

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geometri: Balok, Segi Empat, Kubus dan Persegi Panjang

Fikriyansyah^{a,1,*}, Ummul Khair^{b,2}, Nur Wulan^{c,3}

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Dan Komputer

Universitas Harapan Medan

^a Universitas Harapan Medan, JL. HM. Joni No. 70 C, Teladan Bar Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

^b Universitas Harapan Medan, JL. HM. Joni No. 70 C, Teladan Bar Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

^c Universitas Harapan Medan, JL. HM. Joni No. 70 C, Teladan Bar Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia.

¹ fikriyansyah29@gmail.com

* Fikriyansyah author

Abstract

In this day and age computer technology is developing very rapidly, and can be used as a solution to convey or provide information. One of the computer technologies to convey information is interactive learning media. At this time the teacher still has problems adjusting the time and delivery of materials, and also still using blackboards and markers and textbooks in learning. Therefore, the researcher will create interactive learning media based on articulation storyline 3. In the media, articulation storyline 3 is html5 based, which can be run on various devices such as laptops, tablets, and smartphones. The purpose of the researchers in making this research was to help teachers and students in time efficiency in the learning process and to increase students' interest in learning.

Keywords: Articulate Storyline 3, Html5, Media

Abstrak

Pada zaman sekarang teknologi komputer berkembang sangat pesat, dan dapat dijadikan solusi untuk menyampaikan atau memberikan informasi. Salah satu teknologi komputer untuk menyampaikan informasi yaitu media pembelajaran interaktif. Pada saat ini guru masih mempunyai kendala dalam menyesuaikan waktu dan penyampaian materi, dan juga masih menggunakan papan tulis dan spidol serta buku paket dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Pada media *articulate storyline 3* sudah berupa berbasis *html5*, yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone*. Maksud dari peneliti membuat penelitian ini adalah untuk membantu guru dan siswa dalam efisiensi waktu pada proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

Kata Kunci: Articulate Storyline 3, Html5, Media

1. Pendahuluan

Sarana untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar serta pesan atau isi dapat tersampaikan dengan jelas sehingga tujuan dalam pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien disebut sebagai media pembelajaran [1]. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur agar tercapai tujuan pembelajaran [2]. Media pembelajaran adalah alat dalam penyampaian materi seperti buku, film, video, dan sebagainya dinamakan media pembelajaran [3]. Media pembelajaran bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai sarana dalam membangun lingkungan belajar yang lebih efektif serta kondusif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran [4]. Tujuan dari media pembelajaran ialah sebagai alat untuk membantu kegiatan belajar mengajar menjadi

lebih mudah, proses belajar lebih efisien, dan mempermudah peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran serta menjadikan proses komunikasi pembelajaran lebih efektif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan yakni perubahan tingkah laku pada peserta didik [5].

Guru mempunyai kendala dalam menyesuaikan waktu dan penyampaian materi, dan juga masih menggunakan papan tulis dan spidol serta buku paket dalam pembelajaran yang membuat para peserta didik merasa bosan. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan dapat mendukung proses belajar dimanapun mereka berada. Hal ini dapat memudahkan guru dalam mengajarkan siswa, salah satunya dengan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai media dalam melakukan presentasi maupun menyampaikan informasi [6]. Dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan mampu mengatasi beberapa masalah seperti efisiensi waktu pada proses pembelajaran yang berarti siswa akan tetap belajar materi yang akan dipelajari walaupun guru tidak hadir serta dapat membangkitkan minat belajar pada siswa. Pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar, Misalnya grafik, video, *slide*, foto, gambar, animasi serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman yang rinci, terutama dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu materi pelajaran yang objek kajiannya bersifat abstrak. Pada dasarnya matematika adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari besaran, struktur ruang, dan perubahan. Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari hari, tidak hanya dalam proses jual beli di pasar tetapi lebih kepada membangun cara berfikir.

Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari oleh setiap siswa sebagaimana tujuan belajar matematika adalah menjadikan manusia untuk berfikir logis, teoritis, rasional dan percaya diri sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari hari, sehingga mereka mampu bersaing dari segala tuntutan era globalisasi yang berteknologi maju disaat sekarang maupun yang akan datang. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang ada untuk setiap jenjang pendidikan formal dan mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN), haruslah memiliki kelengkapan pembelajaran yang memadai agar kegiatan belajar mengajar dikelas berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan. Namun dalam pembelajaran matematika sebagian besar peserta didik menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit karena di dalam pembelajaran matematika banyak rumus dan perhitungan yang berfungsi sebagai penyelesaian masalah dan juga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan oleh sebagian peserta didik karena dalam pelajaran matematika hanya menemukan angka, rumus, maupun grafik sehingga membuat anak – anak kurang berminat dan membosankan dengan pelajaran matematika tersebut terutama dalam hal mata pelajaran geometri.

Pembelajaran matematika pada umumnya masih didominasi oleh guru, sehingga keaktifan dan kemandirian dari peserta didik berkurang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran disekolah masih kurang Optimal. Pengoptimalan dan penggunaan media yang tepat merupakan sarana untuk mengefektifkan proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Peserta didik diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga upaya pembelajaran perlu mendapat perhatian. Keberhasilan suatu pembelajaran, selain tergantung pada metode yang digunakan juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan. Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kedudukan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dan lingkungan belajar matematika. Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar. Komputer dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur *audio*. Komputer adalah salah satu metode pengajaran yang digunakan untuk membantu siswa belajar dan membantu pengajar mengajarkan materi secara interaktif dalam sebuah program tutorial

dengan menggunakan suatu aplikasi komputer seperti *Articulate Storyline 3* yang dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif.

Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal – soal latihan sebagai pematapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk membuat siswa termotivasi. Dengan demikian, media pembelajaran dengan *Articulate Storyline 3* memberikan peluang kepada siswa untuk beraktivitas, memperoleh pengalaman dalam belajar sehingga menjadikan hasil belajar matematika siswa menjadi meningkat. *Articulate Storyline 3* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Proyek yang dibangun dengan *Articulate Storyline 3* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video berupa media berbasis *web (html5)* atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti *laptop, tablet, dan smartphone*. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwasannya media *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk media presentasi dan penyampian informasi [7]. Media ini sangat cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *adobe flash* yang sering digunakan untuk membuat media interaktif, sedangkan media *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman pada saat proses pembuatannya. Dengan begitu penggunaan aplikasi ini pada proses pembelajaran akan menyenangkan. Oleh sebab itu berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah judul tugas akhir, yaitu : “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Geometri (Balok, Segi Empat, Kubus dan Persegi Panjang)”.

2. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam teknik pengumpulan data penulis menggunakan kuesioner atau hasil survei dalam penelitiannya.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu, sebuah kegiatan penganalisaan serta mengevaluasi hasil penelitian dan mengumpulkan buku buku serta jurnal-jurnal dan sumber yang dianggap penting dan ada hubungannya dengan penulisan tugas akhir untuk menguatkan ide dan pemikiran peneliti.

b. Observasi

Observasi yaitu, suatu langkah yang akan dilakukan. Pada penelitian ini dilakukan data untuk digunakan sebagai bahan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran geometri (balok, segi empat, kubus dan persegi panjang).

c. Analisis Dan Perancangan

Analisis dan perancangan sistem yaitu, menganalisis permasalahan-permasalahan yang akan diteliti dan perancangan secara rinci tentang apa saja yang akan dilakukan serta bagaimana cara penyajiannya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* sebagai pembuat media.

2.2 Metode Pembuatan Media Pembelajaran Dengan *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi mirip seperti *Microsoft Power Poin*. *Articulate Storyline* dapat dikatakan dengan perangkat lunak yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi dan suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik. Perbedaannya ada pada fitur yang ada di dalam *Softwarentya* seperti *timeline, movie, picture, character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate*

storyline disebut dengan *multimedia authoring tools* yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, video bahkan animasi dan simulasi. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis *web* (*html5*) atau *application file* (.*exe*) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan *smartphone*. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk dapat merealisasikan kreativitasnya ke level yang lebih tinggi. Pendidik juga dapat dengan mudah memvisualisasikan cerita yang dibawakannya ke dalam bentuk *storyline* .

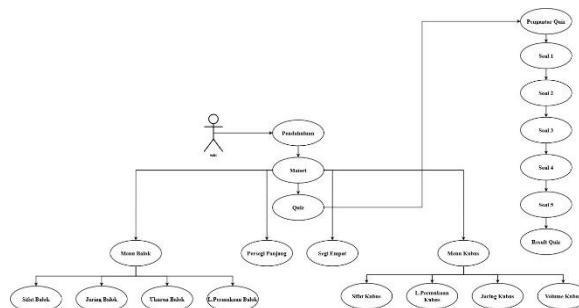
Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang bisa digunakan sebagai media belajar yang dapat membantu membangun pembelajaran interaktif serta mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital. Perbedaan *Articulate Storyline* dengan perangkat lunak lain adalah *Articulate Storyline* tidak memerlukan script atau bahasa pemrograman dalam proses pembuatan media [8]. Adanya *Articulate Storyline*, pengajar dapat menggunakannya untuk menyajikan konsep pembelajaran yang akan dibahas menjadi mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran tersebut juga dapat memuat beberapa latihan yang dapat diselesaikan oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik juga dapat mencari tahu mengenai materi yang dipelajari dengan cara mengutak atik pada menu yang telah diberikan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi peserta didik.

A. Perancangan Sistem

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran geometri (balok, segi empat, kubus dan persegi panjang) peneliti menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu, *use case diagram* dan *activity diagram*.

1. Use Case Diagram

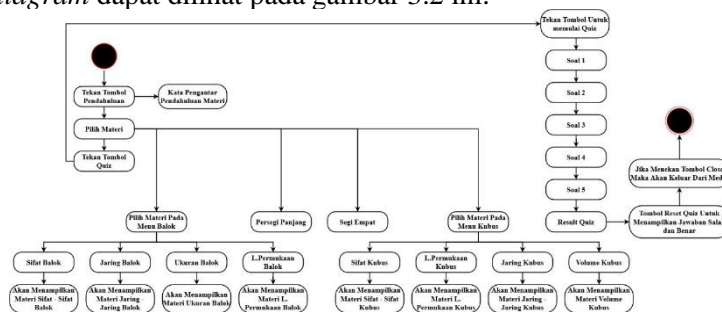
Sebelum membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran geometri (balok, segi empat, kubus dan persegi panjang), peneliti akan membuat sebuah rancangan *use case diagram* yang berfungsi untuk menjelaskan tahapan dari pembuatan media pembelajaran interaktif tersebut. Adapun rancangan *use case diagram* dapat dilihat pada gambar 1 ini.



Gambar 1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

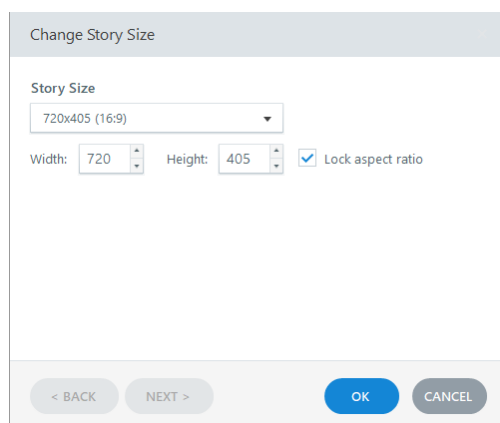
Rancangan *activity diagram* pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini berfungsi untuk menjelaskan bagaimana proses pembuatan media interaktif ini. Adapun rancangan *activity diagram* dapat dilihat pada gambar 3.2 ini.



Gambar 2. Activity Diagram

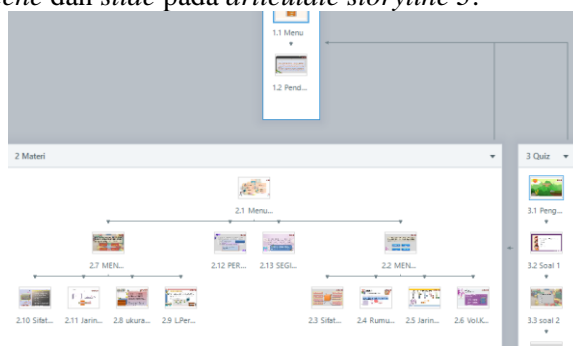
1. Tahap Produksi

Tahap produksi ini adalah tahapan pengerjaan yang sudah direncanakan sebelumnya, tujuannya ialah untuk menghasilkan sebuah hasil akhir yang diharapkan sebelumnya. Pada tahap produksi ini semua proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dari awal sampai akhir dimulai. Proses ini dimulai dari pembuatan *scene* tampilan menu, kemudian dilanjutkan dengan proses – proses pembuatan *scene* dan *slide* untuk tampilan menu lainnya, sehingga menghasilkan hasil akhir pembuatan media pembelajaran yang diinginkan. Berikut ini adalah tahapan – tahapan dari pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada mata pelajaran geometri (balok, segi empat, kubus dan persegi panjang).



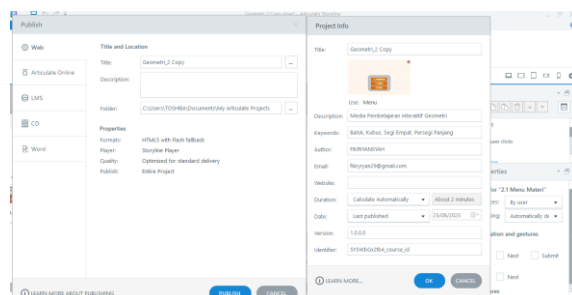
Gambar 3. Pembuatan Ukuran Media

Pada tahap selanjutnya peneliti membuat diagram alir antar *scene* dan *slide* untuk di setiap menu media pembelajaran interaktif menggunakan fitur menu *new scene* pada *articulate storyline 3*. Berikut pembuatan skema antar *scene* dan *slide* pada *articulate storyline 3*.



Gambar 4. Pembuatan Diagram Alir Media

Tahap selanjutnya adalah tahap *publish* pada media pembelajaran yang telah dibuat pada *articulate storyline 3*. Berikut adalah tampilan pembuatan *publish* pada *articulate storyline 3*.



Gambar 5. Pembuatan Publish

3. Hasil dan Pembahasan

Pada zaman sekarang teknologi komputer berkembang sangat pesat, dan dapat dijadikan solusi untuk menyampaikan atau memberikan informasi. Salah satu teknologi komputer untuk menyampaikan informasi yaitu media pembelajaran interaktif. Pada saat ini guru masih mempunyai kendala dalam menyesuaikan waktu dan penyampaian materi, dan juga masih menggunakan papan tulis dan spidol serta buku paket dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Pada media *articulate storyline 3* sudah berupa berbasis *html5*, yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone*. Maksud dari peneliti membuat penelitian ini adalah untuk membantu guru dan siswa dalam efisiensi waktu pada proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

3.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah alat yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien serta dapat menyampaikan makna maupun pesan pada proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas kepada peserta didik [9]. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan atau makna maupun informasi pada saat pembelajaran berlangsung serta dapat menarik perhatian maupun minat dan merangsang pikiran peserta didik sehingga komunikasi yang terjadi antara pendidik maupun peserta didik berjalan dengan baik [10]. Kedua definisi diatas, media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberi stimulus pada peserta didik sehingga saat proses pembelajaran dapat interaksi antara peserta didik dan pendidik dapat terjadi dengan baik.

3.2 Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi mirip seperti *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline* dapat dikatakan dengan perangkat lunak yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi dan suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara visual yang menarik. Perbedaannya ada pada fitur yang ada di dalam *Software*nya seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate storyline* disebut dengan *multimedia authoring tools* yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, video bahkan animasi dan simulasi. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis *web (html5)* atau *application file (.exe)* yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan *smartphone*. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk dapat merealisasikan kreativitasnya ke level yang lebih tinggi. Pendidik juga dapat dengan mudah memvisualisasikan cerita yang dibawakannya ke dalam bentuk *storyline*.

3.3 Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran deduktif, yaitu kebenaran sebelumnya sehingga kaitan dengan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten [11]. Dari beberapa pendapat tentang matematika penulis mencoba membuat kesimpulan bahwa matematika adalah suatu ilmu pengetahuan tentang logika yang membutuhkan suatu penalaran dan pemikiran yang sistematis, kritis, logis, jelas, cermat, dan akurat.

3.4 Geometri

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu, Geo dengan arti bumi dan Metro dengan arti mengukur. Geometri merupakan cabang matematika yang pertama kali dikenalkan oleh Thales pada tahun 624 - 547 sebelum Masehi. Geometri ini berhubungan dengan relasi ruang. Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi macam – macam bangun datar dan segi banyak.

3.5 Implementasi

A. Tampilan Menu Home

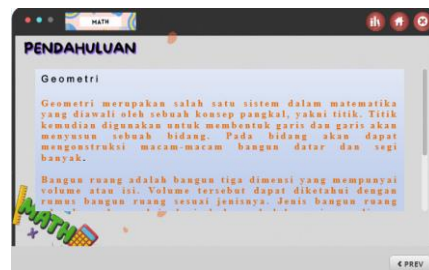
Setelah membuka aplikasi atau *link* url tampilan awal yang muncul adalah tampilan menu pada media pembelajaran. Berikut tampilan awal menu.



Gambar 6. Tampilan Menu

B. Tampilan Menu Pendahuluan

Selanjutnya pada bagian menu home ketika menekan tombol *button* pendahuluan yang muncul adalah *scene* pendahuluan. Di dalam *scene* pendahuluan terdapat empat tombol *button* yaitu *button home*, *close*, menu materi dan *prev*. Jika menekan *button home* maka kembali ke *scene* menu, *button close* akan keluar dari media, menu materi akan ke *slide* materi, dan *prev* ke *slide* sebelumnya. Berikut adalah tampilan menu pendahuluan.



Gambar 7. Tampilan Menu Pendahuluan

C. Tampilan Menu Materi

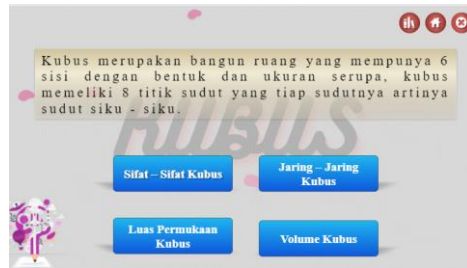
Selanjutnya setelah menekan tombol *button* materi yang muncul adalah *scene* materi. Di dalam *scene* materi terdapat 6 tombol yaitu *home*, *close*, segi empat, persegi panjang, kubus, balok. Jika menekan *button home* maka akan kembali ke *scene* menu, menekan tombol *close* maka akan keluar dari media pembelajaran, kemudian jika menekan salah satu tombol materi maka akan muncul ke *slide* materi sesuai dengan tombol yang ditekan. Berikut adalah tampilan menu materi.



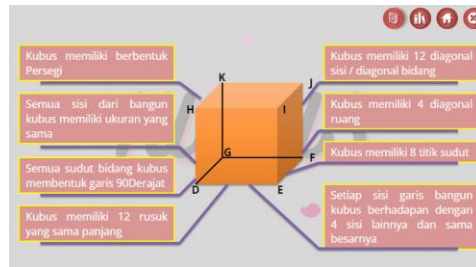
Gambar 8. Tampilan Menu Materi

D. Tampilan menu Kubus

Selanjutnya setelah menekan tombol *button* kubus yang muncul adalah *slide* menu materi kubus. Di dalam *scene* materi terdapat tujuh tombol yaitu *home*, *close*, menu materi, sifat – sifat kubus, luas permukaan kubus, jaring – jaring kubus, dan volume kubus. Jika menekan *button home* maka akan kembali ke *scene* menu, menekan tombol *close* maka akan keluar dari media pembelajaran, kemudian jika menekan salah satu tombol materi maka akan muncul ke *slide* materi sesuai dengan tombol yang ditekan. Berikut adalah tampilan menu materi pada kubus.



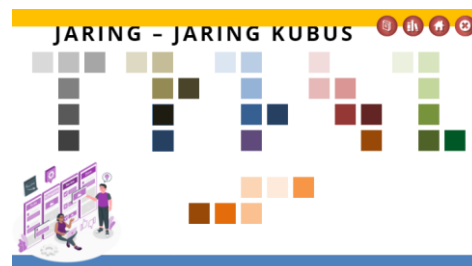
Gambar 9. Tampilan Menu Kubus



Gambar 10. Tampilan Menu Sifat – Sifat Kubus



Gambar 11. Tampilan Menu Materi Luas Permukaan Kubus



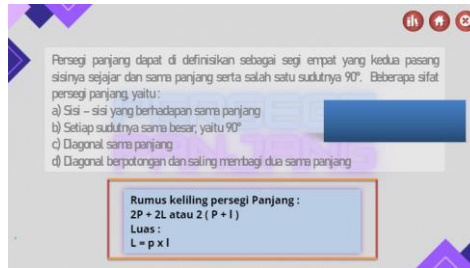
Gambar 12. Tampilan Menu Jaring – Jaring Kubus



Gambar 13. Tampilan Menu Materi Volume Kubus

E. Tampilan Materi Persegi Panjang

Selanjutnya ketika menekan tombol persegi panjang pada menu materi maka yang tampil adalah *slide* menu materi persegi panjang. Di dalam *slide* persegi panjang terdapat tiga tombol yaitu tombol *close*, *home*, dan menu kembali ke materi. Berikut adalah tampilan dari *slide* persegi panjang.



Gambar 14. Tampilan Materi Persegi Panjang

F. Tampilan Materi Segi Empat

Selanjutnya ketika menekan tombol segi empat pada menu materi maka yang tampil adalah *slide* menu materi segi empat. Di dalam *slide* segi empat terdapat tiga tombol yaitu tombol *close*, *home*, dan menu kembali ke materi. Berikut adalah tampilan dari *slide* segi empat.



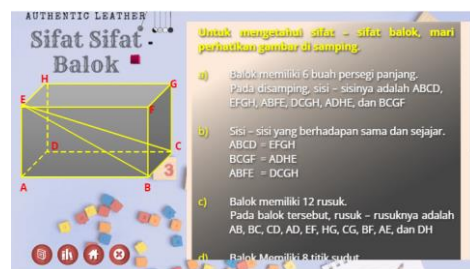
Gambar 15. Tampilan Materi Segi Empat

G. Tampilan Menu Balok

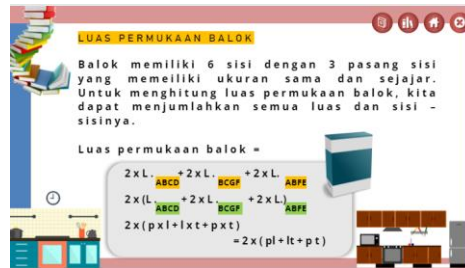
Selanjutnya setelah menekan tombol balok pada bagian menu materi yang muncul adalah *slide* menu materi balok. Di dalam *slide* materi balok terdapat tujuh tombol yaitu *home*, *close*, menu materi, sifat – sifat balok, luas permukaan balok, jaring – jaring balok, dan ukuran balok. Jika menekan *button home* maka akan kembali ke *scene* menu, menekan tombol *close* maka akan keluar dari media pembelajaran, kemudian jika menekan salah satu tombol materi maka akan muncul ke *slide* materi sesuai dengan tombol yang ditekan. Berikut adalah tampilan menu materi pada kubus.



Gambar 16. Tampilan Menu Balok



Gambar 17. Tampilan Materi Sifat – Sifat Balok



Gambar 18. Tampilan Materi Luas Permukaan Balok



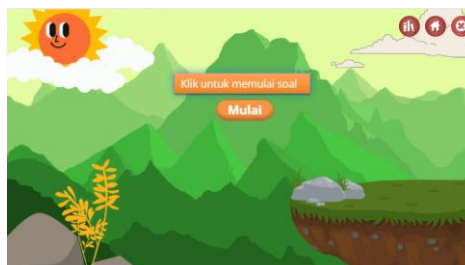
Gambar 19. Tampilan Jaring – Jaring Balok



Gambar 20. Tampilan Materi Ukuran Balok

H. Tampilan Quiz

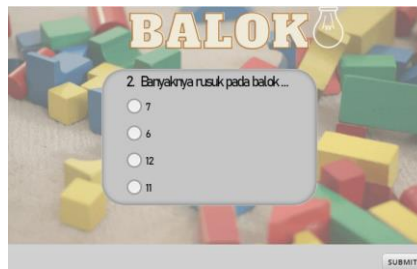
Selanjutnya setelah menekan tombol evaluasi maka yang muncul adalah *scene* quiz. Di dalam *scene* pertama quiz terdapat tombol *button* yaitu *home*, *close*, tombol materi, dan tombol mulai. Jika menekan *button home* maka akan kembali ke *scene* menu, kemudian jika menekan tombol mulai maka akan langsung mengerjakan soal – soal di *scene* quiz dengan waktu yang sudah di tentukan di pojok kanan atas menu, dan jika menekan tombol menu materi maka akan tertuju ke *scene* materi. Berikut adalah tampilan seluruh *slide* pada *scene* quiz.



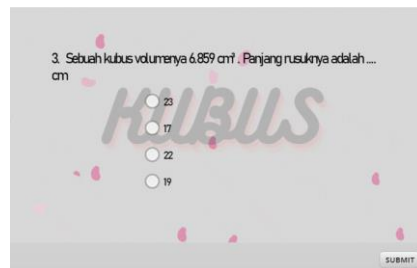
Gambar 21. Tampilan Awal Quiz



Gambar 22. Tampilan Soal 1



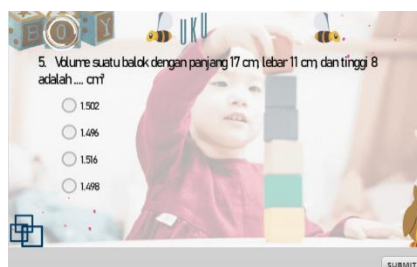
Gambar 23. Tampilan Soal 2



Gambar 24. Tampilan Soal 3



Gambar 25. Tampilan Soal 4



Gambar 26. Tampilan Soal 5

Selanjutnya setelah menyelesaikan soal – soal pada quiz maka secara otomatis akan keluar hasil tampilan nilai. Di dalam slide hasil terdapat empat tombol yaitu, home, close, menu materi, review quiz, Jika menekan *button home* maka akan kembali ke *scene* menu, tombol *close* akan keluar dari media, tombol materi akan tertuju ke menu materi, kemudian jika menekan tombol review quiz maka akan menampilkan jawaban – jawaban yang di jawab sebelumnya. Berikut adalah tampilan hasil nilai jawaban pada menu evaluasi.



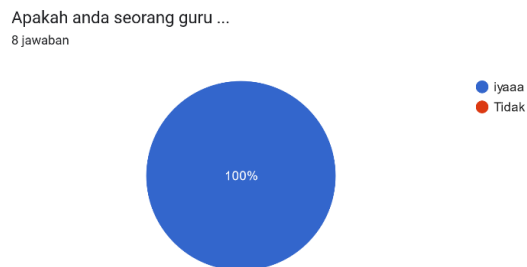
Gambar 27. Tampilan Hasil Nilai

I. Hasil Data Kuisisioner Guru

Email
hf250902@gmail.com
elizasari93@gmail.com
octariapoppy@gmail.com
michaelsimatupang805@gmail.com
adelwinanda56@gmail.com
vincentbutarbutar01@gmail.com
im743374@gmail.com
ditifebi@gmail.com

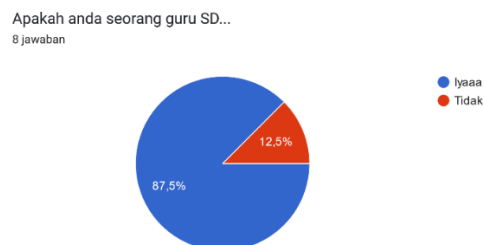
Gambar 28. Data Responder Guru

Adapun hasil diagram pertama dengan pertanyaan pertama adalah sebagai berikut.



Gambar 29. Diagram Hasil Pertanyaan Pertama

Pada gambar 29, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan pertama. Pada pertanyaan pertama terdapat 8 *responder*, 8 *responder* (100 %) menjawab “Iyaaa”. Adapun hasil pertanyaan kedua adalah sebagai berikut.



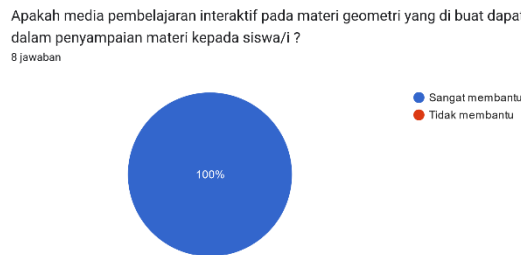
Gambar 30. Diagram Hasil Pertanyaan Kedua

Pada gambar 30, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan kedua. Pada pertanyaan kedua terdapat 8 *responder*, dari 8 *responder* 7 *responder* (87,5%) menjawab “Iyaaa” dan 1 *responder* (12,5%) menjawab “Tidak”. Adapun hasil pertanyaan ketiga adalah sebagai berikut.



Gambar 31. Diagram Hasil Pertanyaan Ketiga

Pada gambar 31, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan ketiga. Pada pertanyaan ketiga terdapat 8 *responder*, dari 8 *responder* 7 *responder* (87,5%) menjawab “Iyaaa” dan 1 *responder* (12,5%) menjawab “Tidak”. Adapun hasil pertanyaan keempat adalah sebagai berikut.



Gambar 32. Hasil Pertanyaan Keempat

Pada gambar 32, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan keempat. Pada pertanyaan keempat terdapat 8 *responder*, 8 *responder* (100 %) menjawab “Sangat Membantu”. Adapun hasil pertanyaan kelima adalah sebagai berikut.



Gambar 33. Hasil Pertanyaan Kelima

Pada gambar 33, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan kelima. Pada pertanyaan kelima terdapat 8 *responder*, 8 *responder* (100 %) menjawab “Iyaa tertarik”.

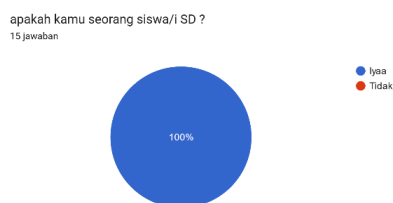
J. Hasil Data Kuisisioner Siswa

Untuk menguji media pembelajaran tersebut, penulis melakukan pengumpulan data dari kuisisioner yang telah dibuat. Untuk saat ini baru ada 15 *responder* yang sudah mengisi kuisisioner tersebut. Berikut adalah data dari 15 *responder* tersebut.

Nama	Sultan Dimas Al Thariq
15 jawaban	
Rizky Sahputra	Nur Lutfiah
Mawar	Aldi Prasetyo
Rizaldi Achsan Daulay	Irma Septina
Achmad Sujat Miko	Ade Naufal Nasution
Intan	Tedi Rahmansyah Lubis
Marmulyani	
Muhammad Deni Septian	
Elvira Susanti	
Fitra Fadillah	

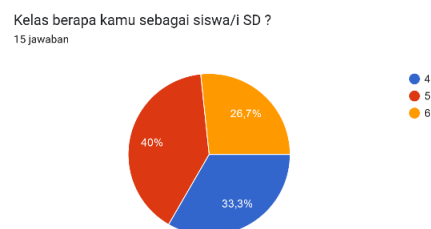
Gambar 34. Data Responder Siswa

Adapun hasil diagram dengan pertanyaan pertama adalah sebagai berikut.



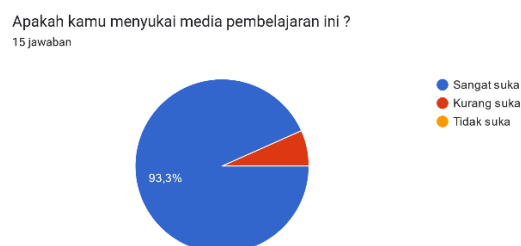
Gambar 35. Hasil Pertanyaan Pertama

Pada gambar 35, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan pertama. Pada pertanyaan pertama terdapat 15 *responder*, 15 *responder* (100 %) menjawab “Iyaa”. Adapun hasil pertanyaan kedua sebagai berikut.



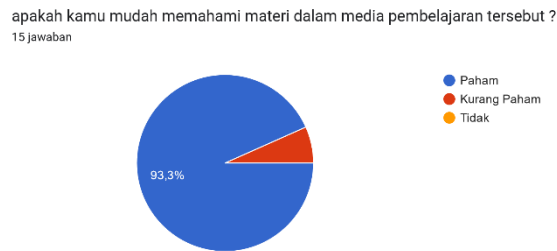
Gambar 36. Hasil Pertanyaan Kedua

Pada gambar 36, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan kedua. Pada pertanyaan kedua terdapat 15 *responder*, dari 15 *responder* 5 *responder* (33,3%) menjawab “4”, dan 6 *responder* (40%) menjawab “5”, serta 5 *responder* (26,7%) menjawab “6”. Adapun hasil pertanyaan ketiga adalah sebagai berikut.



Gambar 37. Hasil Pertanyaan Ketiga

Pada gambar 37, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan ketiga. Pada pertanyaan ketiga terdapat 15 *responder*, dari 15 *responder* 14 *responder* (93,3%) menjawab “Sangat suka” dan 1 *responder* (6,7%) menjawab “Kurang suka”. Adapun hasil pertanyaan keempat adalah sebagai berikut.



Gambar 38. Hasil Pertanyaan Keempat

Pada gambar 38, penulis telah mengumpulkan jawaban dari pertanyaan keempat. Pada pertanyaan keempat terdapat 15 *responder*, dari 15 *responder* 14 *responder* (93,3%) menjawab “Paham” dan 1 *responder* (6,7%) menjawab “Kurang paham”. Adapun hasil pertanyaan kelima adalah sebagai berikut.



Gambar 39. Hasil Pertanyaan dan Pendapat Siswa

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil media pembelajaran yang telah dibuat dan disebarakan melalui media sosial serta hasil pengujian melalui *google form* dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, dan media pembelajaran yang telah dibuat dapat dipergunakan oleh guru dan siswa sebagai ilmu pengetahuan diluar kelas.

Daftar Pustaka

- [1] Abdul Halim Fathani, Matematika hakikat dan logika. Google.co.id. <https://scholar.google.co.id> (Diakses 19 Agustus 2023)
- [2] Articulate Storyline Menurut Mallu & Samsuriah, 2020 - Penelusuran Google, 2020 <https://jurnal.arkainstitute.co.id>
- [3] Articulate Storyline Menurut Yahya 2020 Penelusuran Google, 2020. <https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/download/715/pdf>
- [4] ARTICULATE STORYLINE MENURUT SUARDI 2021 : TEKNOLOGI PEMBUAT MEDIA PEMBALAJARAN INTERAKTIF MUDAH DAN MENARIK-UPDATE 2021. Warung Sains Teknologi. <https://warstek.com/articulate-storyline/> (accessed 2023-07-25).
- [5] Media pembelajaran menurut dwijayani 2019 - Penelusuran Google. (2019). Google.com. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/5206/4342/9826>
- [6] Media Pembelajaran Menurut Hayes 2019 Pdf - Penelusuran Google, 2019) <https://eprints.umm.ac.id>
- [7] Media Pembelajaran Menurut Mashuri 2019 - Penelusuran Google, 2019) <https://eprints.umm.ac.id>
- [8] Media Pembelajaran Menurut Puspita Rini Dan Hanif 2019 Pdf - Penelusuran Google, 2019) <https://eprints.umm.ac.id>
- [9] Media Pembelajaran Menurut Syaiful Bahari Djamarah Dan Anwar Zain 2020 : 121 - Penelusuran Google, 2020) <https://jateng.tribunnews.com>
- [10] ARTICULATE STORYLINE MENURUT SUARDI 2021 : TEKNOLOGI PEMBUAT MEDIA PEMBALAJARAN INTERAKTIF MUDAH DAN MENARIK-UPDATE 2021. Warung Sains Teknologi. <https://warstek.com/articulate-storyline/> (accessed 2023-07-25).
- [11] Pembelajaran Geometri SD. (2016). Untad.ac.id. https://pgsd.fkip.untad.ac.id/?page_id=361