

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA KULIAH MEDIA FOTOGRAFI

Yamanto Isa¹, Yelmi Yunarti², Edi Kurniawan³
Universitas Baturaja^{1,2,3}
yamantoisa12@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* pada mata kuliah Media Fotografi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan adalah metode prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa analisis data. Berdasarkan hasil uji coba, ahli media memberikan nilai 85,7% dengan kategori baik. Ahli desain memberikan nilai 83,28% dengan kategori baik. Dan ahli materi memberikan nilai 86,5% dengan kategori baik. Pada uji coba produk skala perorangan dengan objek penelitian 3 orang responden diperoleh nilai 85% dengan kategori baik. Uji coba kelompok kecil dengan objek penelitian 6 orang responden memperoleh nilai 86,82% dengan kategori baik sekali. Kemudian dilakukan uji coba skala besar dengan objek penelitian 17 orang responden memperoleh nilai 84,09% dengan kategori baik. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk media evaluasi pembelajaran ini valid, dan layak untuk digunakan di lapangan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Articulate StoryLine 3*, Media Fotografi

ABSTRACT

The aim of this research is to develop learning media using the Articulate StoryLine 3 application in the Photography Media course at the Baturaja University Educational Technology Study Program. The type of research used is Research and Development (R&D) research. The method used is a procedural method with data collection techniques in the form of data analysis. From the test results, media experts gave a score of 85.7% in the "Good" category. Design experts gave a score of 83.28% in the good category. And material experts gave a score of 86.5% in the good category. In the individual scale product trial with research objects of 3 respondents, a score of 85% was obtained in the good category. The small group trial with research objects of 6 respondents obtained a score of 86.82% in the very good category. Then a large-scale trial was carried out with the research object 17 respondents getting a score of 84.09% in the good category. So researchers can conclude that this learning evaluation media product is valid and suitable for use in the field.

Keywords: Development, Learning Media, *Articulate StoryLine 3*, Photography Media

PENDAHULUAN

Teknologi pada masa sekarang semakin berkembang, khususnya teknologi komputer. Kehadiran komputer dirasakan sangat diperlukan untuk membantu pekerjaan

manusia baik dalam dunia perkantoran, pendidikan, dunia usaha maupun kalangan individu. Perkembangan komputer secara tidak langsung telah memberikan perubahan yang cukup maju di segala bidang khususnya di bidang pendidikan, sehingga peningkatan tersebut harus diimbangi dengan sumber daya manusia agar mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkaitan dengan ilmu komputer terutama pada pendidikan teknologi di bidang informasi dan pendidikan ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk dapat lebih mengetahui perkembangan-perkembangan di luar serta membantu dalam proses pendidikan khususnya di Indonesia. Pengertian pendidikan menurut Daryanto (2013), pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan perestasi belajar peserta didik. Menurut Hamalik (2009), pendidikan adalah dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dari dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara memenuhi syarat dalam kehidupan masyarakat.

Selain pendidikan, pembelajaran sangat diperlukan agar dapat meningkatkan sumber daya manusia terutama pada era globalisasi serta dalam dunia kerja. Seorang dosen yang profesional dituntut untuk memiliki kemampuan mencari solusi dari permasalahan tersebut, tentunya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Rusman (2013), pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Oleh karena itu, inti dari pembelajaran menurut Warsita dalam Rusman (2013), adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Kegiatan dalam proses pembelajaran seseorang sangat membutuhkan Media Pembelajaran atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan dosen dan siswa. Menurut Rusman (2013), media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Miarso dalam Rusman (2013), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan oleh penerima. Pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai sub sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bisa membantu pemahaman mahasiswa terkait dengan materi dalam mata kuliah media fotografi. Mahasiswa menjadi lebih cepat menangkap materi dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Wibisono dan Artanto (2018), fotografi merupakan teknik dasar dalam olah visual awal, sebelum merujuk ke desain, seni media rekam atau aspek pemasaran produk. Dasar penguasaan fotografi merupakan hal penting dalam setiap pembuatan

visual, seperti foto produk, pengetahuan kamera, alat fotografi dan komposisi dalam fotografi. Mata kuliah Media Fotografi adalah salah satu mata kuliah yang ada di program studi Teknologi Pendidikan. Mata kuliah ini menjadi salah satu mata kuliah favorit mahasiswa karena mahasiswa bisa mengasah kemampuan dalam dunia fotografi. Menurut Syaiful (2020), *articulate storyline* sebuah *software* yang digunakan sebagai sarana komunikasi khususnya persentasi dan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. *Articulate storyline* dihadirkan sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Menurut Putra (2013), R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Langkah-langkah yang akan digunakan peneliti untuk mendesain uji coba produk seperti yang terdapat dalam Warsita (2008), adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ahli (*expert evaluation*). Evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan media yang dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli, yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi. Kemudian kelemahan tersebut dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan.
2. Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*). Evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah mahasiswa semester 3 yang berjumlah 3 orang yang dilakukan secara orang per orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda antara tinggi, sedang dan rendah.
3. Evaluasi kelompok kecil (*Small Group evaluation*). Evaluasi dilakukan terhadap sekelompok kecil subjeknya adalah mahasiswa semester 3 yang berjumlah 6 orang secara bersamaan. Jadi, dalam evaluasi kelompok kecil, evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil mahasiswa dalam satu tempat tertentu secara bersamaan. Kemudian dilakukan perbaikan jika masih terjadi kekurangan dan kesalahan.
4. Uji Uji coba lapangan (*field test*). Uji coba lapangan subjek evaluasinya adalah mahasiswa semester 3 yang berjumlah 17 orang dilakukan untuk melihat apakah program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan benar-benar sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.
5. Reproduksi. Apabila media yang telah melalui tahap evaluasi sudah sesuai dengan yang diharapkan maka media dapat di reproduksi dan disebar.

Alat pengumpulan data atau instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan

pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen non-tes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan *google form*.

1. Menghitung *persentase* dari tiap-tiap instrumen dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada pendapat Sudijono (2014), sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka *persentase*.

F = *Frekuensi* yang sedang dicari persentasenya.

N = *Number of Cases* (banyaknya individu).

2. Mencari *persentase rata-rata butir instrument* secara keseluruhan

$$\frac{\text{Total skor butir instrumen secara keseluruhan}}{\text{Skor ideal rata-rata butir instrumen secara keseluruhan}} \times 100\%$$

3. Untuk dapat mengambil keputusan digunakan ketentuan menurut Tegeh (2014).

Tabel 1. Koverensi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Revisi
0 – 54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah media fotografi di Program Studi Teknolgi Pendidikan Universitas Baturaja. Media Pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah kombinasi dari teks, gambar, video, musik *instrument*. Produk akhir dari kegiatan pengembangan media evaluasi pembelajaran ini terdiri dari beberapa halaman soal, berikut tampilan dari produk akhir.

Halaman Login

Halaman login merupakan tampilan awal produk saat pertama kali dibuka.



Gambar 1. Halaman Login

Halaman Menu Utama

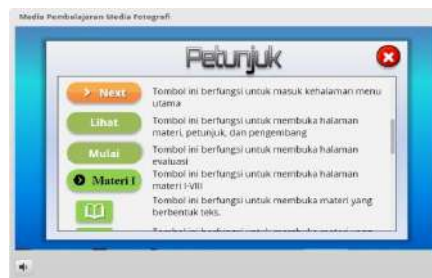
Halaman menu utama merupakan halaman merupakan tampilan produk setelah mengisi data nama dan jurusan di halaman login. Halaman utama terdapat tombol-tombol pilihan meliputi tombol petunjuk, materi, evaluasi dan pengembang.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk merupakan tampilan yang berisi petunjuk penggunaan media yaitu informasi mengenai fungsi-fungsi tombol yang digunakan dalam media.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

Halaman Soal Menu Materi

Halaman menu materi merupakan halaman yang terdapat tombol-tombol pilihan dari materi I sampai dengan materi VIII.



Gambar 4. Halaman Menu Materi

Halaman Pembahasan Materi

Halaman Pembahasan materi merupakan halaman yang menampilkan judul materi, dan tombol-tombol materi dan seterusnya



Gambar 5. Halaman Pembahasan Materi

Halaman Materi Teks

Halaman materi text merupakan halaman yang berisi materi dalam bentuk teks.



Gambar 6. Halaman Materi Teks

Halaman Materi Video

Halaman materi video merupakan halaman yang berisi materi dalam bentuk video terdapat di *youtube*.



Gambar 7. Halaman Materi Video

Halaman Petunjuk Evaluasi

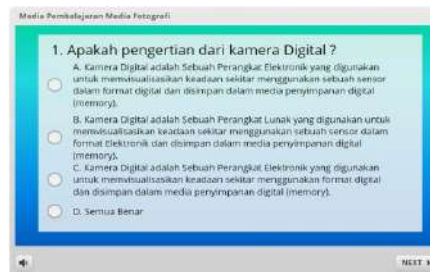
Halaman petunjuk evaluasi merupakan halaman yang menjelaskan petunjuk pada saat mengerjakan evaluasi.



Gambar 8. Halaman Petunjuk Evaluasi

Halaman Evaluasi *Multiple Choice*

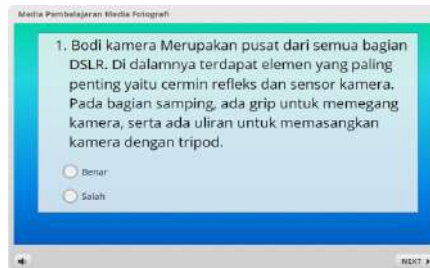
Halaman soal *multiple choice* merupakan tampilan yang memuat pernyataan berisi soal pilihan ganda.



Gambar 9. Halaman Evaluasi *Multiple Choice*

Halaman Evaluasi *True/False*

Halaman soal *true/false* berisi soal yang memuat pernyataan kemudian pilihan jawabannya benar dan salah.



Gambar 10. Halaman Evaluasi *True/False*

Halaman Evaluasi *Matching Drag-and-Drop*

Halaman soal *Matching Drag-and-Drop* merupakan tampilan yang berisi soal menjodohkan pernyataan.



Gambar 11. Halaman Evaluasi Matching *Drag-And-Drop*

Halaman Pengembang Produk

Halaman pengembang berisi informasi singkat mengenai tim pengembang produk.



Gambar 12. Halaman Pengembang Produk

Produk media pembelajaran ini juga sudah melalui tahap validasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli desain, ahli materi, serta sudah dilakukan uji coba lapangan yaitu uji coba perorangan, skala kecil, dan uji coba skala besar. Untuk lebih jelasnya data hasil uji coba produk media evaluasi dari pengujian tahap awal hingga pengujian lapangan skala besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai adalah 1.544 dan persentasenya adalah 85,7% dengan kriteria baik.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai adalah 916 dan persentasenya adalah 83,28% dengan kriteria baik.
3. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai adalah 1.038 dan persentasenya adalah 86,5% dengan kriteria baik.
4. Uji Coba Perorangan, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan persentase adalah 85% dengan kriteria baik.
5. Uji Coba Kelompok Kecil, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan adalah 86,82% dengan kriteria baik sekali.
6. Uji Coba Kelompok Besar, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan adalah 84,9% dengan kriteria baik.

Hal itu berarti dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate StoryLine 3* pada mata kuliah Media Fotografi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja sudah mempunyai tingkat kelayakan yang baik.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran pada mata kuliah Media Fotografi di semester III Program Studi Teknologi Pendidikan, yang dirancang sesuai dengan silabus yang ada di Program Studi Teknologi Pendidikan tempat dilakukannya penelitian. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini peneliti telah melakukan prosedur atau tahapan sesuai dengan model yang di pakai yaitu model Warsita. Hasil validasi dari ahli media dengan hasil presentase 85,7% dengan kriteria baik, ahli desain dengan hasil presentase 83,28% dengan kriteria baik, dan ahli materi dengan hasil presentase 86,5% dengan kriteria baik. Hasil uji coba skala perorangan (*one-to-one*) mendapatkan hasil presentase 85% dengan kriteria baik, hasil uji coba skala kecil (*small group*) mendapatkan hasil presentase 86,82% dengan kriteria baik sekali, dan Hasil uji coba lapangan (*field test*) mendapatkan hasil presentase 84.09% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran ini maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk ini valid, praktis, dan layak untuk digunakan dilapangan karena sudah tergolong baik dan layak sebagai media pembelajaran mahasiswa dan diterapkan oleh penggunanya di semester III Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, 2013. *Media pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman, 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Wibisono, Artanto. 2018. *Buku Ajar Fotografi Teori dan Praktik*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- Syaiful N, R. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. (Online). <http://repository.radenintan.ac.id/11070/1/SKRIPSI%202.pdf>.
- Putra, N. 2013. *Research and Development*. Jakarta: PT. Raja Grafind Persada
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT: Raja Grafi Persada
- Tegeh, Made. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.