

PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS TIK BERUPA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN STORYBOARD

Irma Santika *¹

Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI
irmasantika946@gmail.com

Sumianah

Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI
Sumianah04@gmail.com

Agung Wintoro

Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI
agungwintoro1997@gmail.com

Sri Mulyaningsih

Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI
Srihalimamel21@gmail.com

Muthiah Rahman

Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI
mutiarahman57@gmail.com

Abdul Karim

Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI
abdul.depok@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are (1) to explain the meaning of Information and Communication Technology (ICT); (2) explain the importance of using ICT in Mathematics Learning; (3) describe how much ICT is used in Mathematics Learning in Indonesia; (4) describes the positive and negative impacts of applying ICT in Mathematics learning. The method used is a literature review and descriptive interviews with educators and students in the field of mathematics education. Information and Communication Technology is electronic equipment consisting of hardware and software as well as all activities related to processing, manipulation, management and transfer of information between media. Its function is to produce quality and communicative information. In Indonesia, the use of Information and Communication Technology is still at the level of integration, which is shown by the use of technology in learning. The use of information technology, apart from being an effort to overcome technical problems of learning as a learning medium, is also an effort to answer substantial problems of learning as a teaching resource and encourage the acceleration of computer literacy in Indonesian society. This article aims to discuss the effectiveness of online-based mathematics learning (E-learning) on student learning achievement. So the development of education today is influenced by the rapid progress of information and communication technology. One of the information technologies that plays a role in the world of education is online learning (E-learning). Online learning (E-learning) functions as a link between educators and students using electronics and internet networks that can be accessed anytime and anywhere. The online media used are various (WhatsApp, Google Classroom, YouTube). The aim of this research is to analyze the effectiveness of online-based mathematics learning

¹ Korespondensi Penulis

(E-learning). The method used in collecting data is to provide an evaluation.

Keywords: *mathematics, typing-based, storyboard*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) menjelaskan pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK); (2) menjelaskan pentingnya penggunaan TIK dalam Pembelajaran Matematika; (3) mendeskripsikan seberapa besar pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia; (4) menguraikan dampak positif dan negatif penerapan TIK dalam pembelajaran Matematika. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur dan wawancara deskripsi kepada pendidik dan peserta didik dalam bidang pendidikan matematika. Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu peralatan elektronik yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta segala kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer informasi antar media. Fungsinya adalah menghasilkan informasi yang berkualitas dan komunikatif. Di Indonesia pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi masih dalam taraf integrasi yang ditunjukkan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi, selain sebagai upaya mengatasi permasalahan teknis pembelajaran sebagai media pembelajaran, juga sebagai upaya menjawab permasalahan substansial pembelajaran sebagai sumber pengajaran dan mendorong percepatan literasi komputer pada masyarakat Indonesia. Artikel ini bertujuan untuk membahas mengenai efektivitas pembelajaran matematika berbasis daring (E-learning) terhadap prestasi belajar siswa. Jadi perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi informasi yang ikut berperan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran daring (E-learning). Pembelajaran daring (E-learning) berfungsi sebagai penghubung antar pendidik dengan siswa dengan menggunakan elektronik dan jaringan internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Media daring yang digunakan adalah bermacam-macam (WhatsApp, Google Classroom, Youtube). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pembelajaran matematika berbasis daring (E-learning). Metode yang dikumpulkan dalam mengumpulkan data adalah memberikan evaluasi.

Kata Kunci: matematika, berbasis tik, storyboard.

PENDAHULUAN

Matematika sebagai induk dari ilmu pengetahuan dan juga ilmu universal memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pembelajaran matematika disekolah merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mampu menunjang Sumber Daya Manusia (SDM) bangsa Indonesia yang berkualitas. Sebagai ilmu yang memiliki peran signifikan diberbagai bidang pengetahuan, matematika juga berperan sebagai dasar pengembangan daya pikir manusia serta perkembangan teknologi modern. Hal tersebut dapat dilihat dari maraknya penyelenggaraan lomba kompetisi matematika, entah itu dalam skala nasional atau internasional dengan antusiasme yang tinggi. Ilmu matematika juga terkenal dengan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak. Pada proses belajar matematika, siswa sering diberikan pemahaman melalui pemahaman yang melibatkan konsep abstrak dari objek-objek matematika, seperti pengalaman mengenai sifat-sifat yang ada dan tidak ada pada suatu objek. Sifat abstrak yang ada pada objek matematika, menjadikan siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya, bahkan masih banyak guru atau pendidik merasa kesulitan dalam penyampaian materi yang mengharuskan siswa menggunakan kemampuan berpikir abstraknya.

Matematika sebagai induk dari ilmu pengetahuan dan juga ilmu universal memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pembelajaran matematika disekolah merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mampu menunjang Sumber Daya Manusia (SDM) bangsa Indonesia yang berkualitas. Sebagai ilmu yang memiliki peran signifikan diberbagai bidang pengetahuan, matematika juga berperan sebagai dasar pengembangan daya pikir manusia serta perkembangan teknologi modern. Hal tersebut dapat dilihat dari maraknya penyelenggaraan lomba kompetisi matematika, entah itu dalam skala nasional atau internasional dengan antusiasme yang tinggi. Ilmu matematika juga terkenal dengan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak. Pada proses belajar matematika, siswa sering diberikan pemahaman melalui pemahaman yang melibatkan konsep abstrak dari objek-objek matematika, seperti pengalaman mengenai sifat-sifat yang ada dan tidak ada pada suatu objek. Sifat abstrak yang ada pada objek matematika, menjadikan siswa merasa kesulitan dalam mempelajarinya, bahkan masih banyak guru atau pendidik merasa kesulitan dalam penyampaian materi yang mengharuskan siswa menggunakan kemampuan berpikir abstraknya.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik dalam proses KBM tentu saja mampu menjadikan siswa lebih antusias terhadap pembelajaran matematika. Ketika siswa merasa terlibat atau berminat dan antusias terhadap pembelajaran, sehingga siswa akan mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran dan dalam proses pembelajaran dibutuhkan materi pembelajaran yang disajikan dalam konten secara menarik, dengan kejelasan dan kemudahan untuk dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran yang menarik tentu saja memerlukan kreativitas yang harus dimiliki seorang guru, dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini, guru mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan segala fasilitas yang ada untuk memudahkan proses pembelajaran, karenanya, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif yang mampu memikat minat belajar siswa terhadap matematika serta membantu mempermudah pemahaman materi pembelajaran matematika berbasis TIK dengan storyboard.

Storyboard visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene. Storyboard sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangka pembuatan websites dan proyek media interaktif lainnya seperti iklan, film pendek, games, media pembelajaran interaktif ketika dalam tahap perancangan/desain. Baru-baru ini istilah "Storyboard" telah digunakan dibidang pengembangan web, pengembangan perangkat lunak dan perancangan instruksi untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif seperti suara dan gerakan biasanya pada antarmuka pengguna, halaman elektronik dan layar presentasi. Sebuah Storyboard media interaktif dapat digunakan dalam antarmuka grafik pengguna untuk rancangan rencana desain sebuah website atau proyek interaktif sebagaimana alat visual untuk perencanaan isi. Sebaliknya, sebuah site map (peta) atau flow chart (diagram alur) dapat lebih bagus digunakan untuk merencanakan arsitektur informasi, navigasi, links, organisasi dan pengalaman pengguna, terutama urutan kejadian yang susah diramalkan atau pertukaran audiovisual kejadian menjadi kepentingan desain yang belum menyeluruh

Salah satu keuntungan menggunakan Storyboard adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih

dalam. Kilas balik, secara cepat menjadi hasil dari pengaturan Storyboard secara kronologis untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan.

Seorang pembuat Storyboard harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui berbagai film, dengan pengertian tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan editing. Mereka harus mampu untuk bekerja secara sendiri atau dalam sebuah bagian tim. Mereka harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerja mereka. Untuk proyek tertentu, pembuat Storyboard memerlukan ketrampilan menggambar yang bagus dan kemampuan beradaptasi terhadap gaya yang bermacam.

METODE

Sebelum membuat Storyboard, disarankan untuk membuat cakupan Storyboard terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditentukan, misalnya Storyboard akan digunakan untuk film, iklan, kartun ataupun video lain.

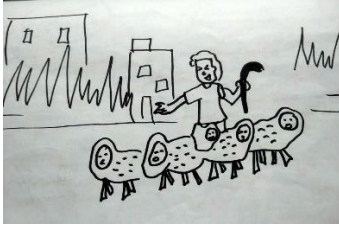
Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan dapat berjalan. Dengan menggunakan outline saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, company profile, sinetron, drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, action, lighting, sudut dan pergerakan kamera, sound atmosfer, dan lain sebagainya.. Penggunaan Storyboard jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya.


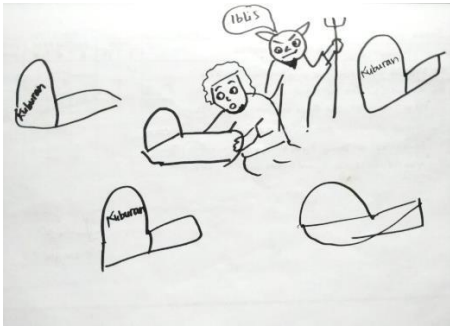
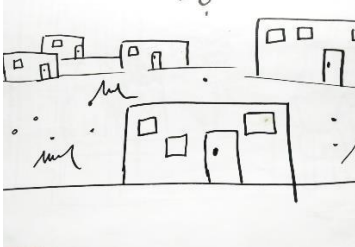

Format apapun yang dipilih untuk Storyboard, informasi berikut harus dicantumkan:

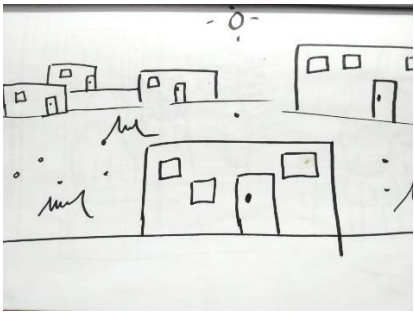
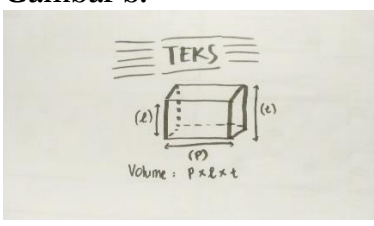


1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar
4. Warna, ukuran dan tipe font jika ada teks
5. Narasi
6. Animasi
7. Video
8. Audio
9. Interaksi dengan penonton
10. Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi

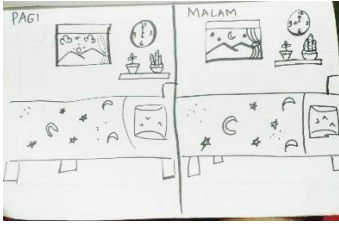



Penelitian ini menerapkan metode media pembelajaran dengan video interaktif. Video ini merupakan kisah seorang nabi dan rosul bernama Nabi Nuh A.S yang diutus oleh Allah kepadanya yang sudah menyembah berhala-berhala. Nabi Nuh merupakan manusia yang paling Panjang umurnya, ia berdakwah ditengah kaumnya selama 950 tahun. Dalam melakukan dakwah kepada kaumnya Nuh A.S melakukan dengan berbagai cara dengan penuh kesabaran akan tetapi kaumnya tetap dalam pendiriannya menyembah berhala. Berhala yang mereka





sembah sebelumnya adalah orang iman yang salih bernama wadda, suwa yaghutsa, yauqa dan narsa. Saat nabi Nuh berdakwah kaumnya mengingkari dakwahnya dan mendustainya dengan berbagai macam alasan hingga allah menurunkan azab kepada kaumnya. Allah memerintahkan nabi Nuh untuk membuat bahtera yang besar 3 lantai untuk menyelamatkan orang-orang yang beriman bersamanya dari banjir besar. Banjir besar itu menyebabkan kapal terombang ambing selama berhari-hari dan menyelamatkan 80 orang iman didalamnya serta menenggelamkan kaum yang menyembah berhala. Berikut penjelasan nya :

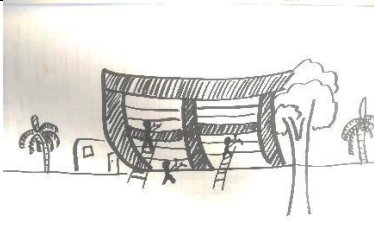
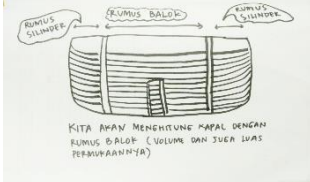
| Slide | Audio | Video | Perkiraan Durasi |
|-------|--|--|------------------|
| 1. | Instrument lagu <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan mahasiswa - Menginfokan kd, ki - | Teks : <ul style="list-style-type: none"> - Yuk kita belajar menghitung luas permukaan dan volume daribahtera nabi Nuh A.S - Nama mahasiswa - Info kd dan ki Latar: Asset: Gambar a: Gambar b: | 00-00.15' |
| | Setelah nabi adam a.s wafat yang bertugas untuk meneruskan khalifah di bumi ini adalah anak cucunya// sebagian dari mereka ada yang mengikuti ajaran nabi adam/namun sebagian lain mulai melupakannya/// | Teks : - Latar : Suasana pemukiman Aset : Gambar:  | 00-20' |
| 2 | Diantara mereka yang melupakan ajaran nabi adam/ masih ada yang beriman dengan teguh// mereka adalah wadh/suwa/yahudz/yauqh/da nnasr// lima orang yang dikenal | Teks : - Latar : Masjid Aset : Gambar a: Gambar b: | 00.35' |


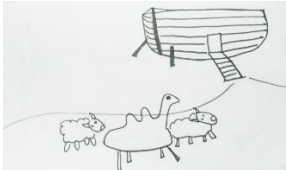
| | | | |
|---|--|--|-------|
| | <p>soleh dan diikuti oleh banyak orang//</p> <p>Wadh : “kalian harus mengingat pesanku ini, jangan pernah meninggalkan ajaran nabi adam!”</p> <p>Pesan dari salah satu imam tersebut</p> |  | |
| 3 | <p>Satu persatu dari salah satu imam tersebut meninggal dunia// membuat para pengikutnya merasakan kesedian yang luarbiasa///</p> <p>Orang 1 : “siapa lagi yang akan membimbing dan mengingatkan jika kami berbuat dosa?”</p> <p>ratap orang-orang// iblis memanfaatkan kesempatan ini untuk menggoda mereka///</p> <p>iblis : “engkau memiliki keterampilan memahat, mengapa engkau tidak membuat patung untuk mengenang mereka?”</p> | <p>Teks : - Latar : tanah Pemakaman Aset : Gambar :</p>  | 00-40 |
| 4 | <p>Ditengah padang pasir yang luas/ yang dikelilingi oleh rumah khas arab kuno mereka membuat patung ke lima imam yang sudah meninggal///</p> | <p>Teks : - Latar : Bangunan Arab Kuno(kaya latar 1) Aset : Gambar a:</p>  <p>Gambar b:</p>  | 00-15 |






| | | | |
|---|--|---|-------|
| 5 | <p>Ketika dilihat secara seksama/ bangunan rumah arab kuno terlihat seperti balok///</p> <p>Balok adalah bangun ruang yang memiliki tiga pasang sisi berhadapan yang sama bentuk dan ukurannya//di mana setiap sisinya berbentuk persegi Panjang///</p> <p>terdapat 3 pasang sisi-sisi yang sama Panjang pada balok//yaitu panjang (p)/lebar (l)/ dan tinggi (t).</p> <p>adapun rumus volume suatu balok sebagai berikut// luas alas x tinggi/ atau sama denga $p \times l \times t$///</p> | <p>Teks : volume suatu balok Latar : pemukiman arab Aset : Gambar a:</p>  <p>Gambar b:</p>  | 00.50 |
| 6 | <p>Manusia mulai resah dengan apa yang mereka lakukan/ namun iblis tetap mengahsut manusia//</p> <p>Orang 1 : “ajaran ku melarang sesembahan! Apakah tindakan ku ini benar?”</p> <p>Iblis : “tidak apa, batu ini bukan untuk di sembah,”</p> | <p>Teks : Latar : screen polos Aset : Gambar : Orang 1 dengan iblis latar polos</p>  | 00.25 |
| 7 | <p>Setelah membuat patung tersebut/ mereka mulai berkumpul di satu tempat///</p> <p>Orang 1: “ingatlah wahai saudara ku mereka adalah imam yang telah membimbing kita, janganlah kalian melupakan siapa mereka.” Orang 2 : “ kita membuatnya bukan untuk di sembah jadi ini tidak termasuk perbuatan dosa,”</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar : 2 orang di tengah, belakang patung, dan banyak orang dibawah lagi mendengarkan</p>  | 00.40 |

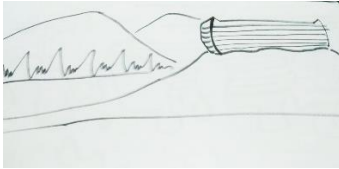
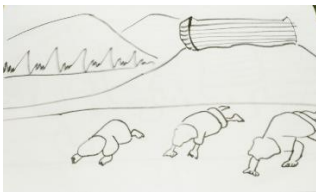
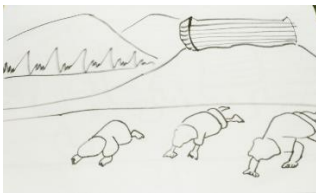
| | | | |
|----|--|--|-------|
| | Begitulah/ sedikit demi sedikit manusia mulai membenarkan tindakan mereka/// | | |
| 8 | <p>Waktu terus berlalu/ patung kelima imam soleh ini terus tersebar ke berbagai daerah// dari ayah diturunkan ke anak-anak mereka/ dan kemudian diturunkan kepada cucu mereka// hingga akhirnya orang-orang menaggap kelima patung tersebut sebagai tuhan///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.25 |
| 9 | <p>Di tengah-tengah orang yang menyembah berhala tersebut allah mengutus seorang nabi dan rosul// beliau adalah nabi Nuh Alaihi Salam///</p> <p>Tugas nabi nuh mengajak umatnya untuk beriman kepada allah// ia berkata tidak ada tuhan yang wajib di sembah salin allah// selama ini iblis telah berhasil menghasut nenek moyang mereka untuk menyembah berhala yang hanya sebuah benda mati///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar a:</p>  <p>Gambar b:</p>  | 00.40 |
| 10 | <p>Sebagian orang tersadar bahwa yang dikatakan nabi nuh benar///</p> <p>Orang 1 : “engkau benar, patungg-patung ini hanyalah buatan manusia,”</p> <p>Namun sebagian lainnya justru menntang///</p> <p>Orang 2 : “bagaimana bisa aku mempercayaimu sementara istri dan anak-anakmu saja tidak percaya pada mu”</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.33 |
| | Pada saat itu nabi nuh sudah memiliki istri dan 4 anak laki-laki// sayangnya istri dan empat anak laki-laki nabi nuh/ tidak mau meninggalkan ajaran sesat itu// mereka menolak | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar : istri lagi bicara ditengah, 4 anak mendengarkan</p> | 00.40 |

| | | | |
|----|---|---|-------|
| | <p>menyembah allah dan terus menyembah berhala///</p> <p>Istri nuh: “jangan hiraukan apa yang dikatakan oleh ayahmu, nenek moyang kita adalah kaum yang salih, merekalah tuhan yang harus kita sembah”</p> |  | |
| 11 | <p>Meskipun tetap ditentang/ nabi nuh tetap berusaha untuk mengajak kaumnya untuk beriman kepada allah///</p> <p>Nabi nuh: wahai kaum ku, sembahlah allah tidak ada tuhan bagimu selain dia. Sesungguhnya aku takut kamu akan ditimpa azab yang besar.”</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.30 |
| 12 | <p>Sayangnya peringatan tersebut membuat orang-orang menjadi semakin mentang///</p> <p>Orang 1: “engkau hanya manusia biasa seperti kami, jika memang engkau benar buktikan azab itu kepada kami”</p> <p>Nabi nuh: “hanyalah allah yang dapat mendatangkan azab itu kepadmu,”</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.30 |
| 13 | <p>Kemudian datanglah hari allah menurunkan wahyu bahwa orang-orang yang beriman tidak akan bertambah lagi// dan semua orang yang berbuat dosa akan di tenggelamkan///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.17 |
| 14 | <p>Allah kemudian memerintahkan nabi nuh untuk membuat sebuah bahtera atau kapal yang sangat besar///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p> | 00.15 |

| | | | |
|----|--|--|-------|
| | |  | |
| 15 | <p>Mari kita pahami bersama/ Suatu kapal memiliki bentuk yang bervariasi// namun dalam bentuk geometris sederhana seperti kotak, Persegi Panjang (balok) dan silinder.</p> <p>Volume balok tadi kita sudah ketahui yaitu $p \times l \times t$, sementara luas permukaan suatu balok adalah</p> $L_p = 2 \times [(p \times l) + (p \times t) + (l \times t)]$ <p>Dikatakan dalam suatu artikel/bahtera atau kapal nabi nuh berukuran panjang 1524 meter, lebar 272,3 meter dan tinggi 173,88 meter</p> <p>Mari kita hitung volume dari suatu kapal menggunakan rumus balok</p> $V = p \times l \times t$ $= 1524 \times 272,3 \times 173,88$ $= 72.147.626,576 \text{ m}^3$ <p>Jadi kemungkinan volume suatu kapal tersebut adalah $72.147.626,576 \text{ m}^3$</p> <p>Kemudian luas permukaan suatu kapal menggunakan rumus balok adalah</p> $L_p = 2 \times [(p \times l) + (p \times t) + (l \times t)]$ $= 2 \times [(1524 \times 272,3) + (1524 \times 173,88) + (272,3 \times 173,88)]$ $= 2 \times [(414985,2) + (264993,12) + (47347,524)]$ $= 2 \times 727.325,844$ $= 1.454.651,688 \text{ m}^2$ | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 03.05 |

| | | | |
|----|--|---|-------|
| | Jadi kemungkinan luas permukaan suatu kapal tersebut $1.454.651,188 \text{ m}^2$ | | |
| 16 | <p>Nabi nuh memerintahkan kaumnya untuk membuat bahtera yang sangat besar//namun diselah pekerjaannya menjadi perhatian banyak orang///</p> <p>Orang 1: “apa yang sebenarnya kalian lakukan? Dan apa manfaatnya?”</p> <p>Qoum nuh: “ kami membuat kapal yang sangat besar kapal ini akan menyelamatkan kami dari banjir besar”</p> <p>Orang 1: “hahahahah, tidak mungkin ditanah yang sepanas ini akan muncul banjir, apa yang akan akan sia-sia”</p> <p>Qoum nuh: “tidak nabi nuh berkata azab dari allah akan segera datang dan orang-orang yang tidak percaya akan mendapatkan hukuman tersebut”</p> <p>Sahut pengikut nabi nuh, namun sayangnya semua tidak ada yang percaya pada ucapannya.</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 01.10 |
| 17 | <p>Bahterapun telah selesai di buat, allah memerintahkan nabinuh untuk mengajak semua kaum dan hewan secara berpasang-pasangan untuk masuk kedalam kapal///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.20 |

| | | | |
|----|---|---|-------|
| 18 | <p>Orang-orang yang tadinya berkerumun kemudian kembali ke rumahnya masing-masing///</p> <p>Orang 1: “tidak akan terjadi apapun, mari kita pulang kerumah masing-masing-masing”</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.15 |
| 19 | <p>Namun dugaan mereka salah, langit yang tadinya cerah tiba-tiba berubah menjadi mendung// hujan lebatpun turun di sertai dengan petir yang menggelegar///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.15 |
| 20 | <p>Hujan badai turun selama beberapa hari berturut-turut/air mulai menggenang semakin meninggi/orang-orang panik dan berusaha menyelamatkan diri///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.20 |
| 21 | <p>Mereka mulai berlari kesana kemari bahkan naik keatas gunung// mereka merasa menyesal karena tidak mempercayai ucapan nabi nuh///</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.15 |
| 22 | <p>Hujan terus menyelimuti selama berhari-hari, hanya kapal nabi nuh saja yang selamat dalam peristiwa itu// kapal nabi nuh terus terombangambing di tengah ombak besar/hingga allah memerintahkan kepada langit untuk menghentikan hujan dan</p> | <p>Teks : - Latar : Aset : Gambar :</p>  | 00.30 |

| | | | |
|----|---|---|-------|
| | memerintahkan bumi untuk menelan semua air/// | | |
| 23 | Kapal nabi nuh terdampar di pegunungan yang sangat tinggi/ setelah kapal bersandar nabi nuh dan kumahnya mengucapkan syukur kepada allah swt atas segala perlindungannya// | Teks : - Latar : Aset : Gambar :  | 00.20 |
| 24 | Sebagai bentuk rasa syukur nabi nuh melakukan puasa// peristiwa itu terjadi pada hari ke 10 muharam atau dikenal sebagai nama hari asyura/// | Teks : - Latar : Aset : Gambar :  | 00.20 |
| 25 | Nabi nuh berdakwah di bumi ini selama 950 tahun// perjuangannya sungguh Panjang dan berat// hingga akhir sebelum peristiwa banjir besar itu terjadi pengikut nabi nuh hanya berjumlah 80 orang/// | Teks : - Latar : Aset : Gambar :  | 00.20 |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sangat menakutkan tidak perlu terjadi karena prosesnya diberikan secara menarik dan menyenangkan oleh guru mata pelajaran tersebut. Dengan bantuan beberapa perangkat lunak beberapa konsep matematika seperti volume benda putar, konsep limit, dan geometri dengan mudah dapat diterangkan dan bukti-bukti matematika dapat disajikan dengan lebih menarik. Dengan TIK, soal evaluasi dapat dengan mudah dibuat beragam. Selain itu, guru atau siswa dengan bantuan internet dapat dengan mudah untuk mendapatkan informasi tambahan yang akan membantu memperkaya wawasan.

Hubungan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Pembelajaran Matematika.

Kaitannya dengan pembelajaran matematika, guru (calon guru) hendaknya dapat menguasai perangkat lunak yang mendukung bidang matematika seperti MS Word, MS PowerPoint, MS Excel atau program aplikasi lainnya. Hal ini dimaksudkan para pendidik matematika dapat menyiapkan sendiri bahan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran berbasis TIK menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan dasar relatif baik, lebih terlihat pengembangan daya matematikanya. Walaupun demikian peran pendidik belum sepenuhnya dapat digantikan oleh teknologi, dalam arti e-learning berperan sebagai suplemen. Hubungan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, karena TIK dapat menghindari bias, mendeteksi tebakan untung-untungan, merangsang peserta untuk berpikir luas, dan memberikan keseimbangan antara mengajar dan belajar.

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi tentang gambaran penerapan media Articulate Storyline dan gambaran hasil belajar matematika. Dari penelitian ini juga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh media Articulate Storyline terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan maiwa Kabupaten Enrekang. Hal ini sejalan dengan pendapat Nabilah & Abadi (2019) terdapat 3 aspek hasil belajar yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada siswa yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan nilai-nilai yang selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skil) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Lebih lanjut menurut Husamah dkk (2016), terdapat 3 aspek dalam hasil belajar yakni ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Ranah afektif merupakan aspek-aspek yang berkaitan dengan sikap, emosi dan perasaan terhadap suatu objek. Ranah kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan seorang siswa dalam berfikir, kemampuan dalam memperoleh pengetahuan pemahaman, penalaran dan konseptualisasi. Ranah psikomotorik merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan melakukan suatu pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh dan kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik. (Asmaul, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi berupa

softwareedukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena bentuk penyampaian materi sangat interaktif melalui animasi, bunyi dan demonstrasi yang menarik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi kualitas pembelajaran dapat meningkat, terlebih jika dilaksanakan dengan pendekatan yang komunikatif. Namun demikian sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam pelaksanaannya. Guru harus dapat menetapkan beberapa keterampilan yang berhubungan dengan media berbasis teknologi informasi. Untuk mempermudah dalam pembelajaran guru perlu menyiapkan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Feby Angelie, Firdaus Annas, Khairuddin Khairuddin, Gusnita Darmawati, JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) 7(5), 3302-3308, 2023
- Nur Hadi W, 2024, Tutorial Komputer Multimedia, Jurdik Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta
- Purwanto, 2004, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Makalah, Disampaikan dalam Lokakarya Pembelajaran Matematika FMIPA UNY
- Yaya S Kusumah, 2004, Desain Pengembangan Courseware Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Afektif Siswa, Makalah Bandung: Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia