data yang ada. Data kuantitatif dengan melakukan perhitungan skor yang didapat pada angket dengan tujuan untuk menganalisis data yang berasal dari skor yang telah diperoleh dari angket validasi. Data kualitatif menggunakan model Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2019:45) yang meliputi *Data Collection* (Pengumpulan data), *Data Reduction* (Mereduksi data), *Data Display* (Penyajian data), dan *Conclusion Drawing/Verification* (Menyimpulkan/memverifikasi).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Malang dengan melibatkan 3 guru matematika kelas VII di sekolah tersebut. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah 10 peserta didik kelas VII di MTs Negeri 4 Malang.

Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Prosedur Pengembangan ADDIE

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

Analysis (Tahap Analisis)

Pada tahap analisis meliputi empat langkah yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) analisis peserta didik, (3) analisis tugas, dan (4) analisis konsep. Adapun langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut.

- 1) Analisis kebutuhan dilakukan kegiatan penyebaran angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik dengan melibatkan 5 guru matematika dan 73 peserta didik dari MTs Negeri 4 Malang. Dari analisis tersebut diperoleh persentase secara keseluruhan untuk analisis kebutuhan guru dan peserta didik berturut-turut adalah 85% dan 83,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII yang dikembangkan.
- 2) Analisis peserta didik dilakukan dengan kegiatan penyebaran angket analisis karakteristik dan motivasi belajar peserta didik, kepada 73 peserta didik dari MTs Negeri 4 Malang. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik masih kurang memahami materi garis dan sudut dan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Analisis tugas dilakukan dengan mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah garis dan sudut kelas VII yang disesuaikan dengan berdasarkan standar isi kurikulum 2013 revisi.
- 4) Analisis konsep dilakukan dengan menyusun dan merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) berdasarkan KI dan KD yang sudah ditentukan pada analisis tugas.

Design (Tahap Perancangan)

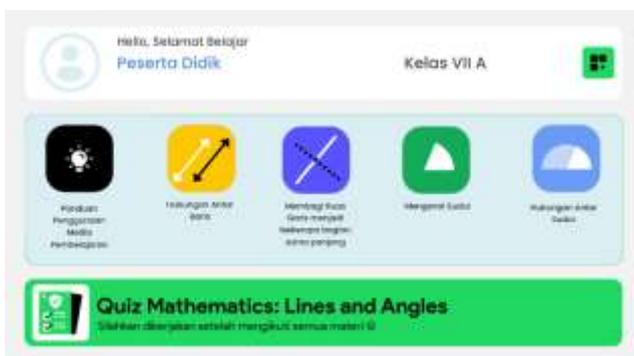
Pada tahap perancangan meliputi tiga langkah yaitu menyusun desain media pembelajaran interaktif dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, pemrograman media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, dan penyusunan instrumen penelitian. Adapun tampilan media pembelajaran interaktif ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2 Tampilan Halaman Pembuka



Gambar 3 Tampilan Halaman Login



Gambar 4 Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 5 Tampilan Halaman Menu Kedua



Gambar 6 Tampilan Halaman Menu Sub Materi



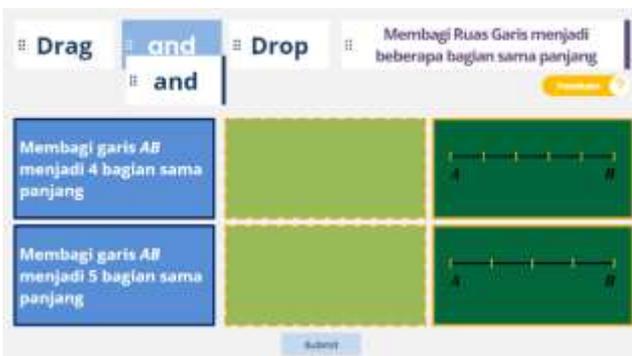
Gambar 7 Tampilan Halaman Panduan Penggunaan



Gambar 8 Tampilan Halaman Video *SmoothDraw*



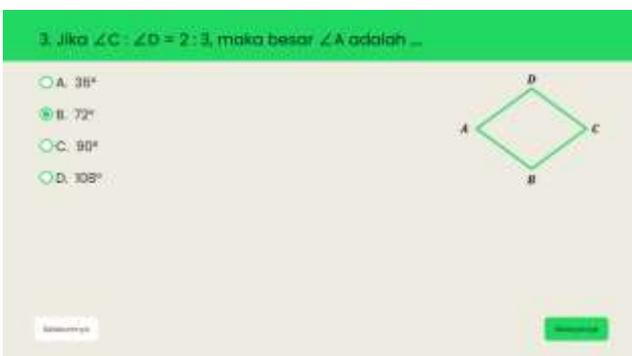
Gambar 9 Tampilan Halaman Materi Bergambar



Gambar 10 Tampilan Halaman Materi *Drag & Drop*



Gambar 11 Tampilan Halaman Latihan Soal



Gambar 12 Tampilan Halaman *Quiz*



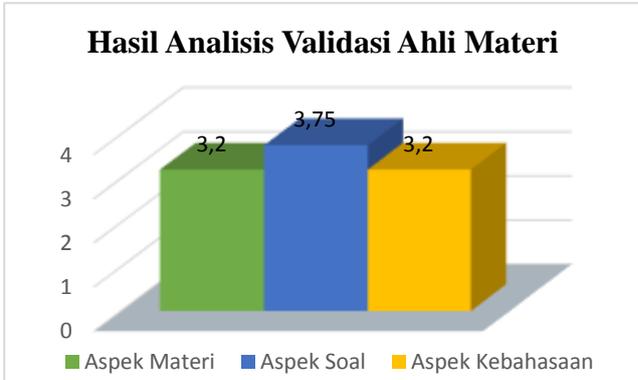
Gambar 13 Tampilan Halaman Pembahasan *Quiz*

Development (Tahap Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan uji validasi produk dengan memberikan instrumen validasi dan *draft* ke-1 produk yang dikembangkan kepada validator ahli dan praktisi. Validator tersebut terdiri dari 1 validator ahli media, 1 validator ahli desain dan media pembelajaran, dan 3 validator praktisi. Berikut adalah hasil validasi ahli dan praktisi.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

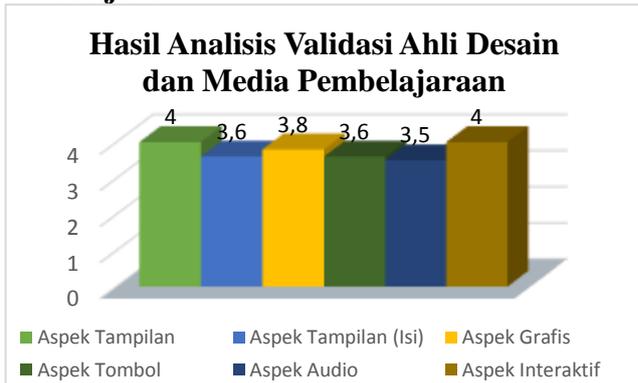
Aspek yang Dinilai	$S = \frac{\sum X_i}{n}$	Kriteria Kevalidan
Aspek Materi	3,2	Valid
Aspek Soal	3,75	Valid
Aspek Kebahasaan	3,2	Valid
$K = \frac{\sum S_i}{n}$	3,83	Valid



Grafik 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran

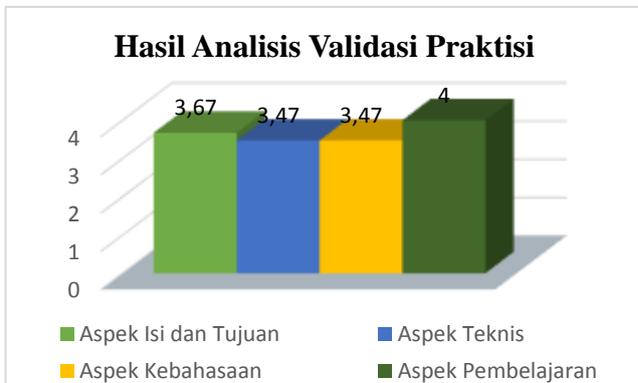
Aspek yang Dinilai	$S = \frac{\sum X_i}{n}$	Kriteria Kevalidan
Aspek Tampilan	4	Valid
Aspek Tampilan (Isi)	3,6	Valid
Aspek Grafis	3,8	Valid
Aspek Tombol	3,6	Valid
Aspek Audio	3,5	Valid
Aspek Interaktif	4	Valid
$K = \frac{\sum S_i}{n}$	3,75	Valid



Grafik 2 Hasil Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Tabel 3 Hasil Validasi Praktisi

Aspek yang Dinilai	$S = \frac{\sum X_i}{n}$	Kriteria Kevalidan
Aspek Isi dan Tujuan	3,67	Valid
Aspek Teknis	3,47	Valid
Aspek Kebahasaan	3,47	Valid
Aspek Pembelajaran	4	Valid
$K = \frac{\sum S_i}{n}$	3,65	Valid



Grafik 3 Hasil Validasi Praktisi

Berdasarkan analisis data validasi ahli dan praktisi diperoleh rata-rata per validator ahli media adalah 3,83; rata-rata per validator ahli desain dan media pembelajaran adalah 3,75; dan rata-rata per validator praktisi adalah 3,65. Sehingga rata-rata dari semua validator ahli dan praktisi tersebut adalah 3,74 maka produk dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi.

Implementation (Tahap Implementasi)

Pada tahap implementasi ini produk yang sudah dinyatakan valid oleh validator ahli dan praktisi dilakukan validasi pengguna (*user*). Validasi pengguna dilakukan melalui tahap uji coba kelompok kecil kepada pengguna (*user*) yakni 10 peserta didik kelas VII MTs Negeri 4 Malang.

Tabel 4 Hasil Validasi Pengguna

Aspek	Rata-rata per Aspek									
	u_1	u_2	u_3	u_4	u_5	u_6	u_7	u_8	u_9	u_{10}
Kelayakan Isi	3,25	3,625	4	3,125	3,875	3,75	4	3	3,875	3,875
Tampilan	3,5	3,5	4	3,17	3,83	3,5	4	3	3,67	3,83
Pembelajaran	3,43	3,29	4	3	4	3,86	3,86	3,14	3,86	3,71
Pengoperasian Media	2,4	3,8	4	3	4	3,2	4	2,8	2,8	3,6
Rata-rata per pengguna	3,14	3,55	4	3,07	3,93	3,58	3,96	2,99	3,55	3,76
Rata-rata semua pengguna	3,55									
Kriteria Kevalidan	Valid									

Berdasarkan analisis data validasi pengguna (*user*) pada 10 peserta didik kelas VII MTs Negeri 4 Malang, diperoleh rata-rata semua pengguna yaitu 3,55. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluation (Tahap Evaluasi)

Pada tahap evaluasi diperoleh umpan balik berupa komentar dan saran dari validator ahli dan praktisi serta peserta didik. Berdasarkan data yang telah didapatkan, tanggapan dari validator ahli dan praktisi serta pengguna (*user*) sangat positif. Rata-rata pengguna (*user*) ketika menggunakan produk media pembelajaran interaktif ini menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi matematika khususnya materi garis dan sudut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan dalam penggunaan maupun pemahaman materi.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII. Hal ini sejalan dengan Gay (dalam Mahmudah dkk., 2019:39) bahwa penelitian pengembangan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model prosedural yang dikemukakan pada tahun 1996 oleh Dick and Carry (dalam Sugiyono, 2019:28) yakni jenis ADDIE yang meliputi *analysis* (tahap analisis), *design* (tahap perancangan), *development* (tahap pengembangan), *implementation* (tahap implementasi), dan *evaluation* (tahap evaluasi).

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik diperoleh bahwa 100% guru dan 98,6% peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan di segala perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, laptop dan komputer. Hal ini sejalan dengan pendapat Amiroh (2020:3) bahwa hasil publikasi *Articulate Storyline* dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, *tablet*, dan *smartphone*. Hasil yang lain yang diperoleh adalah 100% guru dan 97,3% peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII dalam kegiatan pembelajaran

matematika di kelas. Hal ini sejalan dengan Sari & Harjono (2021:124) bahwa keunggulan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* adalah dapat diakses secara online sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran daring.

Dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw*, media pembelajaran terdiri dari materi video *SmoothDraw* disertai soal *pop up* interaktif, materi bergambar garis dan sudut yang *colourful*, materi interaktif *Drag and Drop*, latihan soal dengan *feedback*, dan *quiz* garis dan sudut dengan *quiz result*, sehingga menjadikan peserta didik dapat aktif berinteraksi dengan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Arsyad (2013:10) media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Hal ini juga didukung Sutarti dan Irawan (dalam Widjayanti dkk., 2019:103) media pembelajaran interaktif berupa software memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran.

Media pembelajaran ini didesain menggunakan software *Articulate Storyline*, software *SmoothDraw* dalam pengembangan video animasi dalam menggambar materi dan didukung dengan aplikasi *Anchor* untuk merekam suara, software *Adobe Photoshop* untuk desain grafis dan software *Camtasia Studio* untuk merekam dan mengedit video. Video *SmoothDraw* merupakan video animasi blackboard dengan memanfaatkan *hardware pen tablet* dan software *SmoothDraw* yaitu software untuk menggambar digital, video pembelajaran dibuat *colourful* sehingga tampilan menarik. Hal ini didukung Sickle (2016:607) yang menyatakan bahwa *SmoothDraw* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan pilihan berbagai warna dan gaya pena yang berbeda.

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran adalah materi garis dan sudut kelas VII SMP/MTs yang disesuaikan dengan berdasarkan standar isi Kurikulum 2013 revisi 2017, yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.10 dan 4.10. KD 3.10 berupa menganalisis hubungan antar sudut sebagai akibat dari dua garis sejajar yang dipotong oleh garis transversal, sedangkan KD 4.10 berupa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar sudut sebagai akibat dari dua garis sejajar yang dipotong oleh garis transversal. Materi garis dan sudut pada media pembelajaran ini dibagi menjadi 4 subbab yaitu: 1) hubungan antar garis, 2) membagi ruas garis menjadi beberapa bagian yang sama panjang, 3) mengenal sudut, dan 4) hubungan antar sudut (Kemendikbud, 2017:102).

Berdasarkan hasil validasi produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII kepada ahli materi dengan memperoleh rata-rata 3,83; ahli desain dan media pembelajaran dengan memperoleh rata-rata 3,75; dan praktisi dengan memperoleh rata-rata 3,65. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata dari semua validator ahli dan praktisi adalah 3,74. Sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi.

Sedangkan berdasarkan hasil validasi produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII kepada pengguna (*user*) yakni 10 peserta didik kelas VII MTs Negeri 4 Malang, diperoleh rata-rata semua pengguna adalah 3,55 dengan kategori valid. Hasil penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro & Lumbantoruan (2020:35) yang berjudul "Pengembangan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII" dengan perolehan skor 4,48 dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator ahli dan praktisi serta pengguna (*user*), rata-rata validator ketika menggunakan produk media pembelajaran interaktif ini menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi matematika khususnya materi garis dan sudut. Kesimpulannya produk yang telah dikembangkan mendapatkan tanggapan positif dari ahli,

praktisi dan pengguna, artinya produk media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan dalam penggunaan maupun pemahaman materi dan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Pratama (2018:22) bahwa kemampuan *Articulate Storyline* dalam membuat media pembelajaran yang mampu menghasilkan tampilan yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Kesimpulan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut kelas VII dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw*. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif ini adalah garis dan sudut yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017. Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli dan praktisi diperoleh rata-rata per validator ahli media adalah 3,83; rata-rata per validator ahli desain dan media pembelajaran adalah 3,75; dan rata-rata per validator praktisi adalah 3,65. Sehingga rata-rata dari semua validator ahli dan praktisi tersebut adalah 3,74 maka media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi. Berdasarkan hasil analisis data validasi pengguna (*user*) pada 10 peserta didik kelas VII MTs Negeri 4 Malang, diperoleh rata-rata semua pengguna yaitu 3,55. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* pada materi garis dan sudut dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (1) Sebelum menggunakan produk media pembelajaran interaktif, ada baiknya pengguna bisa melihat panduan penggunaan terlebih dahulu. Selama penggunaan media pembelajaran interaktif, guru dapat menjadi fasilitator peserta didik sebagai pengguna. (2) Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbantuan video *SmoothDraw* ini belum diuji keefektifannya, sehingga disarankan untuk menguji keefektifan produk bagi pengembang lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah berkontribusi pada penyusunan artikel, terutama pada pihak Jurnal Pendidikan, Penelitian dan Pembelajaran (JP3) yang telah mempublikasikan artikel ini, serta kepada pihak sekolah yang telah menjadi objek penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva.
- Arief, M., & Ashar, F. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLANE PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X DI SMKN 1 PADANG*. 2.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). *Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID- 19 di SMP Muslimin Cililin*. 05(01), 551–561.
- Harris, J., & Park, C. (2017). a Case Study on Blended Learning in Engineering Education. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)*, 1–5. <https://doi.org/10.24908/pcea.v0i0.6489>
- Kemendikbud. (2017). *Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 2 Kurikulum 2013 Revisi 2017*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Kemendikbud tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mahmudah, K. S., Sunismi, & Fathani, A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Development of Mathematics Teaching Materials with Indonesian Realistic Mathematics Education Approach on Linea*. 3(1), 35–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33541/edumatsains.v1i1.2453>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19 Abstrak*. 3(2), 456–462.
- Pratama, R. A. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATERI MENGGAMBAR GRAFIK FUNGSI DI SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE 2 ON DRAWING FUNCTION GRAPHS LESSON IN SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN PENDAHULUAN Matemati*. 7(1), 19–35.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 35–49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33541/edumatsains.v1i1.2453>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130.
- Sickle, J. Van. (2016). *Adventures in Flipping College Algebra*. 1970(January).
<https://doi.org/10.1080/10511970.2015.1031299>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- United Nations. (2015). *A/RES/70/1 Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*. 16301(October), 1–35.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA MATERI STATISTIKA UNTUK SISWA KELAS 7 SMP*. 101–112.