

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STUDIO*'13 MATA KULIAH PERKEMBANGAN MOTORIK

Donny Setiawan<sup>1</sup>, Sujari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas PGRI Banyuwangi  
*donnysetiawaneva@gmail.com*

Tujuan dari pembelajaran ini adalah mengembangkan model *Articulate Studio 13*. Media pembelajaran melalui para ahli dan menguji keefektifan hasil pembelajaran mahasiswa. Para mahasiswa termaksud 48 mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Universitas PGRI Banyuwangi dengan desain penelitian *one-shot-case*. Data yang dianalisis berupa deskriptif kuantitatif. Hasil dari validasi tergolong memungkinkan, aktifitas pembelajaran baik, tanggapan mahasiswa tergolong baik dan hasil pembelajaran sempurna. Kesimpulannya dalam pembelajaran menggunakan *Articulate Studio 13* sebagai media pembelajaran dapat membangun motivasi siswa dan hasil pembelajaran

**Kata Kunci:** *Articulate Studio 13, Media Pembelajaran, Perkembangan Motorik.*

The purpose of the study is developing articulate studio '13based learning media through the expert validation and examine the effectiveness on the student learning outcomes. The participants include 48 students of sport education Universitas PGRI Banyuwangi with One Shot-Case Study design. The data analyzed is descriptively qualitative. The result of validation is categorized feasible, the learning activity is good, the student's response is classified well and learning outcomes is complete. The conclusion of this study is articulate studio '13based learning media can improve student motivation and learning outcomes.

**Keywords:** *Articulate Studio '13, Learning Media, Motoric of Learning.*

### PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat memberikan kontribusi positif di dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat di berbagai macam tingkatan sekolah dan kuliah yang banyak melibatkan teknologi dalam proses belajar mengajar, semacam penggunaan laptop; LCD; dan bahkan ruangan multimedia. Dalam kegiatan perkuliahan, dosen dituntut tidak hanya mampu memberikan informasi yang terbaru tetapi juga kemasan informasi itu diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif agar mahasiswa betah mengikuti perkuliahan dan tidak malas dalam belajar. Sanjaya (2009) menyebutkan bahwa tenaga pendidik membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan mudah dipahami mahasiswa supaya tidak salah dan lebih mudah menangkap isi materi perkuliahan itu sendiri. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain, 2013). Apabila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kesulitan bahan yang akan disampaikan kepada mahasiswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, terlebih dalam bidang Olahraga yang materinya bersifat abstrak.

Mata kuliah Perkembangan Motorik adalah mata kuliah yang wajib diampu oleh seluruh mahasiswa pada program studi pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Isi pada

mata kuliah ini mencakup seluruh aspek, tidak hanya konsep tetapi juga proses dan cara pelaporan dari penilaian dan evaluasi dalam pembelajaran. Berbicara evaluasi dalam pembelajaran tidak terlepas dari kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, mahasiswa sering kali mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan oleh dosen selain karena materi terlalu padat, cara penyampaian dosen yang banyak ceramahnya sehingga banyak mahasiswa yang nilainya jatuh bahkan harus mengulang, padahal mata kuliah. Selama ini perkuliahan di Universitas PGRI Banyuwangi dalam menyampaikan mata kuliah Perkembangan Motorik hanya menggunakan media pembelajaran berupa power point yang disampaikan secara ceramah oleh dosennya, hal ini cenderung membuat mahasiswa tidak tertarik, bosan dan bahkan malas untuk belajar. Sesuai dengan pemaparan di atas, maka peneliti memandang perlu untuk melakukan sebuah penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Studio '13* Mata Kuliah Perkembangan Motorik Pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi”.

Candra (2012) berpendapat bahwa media adalah berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut *Association of Education Communication Technology*, segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar, karena menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach dan Eli, dalam Arsyad, 2011). Fungsi media menurut Jong (2008) antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memvisualisasikan informasi sehingga dapat memantapkan pemahaman siswa.
- 2) Media pembelajaran seharusnya dapat mempertahankan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga media pembelajaran akan menyebabkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungan di sekitarnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Misalnya:
  - a) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan di dalam kelas dapat diperkecil melalui gambar, slide, foto atau media lain.
  - b) Sebaliknya obyek yang terlalu kecil untuk dilihat dapat diperbesar melalui film, slide, gambar atau media lainnya.
  - c) Proses yang terlalu rumit dapat ditampilkan secara konkret.
- 4) Proses kejadian yang membutuhkan waktu lama dapat ditampilkan dalam waktu yang singkat. Misalnya proses kepompong menjadi kupu-kupu yang membutuhkan waktu lama dapat ditampilkan dalam waktu yang lebih singkat.

Tabel 1 berikut adalah jenis media menurut Arsyad (2011) yang mengutip dari Leshin, Pollock dan Reigeluth.

Jenis Basis Media	Contoh
Manusia	1. Rekan sebaya 2. Guru/dosen 3. Pakar bidang 4. Main-peran
Cetak	1. Buku 2. Majalah 3. Jurnal 4. Ensiklopedia 5. Buku teks
Visual	1. Alat bantu kerja 2. Buku

<b>Jenis Basis Media</b>	<b>Contoh</b>
	3. Bagan 4. Grafik
Audio Visual	1. Video 2. Film 3. Animasi 4. Televisi
Komputer	1. Disket 2. Video 3. Internet 4. Animasi Interaktif

### **Dasar Pemilihan Media untuk Pembelajaran**

Honey (2011) dan Connolly (2012), berpendapat bahwa terdapat beberapa kriteria yang menjadi fokus dalam pemilihan media untuk pembelajaran, antara lain karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, bahan ajar, pengadaan media.

1) Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa adalah ciri keseluruhan berupa pola kelakuan dan kemampuan yang ada sebagai hasil pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

2) Tujuan Pembelajaran

Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni mendapatkan pengetahuan, pemahaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap.

3) Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk memberi informasi kepada siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

4) Pengadaan Media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Darman dalam Munadi (2008), media dapat dibagi menjadi dua macam. Pertama, media sudah menjadi komodite perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga dan hemat biaya bila dilihat dari kestabilan materi dan penggunaannya, namun kecil kemungkinan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua, media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

### **Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran**

Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi:

1) Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk memperjelas materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia *projector* (LCD/Viewer) yang mempunyai jangkauan pancar yang cukup luas (Nouri, 2005).

Multimedia meliputi beberapa bentuk seperti visual, audio, audio-visual dan animasi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah dalam bentuk CD interaktif yang bisa digunakan siswa sendiri maupun untuk presentasi. Multimedia ada yang interaktif dan ada yang linier. Multimedia yang linier tidak mengikutkan pengguna, pengguna hanya sebagai penonton saja sedangkan interaktif mengikutsertakan pengguna dalam aplikasinya.

2) Multimedia Interaktif

Di atas telah disebutkan bahwa secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar seseorang (mahasiswa) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar, baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, kedudukan media melayani kebutuhan

belajar siswa (pola bermedia), artinya untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Salah satu media yang dapat menjalankan fungsi demikian tersebut adalah program multimedia interaktif (Darmawan, 2011).

### 3) Sarana Simulasi

Dengan hadirnya berturut-turut generasi program yang ampuh dan canggih, komputer masa kini sedang mengaktifkan jenis-jenis kegiatan yang benar-benar mampu mengefektifkan proses pembelajaran. Misalnya, multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan mahasiswa pada jurusan eksakta seperti matematika, fisika, biologi, dan kimia melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium.

### 4) Video Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berupa video pembelajaran bersifat interaktif, tutorial, membimbing mahasiswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Mahasiswa dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

### **Articulate Studio '13**

*Software Articulate studio '13* adalah perangkat lunak buatan *Global Incorporation* di Negara USA yang dikhususkan untuk mendesain media pembelajaran berbasis ICT. Cara mendapatkan perangkat lunak ini dengan mengunduh gratis di *website* resminya *www.articulate.com*. Dalam paket instalasinya perangkat lunak ini tidak disertai Tutorial Penggunaan layaknya software-software edukasi lainnya. Tutorial bisa diperoleh hanya secara online (terhubung ke internet) dan dalam satu paket perangkat lunak yang berkapasitas 88.4MB ini setelah diinstall di komputer yang bersistem operasi windows: *Windows XP, Vista, Seven, atau windows 8 atau yang terbaru windows 10*.

Ghozali (2016), program *articulate* memiliki kelebihan yaitu *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui *template* yang dapat dipublish secara *offline* maupun *online* sehingga memudahkan *user* memformatnya dalam bentuk *Web Personal, CD, Word Processing, dan Learning Management System (LMS)*.

*Articulate studio '13* berisikan tiga program, yaitu:

- 1) *Articulate Presenter*, program yang hampir mirip dengan Microsoft power point yang berfungsi untuk mempresentasikan data, gambar, video, dan animasi. Namun pada program *articulate presenter* ini terdapat tambahan fitur menyisipkan profil yang dapat berupa gambar kartun ataupun gambar karakter dengan beraneka profesi.
- 2) *Articulate Quizmaker*, merupakan program yang paling menarik dalam paket *articulate studio '13*, karena program ini khusus digunakan untuk membuat kuis, soal, latihan dan bahkan tes atau ujian sekalipun yang berbasis web. Soal-soal yang dibuat dengan program ini dapat digunakan secara terpisah dengan program lain, atau digunakan dalam pembelajaran *e-learning (Learning Management Systems, LMS)* yang sudah ada. *Articulate Quizmaker* menyediakan berbagai macam tipe soal, baik yang bersifat survei (tanpa ada penilaian) maupun soal yang akan dinilai sehingga menentukan hasil skor/tingkat (*grade*). Dengan beraneka ragam tipe soal seperti pilihan ganda, *essay*, menjodohkan bahkan menggambar, pengguna dapat memilih sesuai dengan tujuannya. Hal ini menjadi keunggulan tersendiri mengingat selain tidak ditemukan pada program lainnya, pengguna juga sangat mudah dalam mengoreksi hasil pengerjaan soalnya dan dapat langsung dievaluasi.
- 3) *Articulate Engage*, program multimedia interaktif dengan beraneka ragam fitur, salah satu yang paling menarik adalah fitur *preview* tampilannya yang sangat mudah untuk dioperasikan dan tidak membosankan. Pada program ini juga dapat disisipkan beberapa video pembelajaran sekaligus termasuk berbagai tipe animasi, selain itu terdapat pula

sub topik identitas yang dapat menampilkan karakter pemilik media baik berupa kartun maupun gambar yang sebenarnya.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan desain penelitian *one shot-case study* (Sugiyono, 2010). Dalam desain ini seperti terlihat pada Tabel 2, sampel diberikan perlakuan terlebih dahulu berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13*, dan setelah diberi perlakuan maka dilakukan tes akhir.

Tabel 2. Desain penelitian *One Shot-Case Study*

Perlakuan	Tes Akhir
X	O

Keterangan:

X : Perlakuan

O : Hasil Belajar

Adapun rancangan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti model 4D (*define, design, develop, disseminate*) yang dimodifikasi oleh peneliti. Selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kampus. Pada akhir pertemuan, subyek penelitian diberi angket. Angket ini dikonstruksi untuk mendapatkan temuan tentang hasil pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13*: peningkatan keterampilan teknologi, kepercayaan diri, refleksi diri, dan kemauan untuk terus berkembang. Angket menggunakan skala Likert dengan tiga alternatif pilihan (tertarik, kurang tertarik, dan tidak tertarik), berjumlah 6 butir pertanyaan dengan 12 subbab pertanyaan. Hasil tanggapan ini selanjutnya dianalisis secara deskriptif.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang menempuh mata kuliah Perkembangan Motorik. Pelaksanakan uji coba direncanakan semester genap tahun ajaran 2017/2018. Tempat penelitian dilaksanakan di ruang C.10 Kampus C Universitas PGRI Banyuwangi. Sampel tersebut digunakan untuk menilai apakah; (1) kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13*; (2) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13*; (3) tanggapan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13*; dan (4) hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13*. Sedangkan indikator pencapaian target peningkatan hasil belajar yaitu apabila 90% mahasiswa secara klasikal telah mendapatkan nilai hasil belajar  $\geq 70$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi Media Pembelajaran

Tabel 3 menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13* dengan beberapa revisi dari validator.

Tabel 3. Hasil Revisi Media Pembelajaran

No.	Jenis revisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1.	Audio tidak jelas	Audio kurang maksimal	Penggunaan audio disinkronkan dengan kualitas speaker
2.	Huruf tidak jelas	Penggunaan jenis huruf dan warna huruf tidak jelas	Penggunaan jenis huruf dan warna huruf sudah jelas
3.	Penyampaian konsep tidak jelas	Materi dalam animasi kurang jelas	Materi dalam animasi jelas

No.	Jenis revisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
4.	Kualitas warna gambar kurang	Pemilihan warna gambar dengan ukuran piksel kecil	Warna gambar yang digunakan memiliki ukuran piksel besar sehingga tampak jelas

Media pembelajaran yang sudah revisi, layak digunakan dalam pembelajaran karena validator memvalidasi dengan sangat valid.

#### Keterlaksanaan Pembelajaran

Data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan pembelajaran oleh dua orang pengamat, dilakukan selama dua kali pengamatan dengan lembar pengamatan yang sudah disediakan dan hasil pengamatan dua orang pengamat tersebut dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Keterlaksanaan Pembelajaran 1

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		P1	Kategori	P2	Kategori
<b>I.</b>	<b>PENDAHULUAN</b>				
	a. memotivasi mahasiswa	3	C	3	C
	b. menjelaskan capaian pembelajaran	3	C	4	B
<b>II.</b>	<b>KEGIATAN INTI</b>				
	a. mempresentasikan materi pembelajaran	3	C	4	B
	b. membentuk kelompok	3	C	4	B
	c. memandu pelatihan awal untuk melakukan kegiatan dalam kuis	3	C	4	B
	d. berkeliling membimbing diskusi dan mengecek pelaksanaan diskusi dan memberi umpan balik berupa pertanyaan.	3	C	4	B
	e. berkeliling mengecek pelaksanaan diskusi dan memberikan umpan balik sampai menuliskan hasil diskusi pada lembar jawaban di kuis yang sudah disediakan.	3	C	4	B
	f. memandu jalannya presentasi hasil diskusi kelompok	3	C	4	B
<b>III.</b>	<b>PENUTUP</b>				
	a. menyusun kesimpulan hasil belajar	2	K	3	C
	b. melakukan refleksi pembelajaran	3	C	4	B
<b>IV.</b>	<b>PENGELOLAAN WAKTU DALAM SETIAP LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	2	K	3	C
<b>V.</b>	<b>PENGAMATAN SUASANA KELAS</b>				
	a. Mahasiswa antusias	2	K	3	C
	b. Guru antusias	3	C	4	B
	<b>Reliabilitas</b>			86%	

Berdasarkan Tabel 4 di atas, proses pembelajaran dapat dikatakan terlaksana dengan baik, meskipun pada pengamatan pertama ini pengamat mengamati adanya ketidaksesuaian alokasi waktu antara alokasi waktu dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan waktu dalam pembelajaran yang sesungguhnya.

Tabel 5. Keterlaksanaan Pembelajaran 2

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		P1	Kategori	P2	Kategori
<b>I.</b>	<b>PENDAHULUAN</b>				
	a. memotivasi mahasiswa	4	B	4	B
	b. menjelaskan capaian pembelajaran	4	B	4	B
<b>II.</b>	<b>KEGIATAN INTI</b>				
	a. mempresentasikan materi pembelajaran	4	B	4	B
	b. membentuk kelompok	4	B	4	B
	c. memandu pelatihan awal untuk melakukan kegiatan dalam kuis	3	C	3	C
	d. berkeliling membimbing diskusi dan mengecek pelaksanaan diskusi dan memberi umpan balik berupa pertanyaan.	4	B	4	B
	e. berkeliling mengecek pelaksanaan diskusi dan memberikan umpan balik sampai menuliskan hasil diskusi pada lembar jawaban di kuis yang sudah disediakan.	4	B	4	B
	f. memandu jalannya presentasi hasil diskusi kelompok	3	C	4	B
<b>III.</b>	<b>PENUTUP</b>				
	a. menyusun kesimpulan hasil belajar	4	B	4	B
	b. melakukan refleksi pembelajaran	4	B	4	B
<b>IV.</b>	<b>PENGELOLAAN WAKTU DALAM SETIAP LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	3	C	4	B
<b>V.</b>	<b>PENGAMATAN SUASANA KELAS</b>				
	a. Mahasiswa antusias	3	C	4	B
	b. Guru antusias	4	B	4	B
	<b>Reliabilitas</b>			96%	

Berdasarkan Tabel 5 di atas, proses pembelajaran dapat dikatakan terlaksana dengan baik, meskipun terdapat aspek yang menurut pengamat perlu diperbaiki dalam kegiatan pembelajaran, seperti pengelolaan waktu dalam setiap langkah pembelajaran. Pengamat mengamati kejadian serupa dengan pertemuan pertama, tentang alokasi waktu di setiap langkah pembelajaran. Ketika diskusi kelas dan mengerjakan kuis, banyak mahasiswa yang antusias bertanya tentang cara membuat evaluasi secara *on line*.

#### Tanggapan Mahasiswa

Angket tanggapan mahasiswa diberikan kepada 48 mahasiswa setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Tabel 6. Hasil Analisis Tanggapan Mahasiswa

Uraian Pertanyaan	Penilaian Pendapat		
	Tertarik	Kurang Tertarik	Tidak Tertarik
	F	F	F
1. Materi/isi pelajaran	46	2	0
2. Media Pembelajaran	48	0	0
3. Kuis	48	0	0

Uraian Pertanyaan	Penilaian Pendapat		
	Baru	Kurang Baru	Tidak Baru
4. Suasana belajar	45	3	0
5. Cara mengajar dosen	47	1	0
Apakah komponen-komponen berikut Anda rasakan baru?	F	F	F
1. Media Pembelajaran	47	1	0
2. Kuis	48	0	0
3. Suasana belajar	47	1	0
4. Cara mengajar dosen	46	2	0
Apakah Anda dengan mudah memahami komponen-komponen berikut ini?	Jelas	Kurang Jelas	Tidak Jelas
	F	F	F
1. Bahasa pada materi ajar mahasiswa	47	1	0
2. Materi pada Media Pembelajaran	48	0	0
3. Kuis	47	1	0
4. Cara mengajar dosen	46	2	0
Bagaimanakah minat kamu untuk mengikuti pembelajaran seperti ini pada kegiatan pembelajaran berikutnya atas mata kuliah yang lain?	Tertarik	Kurang Tertarik	Tidak Tertarik
	F	F	F
	48	0	0
	Jelas	Kurang Jelas	Tidak Jelas
	F	F	F
Bagaimanakah penjelasan dosen pada saat kegiatan pembelajaran?	48	0	0
Bagaimanakah bimbingan dosen pada saat mengerjakan kuis dalam media pembelajaran berbasis Articulate Studio'13?	48	0	0

Tabel 6 menunjukkan keseluruhan proses pembelajaran dikategorikan sangat menarik dan jelas, sedangkan terhadap media pembelajaran, mahasiswa beranggapan merupakan hal yang baru dan materi sudah jelas serta tampilannya sangat menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

### Hasil Belajar Mahasiswa

Tabel 7. Hasil Belajar Mahasiswa

No	NAMA MAHASISWA	UTS	UAS	Jumlah
1	ACHMAD DEFRI VANANI	58	90	83.1
2	ACHMAD SOFYAN SAURI	39	97.5	79.8
3	AGUNG PRAMESTYO SOLDA	61	95	85.95
4	AHMAD BAINURIL EGA	31	92.5	79.7
5	AHMAD RUDIYATUL HAFIDI	48	100	84.85
6	AHMAD SHAOLIN	33	65	68.1
7	AHMAD SULTON HADI	31	87.5	76.7
8	AHMAD HISYAM MUBAROQ	59	97.5	85.55
9	ANDI HARSONO	68	100	91.6
10	BIMO AJI PAMUNGKAS	47	95	84.15
11	FERI CAHYONO	60	95	85.75
12	HUSNUL FARIZIN	64	92.5	86.3

No	NAMA MAHASISWA	UTS	UAS	Jumlah
13	JUNIUS NUNGKI PRAMUJA	75	65	79.75
14	M. HARIS MUZAKI	71	85	84.95
15	MAHDUR ROJI	58	100	85.6
16	M. RIZKI LAZUARDA	22	85	74.4
17	M. ANDI NURCAHYO	7	85	69.9
18	M. BURHANUDIN MUSA	28	99	81.3
19	M. IMAM FAHRONI	34	87.5	75.3
20	M. MAULANA ZAKARIA	47	92.5	80.9
21	M. WARDANI	56	95	83.2
22	PUTRI YULINDARWATI P.P	72	97.5	89.9
23	RICO ALVIDO KURNIAWAN	47	70	71.15
24	SATRA YUDHA ATMAJA	72	92.5	90.9
25	SULTON MAHMUDI	64	100	88.05
26	SYAMSUL ARIFIN	49	92.5	79.55
27	TOMMY AKBAR F	37	95	81.15
28	TRI AGUNG MISBAHUL U	44	90	78.55
29	UMAR RAHMAT H	51	95	84.7
30	UMI SUSILOWATI	44	95	83.3
31	EKO BAGUS SETYAWAN	64	90	82.8
32	HAPPY RISTU WIJAYA	65	70	77
33	M. BADRUT TAMAM	40	100	82.25
34	M. IKHWAN HAKIM	78	100	91.1
35	M. LUTFI BASORI	28	75	70.1
36	AHMAD	55	82.5	79.5
37	FEBRI EDO PRADANA	43	60	73.85
38	ALFIANSYAH	30	95	80.25
39	JEFRI KURNIAWAN	31	80	71.7
40	MARTA DWI SAPUTRA	42	95	81.15
41	ABDUL WAHID	25	100	81.5
42	MUHAMMAD IIB	38	80	76.1
43	AHMAD FATULLAH	58	92.5	80.6
44	DAVINO ALVIN	62	95	88.9
45	DEDEN SARI IRAWAN	51	90	83.2
46	RAHMANDA AL HARY	25	95	79.5
47	KANZUL FIKRI	55	90	78.5
48	DENDI WIBOWO	49	97.5	85.05

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa memiliki nilai akhir di atas kriteria ketuntasan kelas.

## **SIMPULAN**

Beberapa data yang diperoleh dapat memberikan kesimpulan sementara terkait dengan keseluruhan tujuan penelitian yang sudah dilakukan, antara lain: (1) media pembelajaran berbasis *Articulate Studio '13* yang dikembangkan sudah memiliki kriteria layak dan siap digunakan dalam pembelajaran/perkuliahan dikarenakan sudah melalui tahapan revisi dan validasi dari para ahli; (2) data pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran yang sesuai RPP sudah siap dianalisis ke tahapan berikutnya; (3) data tentang tanggapan mahasiswa terhadap media, dosen dan proses pembelajaran/perkuliahan sudah memadai untuk dijadikan data pendukung dalam menarik kesimpulan hasil penelitian seluruhnya; dan

(4) hasil belajar mahasiswa merupakan akumulasi dari kehadiran, tugas, ujian tengah semester, keaktifan dan ujian akhir semester yang keseluruhan data tersebut sudah diperoleh dan siap dianalisis ke tingkat selanjutnya.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat keterbatasan waktu dan tenaga yang kurang mendukung terlaksananya penelitian ini. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya agar mempersiapkan waktu penelitian sebaik mungkin sesuai jadwal yang sudah direncanakan dan terkait dengan keterbatasan tenaga bisa digantikan dengan ahli bidang masing-masing yang tidak harus dari dosen.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Connolly, T.M., Boyle, E.A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J.M. (2012). A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. *Computers & Education*. 59:661-686.
- De Jong, T., Specht, M., & Koper, R. (2008). Contextualised Media for Learning. *Educational Technology & Society*. 11(2): 41-53.
- Djamarah, S.B. & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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 Teknik Elektro*. 5(1): 223-228.
- Honey, M.A., & Hilton, M.L. (2011). *Learning Science Through Computer Games and Simulations*. The National Academies Press. Washington DC
- Ibrahim, M. (2001). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nouri, H. & Shahid, A. (2005). The Effect of Powerpoint Presentations on Student Learning and Attitudes. *Global Perspectives on Accounting Education*. 2: 53-73.
- Nur, M., Wikandari, P., & Sugiarto, B. (2008). *Teori-Teori Pembelajaran Kognitif*. Surabaya: PSMS UNESA.
- Ratumanan, G.T. (2006). *Evaluasi Hasil Belajar yang Relevan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Salmiyati. (2007). *Implementasi Teknologi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Saraf untuk Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Siswa*. Tesis. Program Pascasarjana UPI Bandung.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik, M. (2011). *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Sebagai Pendukung Pembelajaran Menggunakan Media Simulasi Phet dan Implementasinya*. Tesis. Program Pascasarjana UNESA Surabaya.