

Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 in Minang Kabau Culture Cours in Informastic And Computer Engineering Education IAIN Bukit Tinggi

Ahmad Baqi

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia; ahmadbaqi@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Learning Media;

Interactive;

Articulate Storyline;

Minangkabau

Article history:

Received 2022-10-22

Revised 2022-10-27

Accepted 2022-10-29

ABSTRACT

This research is motivated by learning Minangkabau Culture which in general the material is only in the form of delivering papers with the lecture method. In its delivery, lecturers use minimal learning media in class and the use of adequate technological facilities is still underutilized by lecturers so that boring learning methods have an impact on student interest in learning to be low. This study uses the Research And Development (R&D) method using the 4D version approach, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. using Luther Sutopo's multimedia development model which consists of 6 stages, namely concept, design, collecting material, assembly, testing and distribution. The product test used in this study is the validity test using the Aiken's "v" formula, the practicality test using the Moment Kappa formula, and the effectiveness test using the Gain Score formula. Based on the three tests, it was found that the product was valid with a value of 0.88, practical with a value of 0.94 and effective with a value of 0.87. This product can make it easier for students to understand and repeat the material that has been conveyed by the lecturer and make it easier for the lecturer to deliver learning material so that the lecture process becomes valid, practical and effective.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ahmad Baqi

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia; ahmadbaqi@gmail.com

1. INTRODUCTION

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Maharani dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran makin menuntut lahirnya media-media pembelajaran yang bervariasi. Karena memang proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. Dari sinilah media pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan (Y. S. Maharani, 2015).

Articulate Storyline sangat baik digunakan dalam memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif karena terdapat menu yang praktis untuk menambahkan gambar, teks, video, animasi serta kuis, sehingga dalam menggunakan media tersebut mahasiswa dapat langsung berinteraksi serta mendemonstrasikan suatu materi yang akan dipelajari. *Articulate Storyline* menghasilkan *output yang* sangat beragam, mulai dari format untuk pengguna *iOS, android, dan Personal Computer (PC)*. *Output* dari *Articulate Storyline* tersebut menghasilkan kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas dimanapun dan kapanpun tanpa harus menggunakan PC yang berukuran besar (D. D. Asmawati, 2021). Aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk mata kuliah yang membutuhkan penggambaran *visual* dan *audio* salah satunya adalah mata kuliah Kebudayaan Minangkabau.

2. LANDASAN TEORI

Media pembelajaran interaktif adalah seluruh perangkat keras maupun perangkat lunak yang dapat mengatur mahasiswa berinteraksi dengan aktif serta mandiri dengan menggunakan pesan pembelajaran yang tersusun secara harmonis baik teks atau *hypertext*, terstruktur dengan suara, gambar, animasi serta video guna

mencapai kepentingan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (S. N. Rohman, 2020).

Articulate sendiri merupakan salah satu aplikasi yang baru diperkenalkan pada tahun 2001. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi tutorial yang menarik. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya (R. A. Pratama, 2019).

Mata kuliah Kebudayaan Minangkabau adalah tergolong mata kuliah wajib terkait dengan keahlian yang menjadi kompetensi program studi pendidikan teknik informatika dan komputer mampu melakukan kajian perilaku dan perubahan sosial, hubungan institusi dalam masyarakat di berbagai bidang pembangunan dengan menggunakan analisis sosiologis. Dengan mempelajari mata kuliah ini akan membantu mahasiswa untuk mengembangkan dan meningkatkan pemahaman mengenai adat budaya Minangkabau yang tersebar di berbagai daerah (R. Agustin and M. Si, 2017).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan versi 4D, yaitu yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. menggunakan model pengembangan multimedia luther sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji pratikalitas dan uji efektifitas (M. Ikhbal and H. A. Musril, 2020).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada matakuliah kebudayaan minangkabau di prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini dirancang sebagai pendukung dari perkuliahan kebudayaan minangkabau pada prodi Pendidikan Teknik Infomatika dan Komputer UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

1. Uji Produk

Pada tahapan ini di lakukan uji validitas, uji praktikalitas, uji efektifitas dengan hasil sebagai berikut :

a.Uji Validitas

Dalam hal akurasi dan validitas produk, uji validitas adalah metrik standar. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk mengetahui tingkat keakuratan suatu produk yang telah dibuat. Jika hasil produk memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Adapun tabel hasil penilaian dari uji validitas produk menggunakan *Aiken's V* sebagai berikut (S. Afrianti et al., 2020).

Tabel Hasil Uji Validitas

No.	Validator	Nilai Validitas
1.	Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom	0,92
2.	Yulifda Elin Yuspita, S.Pd, M.Kom	0,78
3.	Efmi Maiyana, S.Kom, M.Kom	0,96

Jumlah	2,66
Rata-rata Nilai Validitas	0,88

Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada beberapa ahli yaitu dengan kesimpulan produk sangat valid dengan nilai rata-rata 0,88. Produk yang dirancang sudah valid sesuai dengan lampiran angket validitas.

b. Uji Praktikalitas

Uji kepraktisan, yang merupakan standar ukur dalam hal kepraktisan produk menggunakan rumus *Moment Kappa* (L. Faradisa and L. Murni, 2019), selanjutnya dilakukan setelah produk diuji dan hasilnya divalidasi.

TABEL HASIL UJI PRAKTIKALITAS

No	Aspek yang dievaluasi	Penguji	
		Dr. Muhiddinur Kamal, S.Ag, M.Pd	Suci Agustia Putri, M.Pd
1	Media ini ringan atau mudah untuk diakses.	5	5
2	Media memiliki tampilan yang menarik.	5	5
3	Media ini berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	5	5
4	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.	5	4
5	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.	5	5

6	Ikon pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pemakai.	5	5
7	Media ini mudah digunakan.	5	5
8	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.	5	5
9	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.	5	5
10	Media dapat digunakan berulang-ulang.	5	5
11	Media di lengkapi tugas.	5	4
12	Media dilengkapi gambar, teks, dan tugas.	4	4
13	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.	4	5
Jumlah		63	62
Rata-rata		0.95	0.94
Hasil Praktis		0.94	
Keterangan		Sangat Tinggi	

Berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang Sangat Tinggi dikarenakan persentase yang didapat sebesar 1 berada pada rentang presentase 0,81- 1,00.

c. Uji Efektifitas

Uji efektifitas Media Pembelajaran ini menggunakan rumus *G-Score* diperoleh hasil sebagai berikut : (M. Ikhbal and H. A. Musril, 2020).

Tabel Hasil Uji Efektivitas

No	Nama	Nilai Efektiv		Nilai G
		Sebelum	Sesudah	
1	Dr. Muhiddinur Kamal, S.Ag, M.Pd	48	100	1.00
2	Suci Agustia Putri, M.Pd	48	100	1.00
3	Fadel Muhammad Syah	60	80	0.5
4	Mulya Sari	24	100	1.00
5	Al Faruq Ersat	40	84	0.73
6	Artika Rahma sari	36	84	0.75
7	Holanda Juliana Lefani	48	92	0.84
8	Afrian Termulo	40	96	0.93
9	Reni Cahyati	40	96	0.93
10	Widia Irma	32	96	0.94
Jumlah		416	928	8.62
Rata-rata		41,6	92,8	0,86

Uji efektifitas diperoleh berdasarkan lembar efektifitas yang diisi oleh 2 orang dosen mata kuliah Kebudayaan Minangkabau dan 8 orang mahasiswa dengan total nilai rata-rata efektifitas akhir sebesar 0,87 dengan kategori sangat efektif.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa membantu dan memudahkan Dosen dalam menjelaskan materi pada mata kuliah Kebudayaan Minangkabau, Sehingga hasil proses perkuliahan akan lebih valid, praktis dan efektif.

5. SIMPULAN

peneliti mengambil kesimpulan yakni aplikasi media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan apliaksi *Articulate Storyline 3* yang menghasilkan *output*

berbentuk *.html5* sehingga bisa dijalankan pada PC atau Laptop dengan sistem operasi *windows*. Dan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini dapat membantu para mahasiswa terutama mahasiswa program studi PTIK UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang bisa membantu dalam memahami materi serta memudahkan Dosen dalam menjelaskan materi perkuliahan Kebudayaan Minangkabau.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini

6. REFERENCES

- Y. S. Maharani, "Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013," *Indones. J. Curric. Educ. Technol. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–40, 2015.
- D. D. Asmawati, "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar," *JPGSD*, vol. 9, no. 5, pp. 2368–2379, 2021.
- S. N. Rohman, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah," UIN Raden Intan, 2020.
- R. A. Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan," *J. Dimens.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–35, 2019, doi: 10.33373/dms.v7i1.1631.
- R. Agustin and M. Si, "Pembelajaran Kebudayaan Minangkabau," vol. 452, 2017.
- M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.

- S. Afrianti et al., "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *J. Inform. UPGRIS*, vol. 6, no. 2, pp. 2-7, 2020.
- L. Faradisa and L. Murni, "Pengembangan Modul Biologi Berorientasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa," *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidik. Biol., vol. 10, no. 2, p. 193, 2019, doi: 10.24127/bioedukasi.v10i2.2501.*