

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* 3 pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran

¹Made Juniantari, ²Gede Saindra Santyadiputra, ³Ni Made Rupita Widyastiti

^{1,3}Prodi S1 Pendidikan Matematika FMIPA Undiksha

²Prodi Pendidikan Teknik Informatika FTK Undiksha

Jl. Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali, Indonesia

Email: ¹mdjuniantari@undiksha.ac.id, ²gsaindras@undiksha.ac.id, ³nimaderupitawidyastiti30@undiksha.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima pada Juli 2021

Disetujui pada Agustus 2021

Dipublikasikan pada Agustus 2021

Hal. 646-658

Kata Kunci:

Media pembelajaran; asesmen dan evaluasi pembelajaran; *articulate storyline 3*

DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v6i3.715>

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Model ADDIE digunakan sebagai prosedur pengembangan. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha. Media telah memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Kepraktisan media memenuhi kriteria sangat praktis didasarkan pada rata-rata skor angket respons mahasiswa dan dosen terhadap media pembelajaran. Sedangkan efektivitas media pembelajaran dilihat dari rata-rata skor tes hasil belajar yang diberikan dan diperoleh rata-rata skor 80,87. Dengan demikian media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis dan efektif.

PENDAHULUAN

Muhson (2010) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran (berbasis teknologi digital) menjadi tuntutan utama di era globalisasi saat ini. Perkembangan teknologi saat ini memberikan banyak inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah semakin variatifnya media pembelajaran yang mampu diciptakan. Semakin beragamnya media pembelajaran yang mengikuti teknologi masa kini, dosen memiliki berbagai pilihan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Di perguruan tinggi, penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadikan meluasnya kesempatan mahasiswa dalam meningkatkan pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran digital telah digunakan dalam proses pembelajaran hampir semua bidang ilmu, begitu juga pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

Di Prodi S1 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha, mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran memiliki tujuan agar mahasiswa dapat menguasai tentang cara penyusunan alat evaluasi matematika yang berupa tes

maupun non-tes dalam berbagai tipe, bentuk dan ragamnya, serta dapat menggunakan dalam melaksanakan evaluasi di sekolah. Namun karena tujuan perkuliahan yang cukup luas sedangkan bobot mata kuliah 3 SKS dan jam pertemuan adalah 150 menit, mahasiswa memerlukan waktu tambahan di luar jam perkuliahan untuk mengeksplorasi konsep yang telah diperolehnya pada perkuliahan di kelas. Adanya media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi hal tersebut dan mampu membuat suasana belajar menjadi menarik baik dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas (bersifat pembelajaran *online*).

Saat ini, banyak perangkat media pembelajaran yang tersedia. Salah satunya yang menawarkan kemudahan dalam penggunaannya (baik pihak dosen maupun mahasiswa) adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk presentasi dan menyampaikan informasi (Yahya, et al, 2020) dan mampu bersaing dengan media *adobe flash* (Purnama & Asto B, 2014). Kelebihan dari *Articulate Storyline 3* yaitu tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau script dalam proses pembuatannya yang mana seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu “trigger” sehingga dapat memudahkan pengguna dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Kelebihan lain yaitu memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, word processing, laman personal dan LMS (Ghozali & Rusimamto, 2016). Robertson dan East mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa hanya terdapat 32% siswa yang mendapatkan skor bagus. Namun setelah media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* diterapkan, terdapat 95% yang memenuhi nilai sesuai kurikulum yang ditetapkan (Yumini & Rakhmawati, 2015).

Dalam melaksanakan perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran yang sebelumnya berlangsung belum mengoptimalkan penggunaan media. Hal ini berpotensi menimbulkan kesan pembelajaran tidak menarik. Selain itu mahasiswa juga tidak bisa mengeksplorasi materi dan mengukur penguasaannya secara fleksibel dan praktis. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran digital interaktif mampu menawarkan kepraktisan bagi penggunanya seperti aktivitas menyimak video/audio/animasi, membaca materi, dan kuis sebagai bentuk evaluasi yang terintegrasi dalam satu media. Purnama (2014) melalui penelitiannya menyampaikan bahwa respons siswa dalam menggunakan media *Articulate Storyline* mendapatkan rating sebesar 88% dari skor maksimal 100%. Ini artinya media *articulate* sangat membantu pembelajaran menjadi lebih praktis dan efektif. Sampai saat ini belum ditemukan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, sehingga perlu dilakukan upaya mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* bagi mahasiswa melalui penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran”. Dalam artikel ini akan diketahui kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan yaitu kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan dari model ADDIE pada penelitian ini terdiri dari: (1) *Analyze*, yaitu tahapan yang berisikan kegiatan menganalisis karakteristik peserta didik (mahasiswa), menganalisis mata kuliah, dan menganalisis sumber belajar; (2) *Design*, adalah tahapan membuat desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* berdasarkan kebutuhan pengguna dan karakteristik materi dan desain instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran; (3) *Development*, merupakan tahapan yang terdiri dari kegiatan pengintegrasian rancangan/desain media ke aplikasi *Articulate Storyline 3*, pembuatan gambar ilustrasi, pembuatan bagan dan tabel pendukung, pengaturan layout, pengintegrasian audio, video animasi/presentasi, pengaturan system dinamis pada media, serta penyusunan soal evaluasi yang terintegrasi pada media; (4) *Implementation*, tahapan yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran yang dibuat yaitu dengan melakukan ujicoba media dan melihat kualitas media berdasarkan aspek validitas, kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran; dan (5) *Evaluation*, yaitu tahapan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan ketercapaian dari masing-masing tahapan ADDIE.

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Matematika Semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021. Data yang dikumpulkan untuk dianalisis kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini meliputi data kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dan data efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Data validitas media pembelajaran diperoleh melalui lembar validasi yang diberikan kepada 1 orang ahli materi dan 2 orang ahli media yang dibahas secara terpisah pada artikel ini. Validitas media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata skor 3,78. Selain menilai validitas materi dari media yang dikembangkan, ahli materi juga menilai validitas isi instrumen angket respons mahasiswa dan angket respons dosen dengan rentang penilaian 1 (tidak valid), 2 (kurang valid), 3 (valid), dan 4 (sangat valid). Hasil validitas isi dari angket respons mahasiswa disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Angket Respons Mahasiswa oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.	3
2	Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran jelas.	4
3	Tahapan belajar pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi	4

No	Pernyataan	Skor
	Pembelajaran sangat membantu Saya memahami konsep asesmen dan evaluasi dengan baik.	
4	Tahapan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mudah Saya ikuti.	4
5	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran sangat sesuai dengan karakteristik materi Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.	3
6	Tugas yang harus Saya kerjakan pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran jelas.	4
7	Dalam media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, Saya dilatih belajar secara bertahap sesuai gaya belajar Saya.	4
8	Dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, Saya mudah untuk memahami materi asesmen dan evaluasi pembelajaran.	3
9	Saya tidak terbebani dengan kegiatan yang disampaikan pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.	3
10	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mampu mengubah sikap belajar Saya menjadi lebih baik.	4
11	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mampu menumbuhkan sikap rasa ingin tahu Saya dalam belajar.	4
12	Dengan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, Saya termotivasi untuk bekerja keras dan bertanggung jawab dalam belajar.	4
13	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ini membuat suasana perkuliahan lebih fleksibel dan menyenangkan.	3
14	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mudah dimengerti.	4
15	Gambar, audio, dan simbol pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mudah dipahami.	4
Jumlah Skor		55
Rata-Rata Skor		3,67

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh rata-rata skor 3,67 ini artinya angket respons mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran sangat valid digunakan dalam penelitian. Untuk hasil validitas angket respons dosen dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Angket Respons Dosen oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Pembelajaran menggunakan media media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran membuat pembelajaran lebih mudah.	3
2	Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran jelas.	4
3	Tahapan belajar pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran sangat membantu mahasiswa memahami konsep asesmen dan evaluasi dengan baik.	4
4	Tahapan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mudah mahasiswa ikuti.	4
5	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran sangat sesuai dengan karakteristik materi asesmen dan evaluasi pembelajaran.	4
6	Navigasi pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran jelas.	3
7	Dalam media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, mahasiswa dilatih belajar secara bertahap sesuai gaya belajarnya.	4
8	Dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, pembelajaran lebih mudah dilaksanakan kapan saja dan dimana saja.	4
9	Aktivitas pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi.	4
10	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mampu mengubah sikap belajar mahasiswa menjadi lebih baik.	3
11	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran mampu menumbuhkan sikap rasa ingin tahu mahasiswa dalam belajar.	4

No	Pernyataan	Skor
12	Dengan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, Mahasiswa lebih bertanggungjawab dalam kemajuan belajarnya.	4
13	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ini membuat suasana perkuliahan lebih fleksibel dan menyenangkan.	4
14	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ini mudah dimengerti.	4
15	Gambar, audio, dan simbol pada media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ini jelas.	3
Jumlah Skor		56
Rata-Rata Skor		3,73

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh rata-rata skor 3,73 ini artinya angket respons dosen terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran sangat valid digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, data kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui angket respon mahasiswa dan angket respon dosen terhadap media pembelajaran. Sedangkan untuk data efektivitas media pembelajaran diperoleh melalui tes hasil belajar kepada mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media. Analisis data angket respon mahasiswa dan dosen dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana respons mahasiswa dan dosen terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan. Data angket secara klasikal dianalisis secara deskriptif. Analisis ini didasarkan pada rata-rata kelas (\bar{x}) dari respons mahasiswa dan dosen. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan, mengenai respons mahasiswa dan dosen terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, peneliti menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban. Alternatif jawaban tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Angket

Alternatif	Skor Pernyataan	Skor Pernyataan
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Data angket respon mahasiswa dan dosen kemudian dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan. Adapun cara analisis yang dilakukan adalah dengan mencari rata

rata \bar{x} dari skor angket respon mahasiswa dan dosen kemudian dikategorikan dengan menggunakan pedoman seperti pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kriteria Penggolongan Respon Mahasiswa dan Dosen

Interval	Kategori
$3,25 \leq \bar{x}$	Sangat Positif
$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Positif
$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Negatif
$\bar{x} < 1,75$	Sangat Negatif

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam penelitian ini termasuk kategori praktis apabila respon mahasiswa dan dosen minimal termasuk kategori positif. Untuk efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dapat dilihat rata-rata skor hasil belajar mahasiswa minimal 70 (dari kriteria 100) berdasarkan tes formatif yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan atas model ADDIE. Adapun hasil yang diperoleh di setiap prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil pada Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik (mahasiswa), analisis mata kuliah, dan analisis sumber belajar. Hasil analisis peserta didik yang dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha untuk tahap awal menggunakan angket. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi, pembelajaran Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih sangat kurang dari segi waktu, efektivitas dalam pengelolaan materi yang begitu padat, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa yang bisa mengarahkan mereka untuk mampu membentuk peta konsep Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran. Hal ini juga ditegaskan oleh dosen pengampu mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran, yang menyatakan bahwa perlunya media pembelajaran yang mampu dikelola secara digital untuk mengatasi kendala-kendala belajar di kelas.

Analisis karakteristik mata kuliah dilakukan meliputi pengkajian capaian pembelajaran yang meliputi sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus. Berdasarkan capaian pembelajaran ini kemudian ditetapkan tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi oleh mahasiswa yang selanjutnya dituangkan dalam desain media pembelajaran. Pada tahap analisis sumber belajar dilakukan pengkajian terhadap sumber belajar yang digunakan dalam perkuliahan yang mampu mendukung tercapainya tujuan perkuliahan. Dari sumber belajar yang telah disepakati, kemudian dirancang sebuah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* untuk mampu mendukung pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, praktis, dan mampu memaksimalkan tercapainya tujuan perkuliahan. Sehingga dalam media pembelajaran didesain memuat rangkuman

materi, penjelasan materi menggunakan animasi dan video, memuat peta konsep, dan slide yang dinamis.

2. Hasil pada Tahap Desain (*Design*)

Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* berdasarkan kebutuhan pengguna dan karakteristik materi. Pada tahap ini pada media pembelajaran dibuat desain yaitu:

- 1) Memuat identitas pengguna pada menu log in
- 2) Memuat topik/identitas materi
- 3) Memuat menu dengan pilihan tujuan pembelajaran, sub materi, dan log out
- 4) Pada pilihan sub materi memuat pendahuluan materi, resume materi yang dilengkapi dengan video dan animasi, serta menu back untuk mengulang aktivitas
- 5) Memuat evaluasi konsep dan pembahasannya

3. Hasil pada Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini merupakan tahapan lanjutan dari rancangan pada desain produk yang dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran sesuai dengan hasil dari tahapan desain produk. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan pengembangan produk di antaranya pengintegrasian rancangan/desain media ke aplikasi *articulate storyline 3*, pembuatan gambar ilustrasi, pembuatan bagan dan tabel pendukung, pengaturan layout, pengintegrasian audio, video animasi/presentasi, pengaturan system dinamis pada media, serta penyusunan soal evaluasi yang terintegrasi pada media.

Hasil dari pengembangan yaitu pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* terdiri dari beberapa tampilan yaitu tampilan *sign in*, tampilan *log in* (untuk input identitas pengguna), tampilan tujuan media pembelajaran, dan tampilan menu materi yang terdiri dari pendahuluan, pengertian, tujuan dan fungsi, prinsip evaluasi serta alat evaluasi. Adapun hasil pengembangan dapat dilihat pada Gambar 1 - Gambar 4 berikut ini.



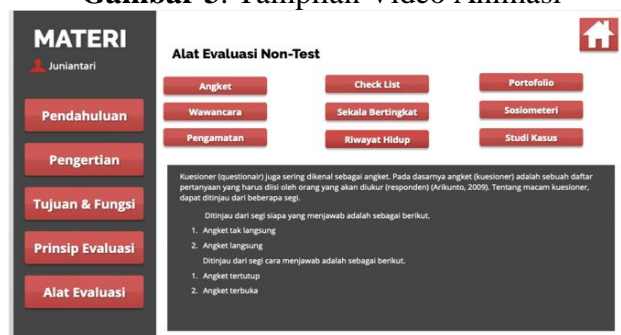
Gambar 1. Menu Login Pengguna



Gambar 2. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Video Animasi



Gambar 4. Tampilan Resume Materi

4. Hasil pada Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan ujicoba media dan melihat kualitasnya berdasarkan uji ahli materi dan ahli media menggunakan angket validasi materi dan media yang sudah dibahas pada artikel sebelumnya. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur dari rata-rata skor angket respons mahasiswa dan rata-rata skor angket respons dosen terhadap media yang digunakan. Angket respons mahasiswa dan angket respon dosen diberikan pada akhir kegiatan uji coba. Data kepraktisan media pembelajaran akan dipaparkan sebagai berikut.

Adapun hasil dari angket respons mahasiswa yang mana terdiri dari 15 pernyataan dan diisi oleh dirangkum pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Angket Respons Mahasiswa

	Pendapat			
	STS	TS	S	SS
Jumlah	0	18	128	199
Skor	0	36	384	796
Persentase	0%	5,22%	37,10%	57,68%
Rerata	3,52			

Berdasarkan Tabel 5 persentase respons mahasiswa secara keseluruhan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka sebanyak 5,22% respons mahasiswa kurang baik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis angket respon dan klarifikasi berdasarkan wawancara, hal ini disebabkan karena mahasiswa belum terbiasa dengan tahapan pembelajaran yang dirancang pada media sehingga beberapa masih sulit mengikuti alur pembelajaran yang dituangkan pada media.

Berdasarkan Tabel 5, sebesar 94,78% memberikan respon yang baik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini karena menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi pembelajaran membuat suasana belajar menyenangkan, tujuan pembelajaran menjadi lebih jelas, mampu mengubah sikap belajar menjadi lebih baik, bahasa, gambar, audio, dan simbol pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi pembelajaran ini mudah dipahami dan tampilannya menarik.

Dari hasil analisis diperoleh rata-rata skor angket respons mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah 3,52. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang diuraikan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini praktis digunakan mahasiswa karena rata-rata skor respons mahasiswa terhadap media pembelajaran berada pada interval $3,25 \leq \bar{x}$ (sangat positif).

Kepraktisan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam penelitian ini juga dilihat dari rata-rata skor angket respons dosen. Rangkuman respons dosen terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Angket Respons Dosen

	Nilai
Jumlah	54
Rata-Rata	3,60

Dari hasil analisis, diperoleh rata-rata angket respons dosen terhadap media pembelajaran adalah 3,60. Berdasarkan kriteria kepraktisan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong praktis karena rata-rata skornya berada pada interval $3,25 \leq \bar{x}$ (sangat positif).

Selanjutnya, efektivitas media pembelajaran dalam penelitian ini diukur berdasarkan capaian tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang

telah dikembangkan. Hal dilakukan dengan mengumpulkan data skor tes hasil belajar mahasiswa yang diberikan setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk tiap pertemuan. Adapun analisis hasil tes hasil belajar 23 orang mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi pembelajaran untuk setiap pertemuan dirangkum pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Rangkuman Tes Hasil Belajar Tiap Pertemuan

	Pertemuan			
	1	2	3	4
Ketuntasan Belajar	65,22%	91,30%	82,61%	91,30%
Rerata	76,52	93,04	73,48	80,43
Rerata Total	80,87			

Berdasarkan Tabel 7 dapat dilihat bahwa sebanyak 65,22% mahasiswa berada pada katagori tuntas pertemuan-1 dengan pokok materi pengertian Asesmen dan Evaluasi, 91,30% mahasiswa tuntas pada pertemuan-2 dengan pokok materi jenis dan macam alat evaluasi, 82,61% mahasiswa tuntas pada pertemuan-3 dengan pokok materi rancangan tes hasil belajar, 91,30% mahasiswa tuntas pada pertemuan-4 dengan pokok materi penilaian proses dan hasil belajar. Rata-rata skor tes hasil belajar menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* selama kegiatan ujicoba terbatas salah 80,87. Berdasarkan kriteria efektivitas yang telah diuraikan, diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi pembelajaran telah memenuhi aspek efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyampai pesan, ide, atau gagasan sehingga pesan, ide, atau gagasan itu sampai pada penerima pesan secara jelas dan lengkap untuk menyampaikan informasi. Muhson (2010) menyampaikan bahwa tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, pendidik tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan dengan gambar, video, teks, dan suara. Di samping itu, media juga dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu contoh media interaktif adalah media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik karena di dalamnya tersedia menu yang dapat menambahkan kuis, sehingga peserta didik dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari. Output yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline 3* ini beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS, Android, dan PC. *Articulate Storyline 3* memungkinkan pendidik untuk menggunakan fitur-fitur bawaan dari *Articulate Storyline 3* untuk dengan cepat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yahya

(2020) bahwa *Articulate Storyline 3* menawarkan kemudahan dalam penggunaannya (baik pihak dosen maupun mahasiswa) sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif mencapai tujuan pembelajaran, melalui penelitian ini media *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk presentasi dan menyampaikan informasi memiliki kelebihan seperti (1) desain antar muka yang fungsional dan mudah digunakan; (2) dapat menghasilkan media interaktif sesuai *storyline* yang dibuat; (3) dapat didistribusikan ke berbagai platform *e-learning* masa kini yang berbasis web. Media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam mengakomodasi proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi pembelajaran telah terbukti praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna dan karakteristik materi yaitu (1) Memuat identitas pengguna pada menu log in, (2) Memuat topik/identitas materi, (3) Memuat menu dengan pilihan tujuan pembelajaran, sub materi, dan logout, (4) Pada pilihan sub materi memuat pendahuluan materi, resume materi yang dilengkapi dengan video dan animasi, serta menu back untuk mengulang aktivitas, dan (5) Memuat evaluasi konsep dan pembahasannya.

Kepraktisan dan efektivitas media *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah asesmen dan evaluasi pembelajaran ditunjukkan dengan hasil rata-rata skor angket respons mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah $3,52 \geq 3,25$ yang mana tergolong sangat positif. Selain itu, kepraktisan dilihat dari rata-rata skor angket respons dosen terhadap media pembelajaran yang memperoleh hasil $3,60 \geq 3,25$ yang juga tergolong sangat positif. Untuk efektivitas media pembelajaran diperoleh rata-rata skor tes hasil belajar menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* selama kegiatan ujicoba terbatas salah 80,87

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran pada penelitian ini adalah hasil revisi dari proses pengembangan berdasarkan tahapan pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kepraktisan media pembelajaran diperoleh berdasarkan rata-rata skor angket respons mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah $3,52 \geq 3,25$ yang mana tergolong sangat positif. Selain itu kepraktisan dilihat dari rata-rata skor angket respons dosen terhadap media pembelajaran yang memperoleh hasil $3,60 \geq 3,25$ yang juga tergolong sangat positif. Untuk efektivitas media pembelajaran diperoleh rata-rata skor tes hasil belajar menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* selama kegiatan ujicoba terbatas salah 80,87. Berdasarkan kriteria efektivitas yang telah diuraikan, diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi pembelajaran telah memenuhi aspek efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disarankan pada peneliti lain agar dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pedoman baik dari segi prosedur pengembangan maupun proses untuk melihat kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Jakarta: Laksita Indonesia.
- Candiasa, I M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Ghozali, F. A., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio 13 Kompetensi Dasar Arsitektur dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok PLC di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 05(01) : 223–228.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 08(02). 1-10.
- Pulungan, S., 2017. Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran PAI. *Query: Journal of Information Systems*, 01(01) : 19-24.
- Purnama, S., & Asto B, I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2) : 275–279.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer : Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Media Pembelajaran.(online)*. (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>). Diakses 1 Mei 2016.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yahya, R., Ummah, S.K. and Effendi, M.M., 2020. Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped classroom Bercirikan Mini-project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 04(01) : 78-91.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 JETIS Mojokerto Siti Yumini Lusya Rakhmawati. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 04(03) : 845–849.