

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline 3*

Fitriyah Nur Rohmah¹, Imam Bukhori²

¹Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Malang
e-mail: fitriyahnr123@gmail.com

²Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Malang
e-mail: imam.bukhori.fe@um.ac.id

Abstract

The pandemic period due to Covid-19 currently demands teachers to be able to use technology as a distance learning medium. But in reality there are still many teachers who have not been able to utilize technology as using learning media. Therefore, the purpose of this research to produce interactive learning media based on Android using articulate storyline 3 on correspondence subjects in SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. This type of research is Research & Development. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analytical techniques and quantitative descriptive analyses. The result of this research and development is an Android learning media application that can help facilitate the delivery of materials with additional competency features, quizzes, learning videos, and glossaries that can be accessed offline as well as the ease of downloading on the web that has been provided equipped with the user manual. This Learning Media has been validated by material experts and media experts whose results are very worthy to use. So that the conclusion of interactive learning media based on Android using articulate storyline 3 on correspondence subjects can be used as learning resources and media support distance learning.

Keywords: *Interactive Learning Media, Correspondence, Android, articulate Storyline 3.*

Abstrak

Masa pandemi akibat covid-19 saat ini menuntut guru untuk mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran jarak jauh. Namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan

teknologi sebagai menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran Korespondensi di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Jenis penelitian ini adalah *Research & Development*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran *android* yang dapat membantu memudahkan penyampaian materi dengan tambahan fitur kompetensi, kuis, video pembelajaran, dan glosarium yang dapat diakses secara *offline* serta kemudahan pengunduhan pada web yang telah disediakan dilengkapi buku panduan penggunaannya. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang hasilnya sangat layak untuk digunakan. Sehingga kesimpulannya media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran Korespondensi dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media pendukung pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif , Korespondensi, Android, *Articulate Storyline 3*.

A. PENDAHULUAN

Pandemi akibat *Covid-19* yang melanda seluruh dunia khususnya di Indonesia, memberikan dampak negatif pada semua sektor tidak terkecuali dengan sektor pendidikan. Dunia pendidikan di Indonesia saat ini mengharuskan pembelajaran tatap muka untuk diliburkan terlebih dahulu dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh. Pendidikan merupakan sektor terpenting dalam mewujudkan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter seseorang. Melalui pendidikan, karakter seseorang dibentuk dari proses-proses perubahan pola pikir serta perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Winarno, 2014:3).

Guru di abad ke-21 bukan hanya bertindak sebagai pengajar melainkan lebih kepada menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan terdapat tantangan yang diintegrasikan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad ke-21 menuntut guru untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai IT untuk dapat diterapkan dalam perencanaan maupun proses pembelajaran berlangsung. Penguasaan teknologi tersebut dapat digunakan oleh guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang nantinya memudahkan guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pembelajaran. Terlebih lagi kondisi pandemi ini mengharuskan guru untuk menggunakan teknologi sebagai media agar pendidikan dan pembelajaran terselamatkan dan tetap berlangsung. Namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik. Selama ini dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode *Teacher Center* (berpusat pada guru).

Berdasarkan permasalahan tersebut ada beberapa hal yang seharusnya dikembangkan seiring dengan kondisi pandemi dan perkembangan teknologi di era digital sekarang ini. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan khususnya proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran melalui proses belajar mengajar jarak jauh untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Adanya perubahan dalam bidang teknologi informasi menjadikan perubahan baru pada pembelajaran yang awalnya bahan belajar peserta didik hanya berbentuk kertas (*hardfile*) tetapi sekarang bisa dalam bentuk CD, DVD, Flashdisk dan lain-lain. Perubahan tersebut menjadikan media pembelajaran lebih interaktif dengan bantuan teknologi memanfaatkan komputer sebagai perangkat utamanya. Darmawan, (2014:54) menyatakan media pembelajaran interaktif memanfaatkan komputer tidak hanya dimaknai ilmu yang

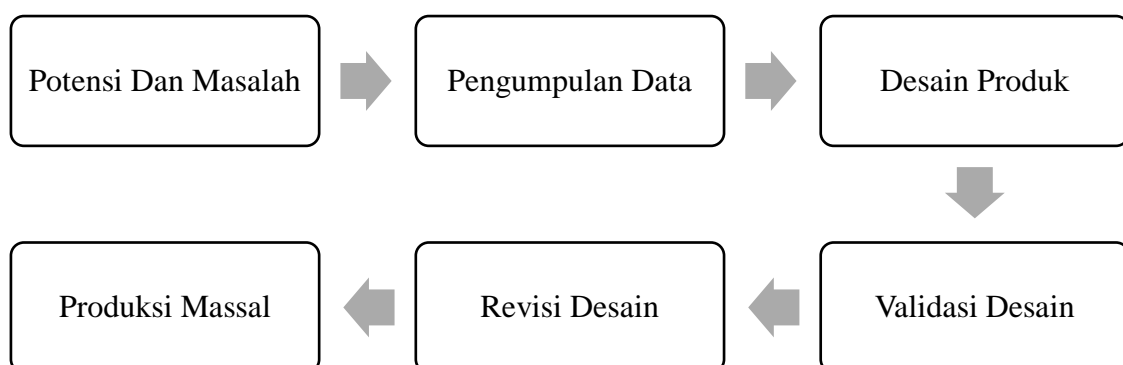
harus dipelajari saja oleh peserta didik, melainkan sebagai alat yang membantu mempelajari materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran interaktif ini mampu membuat peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar karena ketertarikannya pada media pembelajaran yang mampu menyuguhkan tampilan gambar, teks, video, audio dan animasi-animasi lainnya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development* (R&D) menggunakan model Borg & Gall dalam Sugiyono, (2018) yang langkah-langkahnya telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian menjadi 6 tahap yaitu, 1) identifikasi Potensi dan Masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, dan 6) produksi massal. Subjek dari penelitian ini adalah validator ahli materi dan validator ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Langkah-Langkah penelitian yang digunakan peneliti:

Gambar 1
Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R & D)



Sumber: Sugiyono, (2018: 409), dimodifikasi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran OTKP-edu dalam penelitian pengembangan ini menggunakan bantuan *software* yaitu *Articulate storyline 3*. *Software* tersebut digunakan untuk membantu pendidik dalam mendukung terwujudnya pembelajaran modern berbasis digital baik pemula maupun professional. *Articulate storyline 3* merupakan salah satu program yang didukung oleh *smart brainware* sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara online maupun offline sehingga memudahkan *user* mengubahnya dalam bentuk *web personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management System* (LMS). Sebelum menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* terdapat beberapa syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk melakukan penginstalan aplikasi tersebut yaitu sebagai berikut.

1. *Hardware* :

- a. *CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit)*
- b. 2) Memori minimal 2 GB
- c. 3) *Available disk space* minimal 1 GB
- d. 4) *Display 1280 × 720 screen resolution or higher*
- e. 5) *Multimedia sound card, microphone, webcam for recording narration and video*

2. *Software* :

- a. *Operasional sistem windows 7,8,10 (32-bit atau 64-bit)*
- b. *Mac OS × 10.6.8*
- c. *Netframework* minimal versi 4.5.2
- d. *Visual++*
- e. *Adobe flash player* minimal versi 10.3

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan aplikasi *android* dengan nama "OTKP-edu". Alshareef, (2018) menyatakan bahwa penggunaan *android* memiliki kecondongan peranan untuk mendukung proses belajar mengajar. Terdapat fitur-fitur menu kompetensi, materi dilengkapi dengan video pembelajaran, kuis *multiple choice* dan praktikum, glosarium, panduan serta menu tentang aplikasi, secara tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 2
Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 3
Tampilan Menu Media Pembelajaran



Gambar 4
Tampilan Menu Kompetensi



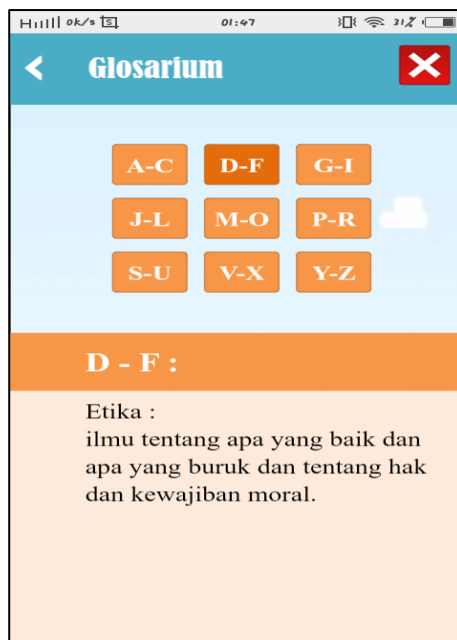
Gambar 5. Tampilan Menu Materi



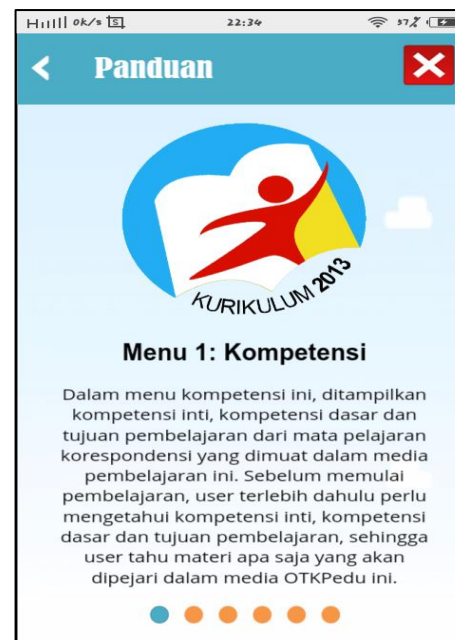
Gambar 6. Tampilan Menu Kuis



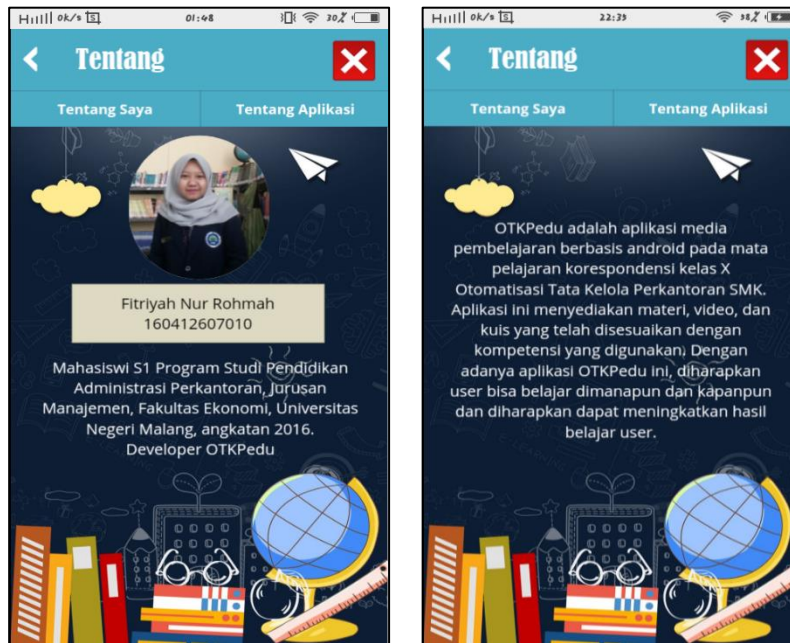
Gambar 7. Tampilan Menu Glosarium



Gambar 8. Tampilan Menu Panduan



Gambar 9. Tampilan Menu Tentang



Aplikasi ini dioperasikan menggunakan sistem *android* secara *online* maupun *offline* dengan minimal versi 5 (lollipop) dan membutuhkan ruang penyimpanan sebesar 85 MB. Aplikasi dikemas dalam CD/DVD, atau dapat didownload pada web pengembanganmediaoffbkelompok10.wordpress.com serta link bit.ly/otkpedu yang telah disediakan oleh peneliti.

Uji validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Uji validasi dalam penelitian pengembangan ini yaitu uji validasi ahli materi dan validasi ahli media dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Validasi

No	Validasi	Persentase	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Materi	94%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	98%	Sangat Layak
	Rata-rata	96%	Sangat Layak

Sumber: Data Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media (2020)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* berupa aplikasi “OTKP-edu” menggunakan *articulate storyline 3* layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Korespondensi Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi Telepon Bahasa Indonesia dan Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi Telepon Menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Asing Lainnya.

2. PEMBAHASAN

Contoh pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan *mobile learning* atau pembelajaran menggunakan *smartphone*. Wibawanto, (2017:9) menyatakan bahwa memasuki tahun 2010, perkembangan teknologi digital mulai terarah pada penggunaan gadget, sebagian besar peserta didik memiliki *smartphone* atau gadget yang merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi. Hasil data dari *waiwai marketing* tahun 2014, menerangkan bahwa Indonesia menjadi sebagai negara pengguna *mobile phone* yaitu *android* tertinggi di Asia tenggara dengan sejumlah 44 juta pengguna. Pesentase 11 % pengguna *android* tersebut berkisar antara 7-17 tahun yang merupakan usia aktif sebagai pelajar. Perkembangan *mobile phone* berbasis *android* dapat dimanfaatkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan *mobile phone* berbasis *android* tersebut digolongkan dalam kategori pembelajaran berbasis komputer (CAI).

Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran korespondensi di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. Terdapat beberapa informasi bahwa fasilitas yang terdapat di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen sudah cukup memadai dengan adanya LCD Proyektor, *speaker*, dan jaringan internet yang disediakan sekolah. Namun fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran, hal tersebut karena guru mata pelajaran kurang memahami terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, selama ini

guru hanya menggunakan media cetak dan metode *teacher center* dalam proses pembelajaran.

Penelitian Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dengan menggunakan *Articulate storyline 3* pada mata pelajaran korespondensi dirasa sesuai untuk dijadikan solusi dari permasalahan yang ada, karena dalam mata pelajaran korespondensi di SMK selama ini masih belum banyak menggunakan media pembelajaran elektronik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya menggunakan media pembelajaran berbasis *Android*. Dengan kondisi pandemi saat ini khususnya di Indonesia, mengakibatkan seluruh Sekolah Menengah Kejuruan diwajibkan untuk belajar di rumah, menjadikan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Articulate storyline 3* ini dapat menjadi alternatif solusi media pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami dengan tambahan fitur video. Pembelajaran online dirasa paling cocok untuk semua orang karena ketersediaan informasi dan waktu yang fleksibel (Radha, dkk., 2020).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* yang dihasilkan oleh peneliti diberi nama "OTKP-edu" yang dioperasikan dengan *smartphone android*. Terdapat fitur menu-menu dalam media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, diantaranya menu silabus yang berisi kompetensi dasar kompetensi inti dan tujuan pembelajaran, menu materi yang berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam sajian praktis dan video pembelajaran tentang tutorial praktikum materi komunikasi telepon, menu kuis yang berisi latihan atau tes pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan baik pada aspek kognitif maupun psikomotorik, menu glosarium berisi daftar istilah kata dalam materi yang memudahkan pemahaman peserta didik, menu panduan berisi penjelasan tentang setiap menu dalam menu utama, dan menu tentang yang berisi

penjelasan singkat tentang identitas peneliti atau pembuat media pembelajaran serta penjelasan singkat tentang aplikasi “OTKP-edu” tersebut.

Media pembelajaran “OKTP-edu” telah melalui tahap pengujian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, dengan bantuan dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap ujicoba tersebut dilakukan dengan pengisian angket validasi yang kemudian diolah peneliti untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran “OTKP-edu” dan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan dari pendapat para ahli serta hasil pengisian kritik dan saran. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

- a. Berbentuk aplikasi yang dapat dipublikasi ke *playstore*.
- b. Tampilan yang lebih interaktif
- c. Memudahkan belajar dimana saja dan kapan saja
- d. Dapat diakses secara *offline*
- e. Media pembelajaran di rumah.

Sedangkan untuk kekurang dari media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3*, yaitu sebagai berikut:

- a. Hanya terdapat dua kompetensi dasar yang terdapat dalam media pembelajaran ini. Hal tersebut dikarenakan agar tidak membuat ukuran media pembelajaran yang dihasilkan terlalu besar yang akan mengakibatkan proses pengoperasi media memerlukan waktu tunggu yang lama.
- b. Hanya dapat diakses menggunakan sistem operasi *android* dengan minimal versi 5 atau *lollipop*. Untuk versi dibawah *lollipop* tidak disarankan untuk tidak menggunakan media pembelajaran ini, akan terdapat perbedaan format dengan sistem operasi *android* dibawah versi *lollipop*.

- c. Kapasitas ruang penyimpanan atau *memory card* yang dibutuhkan cukup besar yaitu 85 MB. Besarnya kapasitas tersebut dikarenakan fitur video pembelajaran dalam media yang didesain agar dapat ditonton secara *offline*.
- d. Pengoprasian tombol-tombol dalam media memerlukan waktu tunggu atau loding yang lebih lama. Hal tersebut dikarenakan ukuran media yang cukup besar sehingga berakibat pada sistem operasinya.

D. KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* yang dapat dioperasikan secara *offline*, pada mata pelajaran Korespondensi dengan Kompetensi Dasar Menerapkan Komunikasi Telepon Bahasa Indonesia dan Menerapkan Komunikasi Telepon Bahasa Inggris atau Bahasa Asing Lainnya di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen Kabupaten Malang. Media dikemas dalam CD/DVD, atau dapat didownload pada web pengembanganmediaoffkelompok10.wordpress.com serta link bit.ly/otkpedu yang telah disediakan oleh peneliti.

Media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* yang dihasilkan peneliti telah melalui tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase skor sebesar 94% dilihat dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek bahasa. Sedangkan presentase skor validasi ahli media sebesar 98% dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kegrafikan dan aspek kelayakan penyajian. Dari hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *articulate storyline 3* yang dihasilkan telah layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Alhabeeb, A., & Rowley, J. 2017. Critical success factors for eLearning in Saudi Arabian universities. *International Journal of Educational Management*, 31(2),

- 131–147. <https://doi.org/10.1108/IJEM-01-2016-0006>
- Alshareef, F. 2018. The Importance of Using Mobile Learning in Supporting Teaching and Learning of English Language in the Secondary Stage. *Journal of Education and Practice*, 9(15), 71–88. <https://doi.org/doi.org/10.7176/JEP>
- Darmawan, D. 2014. Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, P. & Sutikno, S. 2010. Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Prasistayanti, N. W. N., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. 2019. Pengaruh Desain E-Learning Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mata Pelajaran Pemrograman Pada SISWA SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(2), 138–155. <https://doi.org/http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p138--155>
- Radha, R., Mahalakshmi, K., Kumar, V. S., & Saravanakumar, A. R. 2020. E-Learning during Lockdown of Covid-19 Pandemic: A Global Perspective. *International Journal of Control and Automation*, 13(4), 1088–1099. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/aquademia/8227>
- Sadiman, A., dkk. 2003. Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada.
- Sasahan, E. Y., Oktova, R., & N, O. O. I. R. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S - 1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. *Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya*, 2(0), 52–61. <https://doi.org/doi.10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16364>
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wibawanto, W. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Winarno, A. 2014. Pengantar Pendidikan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Yahya, R. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 4(1), 78–91. <https://doi.org/doi.10.35706/sjme/v4i1.3136>