

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di MTsN 6 Padang

Muhammad Syahrul^{1*}, Fetri Yeni J¹

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

*Corresponding Author: mhdsyahrul118@gmail.com,

fetriyeni@fip.unp.ac.id

Abstract: *The purpose of this study is to find out how to develop interactive learning multimedia using the articulate storyline application, to find out the validity and practicality of interactive learning multimedia in class VIII at Indonesian subject at MTsN 6 Padang. The results of the material validity test are in the "Very Valid" category with a percentage of 88,42%, the media validation results are in the "Very Valid" category with a percentage of 95% so that flipbook-based learning media products can be tested. Furthermore, the results of the product practicality test are in the "Very Practical" category with a percentage of 87%, so that interactive learning media products are suitable for use by VIII grade Islamic high school students as learning media.*

Keywords: *Learning Media, Articulate Storyline, MTsN Clas VIII, Indonesian*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, untuk melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan nasional (UU No. 20 Tahun 2003). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi & Sujipto, 2011: 9).

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio serta gambar video. Multimedia interaktif juga sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang telah tersedia (Mureiningsih, 2014). *Software Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software articulate storyline* tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya seperti *macromedia flash*, *adobe flash* dan lain sebagainya (Purnama & Asto, 2014). Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses kegiatan penyajian informasi dengan

sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia (Bintari, Sudiana & Putrayasa, 2014).

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 6 Padang khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan masih banyak yang di bawah KKM. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru kurang baik. Siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung karena guru hanya menggunakan metode satu arah yaitu ceramah. Guru kurang berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar. Pada pelajaran Bahasa Indonesia, nilai siswa kelas VIII cenderung rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal mid yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian mid semester yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan standar ketuntasan belajar siswa. Dari hasil ujian mid semester mata pelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti peroleh dari guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTsN 6 Padang pada tanggal 12 9 Juni 2021, nilai siswa kelas VIII pada pelajaran Bahasa Indonesia di bawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 80. Dari 33 orang siswa hanya 16 orang siswa (48,48%) yang sudah tuntas mendapat diatas nilai rata-rata 80 sedangkan 17 orang siswa (51,51%) masih belum tuntas karena nilai yang dicapai masih dibawah rata-rata KKM.

Untuk mengantisipasi hal tersebut maka proses belajar mengajar perlu didukung dengan adanya suatu media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat membantu efektivitas 10 proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain itu juga akan memberikan pengertian konsep secara realistik.

Berdasarkan diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di MTsN 6 Padang”. Berdasarkan fenomena yang ditemukan, media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk membantu siswa menangkap pesan-pesan yang disampaikan pada saat belajar dengan baik dan jelas serta aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan pesatnya kemajuan teknologi seperti sekarang ini, tentunya media yang dibutuhkan adalah media berbasis teknologi. Dari fenomena yang di atas media yang cocok dan menarik menurut penulis adalah multimedia interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2017: 297), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengacu pada model dari Borg and Gall dalam emzir, (2011: 270) model ini meliputi 1) penelitian dan pengumpulan informasi 2) perencanaan 3) pengembangan bentuk awal produk 4) uji lapangan awal 5) revisi produk 6) uji lapangan utama 7) revisi produk operasional 8) uji lapangan operasional 9) revisi produk akhir 10) desiminasi dan implementasi.

Dalam penelitian ini peneliti menyederhakan langkah-langkah di atas sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti tanpa menghilangkan esensi dari tahap penelitian itu sendiri. Langkah-

langkah dalam penelitian ini yaitu 1)Perencanaan, 2) Pengembangan produk, 3) Validitas produk, 4) Perbaikan produk.

Arikunto (2010: 203) menjelaskan “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.”

Instrumetn pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: 1) Dokumentasi 2) Angket 3) Format Penilaian. Peneliti menggunakan format penelitian skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017: 93). Pada skala Likert, setiap jawaban instrumen pertanyaan memiliki gradasi sangat positif sampai sangat negatif. Instrumen penilaian dikembangkan dalam bentuk angket dengan skala likert empat jawaban yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB),Tidak Baik (TB) dan Sangat Tidak Baik (STB). Opsi jawaban tersebut dikonversikan dalam bentuk angka yaitu 5,4,3,2,1 sesuai dengan urutannya.

Data yang diperoleh setelah melakukan uji coba terbagi dalam dua jenis yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengisian kritik dan saran yang diberikan oleh validator media, validator materi, dan siswa yang kemudian dihimpun menjadi satu untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif didapat dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator materi, validator media, dan siswa. Kemudian dari data tersebut akan dipaparkan ke dalam analisis data deskriptif kuantitatif atau penyajian data melalui tabel.

Rumus yang digunakan untuk menghitung rata rata yaitu sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata

$\sum x$ = umlah nilai

N = Jumlah responden

Rumus pemberian nilai persentase yaitu sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor responden}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk dapat memberikan makna dalam pengambilan keputusan digunakan ketentuan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

No	Presentase	Kriteria
1	81-100%	Sangat baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup baik
4	21-40%	Kurang baik
5	0-20%	Sangat tidak baik

Sumber: Riduwan (2010:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

1. Tahap Uji Validasi

Berikut hasil penilaian validasi ahli media yang dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Variabel	Nomor Soal	Penilaian	Rata-Rata Variabel
1	Relevansi Isi Materi	1	4	4,3
		2	5	
		3	4	
		4	4	
2	Penyajian Materi	5	5	4,4
		6	4	
		7	4	
		8	5	
		9	4	
3	Penulisan dan Keterbacaan	10	4	4,3
		11	4	
		12	4	
		13	5	
4	Penyajian Media	14	4	4,8
		15	5	
		16	5	
		17	4	
		18	5	
		19	5	
Jumlah			84	84
Rata-Rata			4,4	4,4
Persentase			88,42%	

Hasil komentar ahli materi yakni guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk multimedia pembelajaran interaktif dari aspek penilaian materi secara keseluruhan diperoleh validator rata-rata sebesar 4,4 dan jumlah persentase 88,42%. Dari nilai tersebut diatas disimpulkan bahwa media video sudah dikriteriakan “Sangat Valid”.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Variabel	Nomor Soal	Penilaian		Rata-rata Variabel
			V1	V2	
1	Panduan dan Informasi	1	5	5	5
		2	5	5	
2	Kinerja Program	3	5	5	4,75
		4	4	5	
		5	5	5	
		6	4	4	
		7	5	5	

No	Variabel	Nomor Soal	Penilaian		Rata-rata Variabel
			V1	V2	
		8	5	5	
		9	5	4	
		10	5	5	
3	Sistematika, Estetika dan Prinsip Rekabentuk	11	4	5	4,71
		12	5	5	
		13	5	5	
		14	5	5	
		15	4	4	
		16	4	4	
		17	4	5	
		18	5	5	
		19	5	5	
		20	5	5	
		21	4	5	
		22	5	5	
Jumlah			103	106	104,5
Rata-Rata			4,7	4,8	4,75
Persentase			95%		

Secara keseluruhan, hasil komentar ahli media untuk multimedia pembelajaran interaktif memperoleh validator rata-rata sebesar 4,75 persentase 95% dengan kriteria “Sangat valid”.

2. Tahap Uji Praktikalitas

Berikut hasil uji praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif yang di uji cobakan kepada siswa kelas VIII MTsN 6 Padang dilihat pada tabel.

Tabel 5. Hasil Penilaian Praktikalitas Siswa

No	Variabel Kriteria	Item	Rata-Rata	Persentase (%)	Keterangan
1	Aspek Materi	1,2,3	4,27	85	Sangat Praktis
2	Aspek Media	4,5,6,7,8 9,10,11,12	4,41	88	Sangat Praktis
3	Kemanfaatan	13,14,15, 16,17,18	4,48	89	Sangat Praktis
Jumlah			4,38	87	Sangat Praktis

Secara keseluruhan tingkat kepraktisan hasil tes siswa rata-rata 4,43 dengan persentase 87% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 6. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas

Validitas				Praktikalitas	
Materi		Media		Kelayakan	
Persentase	Kategori	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
88,42%	Sangat Valid	95%	Sangat Valid	87%	Sangat Praktis

Berdasarkan dari ahli materi, ahli media dan uji pada siswa melalui angket validasi, multimedia pembelajaran interaktif ini sudah memenuhi kriteria. Menurut Arsyad (2011:81), beberapa kriteria pemilihan media yang baik antara lain kejelasan, kerapian, kebersihan, daya tarik, sesuai dengan tujuan, relevansi dengan mata pelajaran yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, fleksibel, tahan lama dan berkualitas baik, dan ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dapat berfungsi sebagai penunjang proses belajar guru dan sumber belajar bagi siswa.

Perbaikan Produk

Setelah melakukan validasi materi dan validasi media, peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media.

Tabel 7. Perbaikan Produk Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* Berdasarkan Saran dari Ahli Media

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1	Tampilan awal diubah saja	
		
2	Ubah judul dihalaman pembuka	
		
3	Pindahkan navigasi petunjuk, profil, keluar dan home ke halaman	
		
4	Cantumkan sumber	

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
		
5	<p data-bbox="368 562 614 595">Warna background</p> 	

b. Pembahasan

Penelitian telah berhasil mengembangkan multimedia interaktif bagi Siswa MTsN kelas VIII yang dilengkapi dengan suara, gambar dan video. Materi pelajaran terdapat video pelajaran, kemudian di lengkapi dengan gambar dan penjelasannya, yang membuat siswa lebih mudah memahami materi, tertarik dan tidak bosan mengikuti pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (2013: 2), beberapa manfaat media pembelajaran adalah pengajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dan media pengajaran yang bervariasi membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran (Rahmi et al., 2019). Kemudian Kustandi & Sutjipto (2011: 21) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya adalah fungsi afektif, yaitu dapat terlihat dari tingkat keminatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.

Multimedia interaktif yang dikembangkan sudah melalui tahap validitas oleh 2 ahli media yaitu dosen Jurusan KTP FIP UNP. Penilaian diperoleh berdasarkan angket dan saran yang telah diberikan ahli media, hasil penilaian yang diberikan adalah 95% dengan kategori **“Sangat Valid”**. Kemudian validitas materi dilakukan oleh 1 ahli materi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTsN memperoleh persentase rata-rata 88,42% dengan kategori **“Sangat Valid”**. Produk tersebut kemudian diperbaiki/direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan materi. Pada aspek kepraktisan/kelayakan media dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa dan peneliti juga melakukan pengamatan bersama guru pada saat anak menggunakan media. Dari hasil uji coba dengan 20 orang siswa terlihat ketertarikan siswa untuk belajar menggunakan multimedia interaktif. Siswa senang menggunakan multimedia interaktif, terlihat antusias siswa saat mengoperasikan slide demi slide yang ada pada multimedia interaktif. Kemudian pengisian angket dilakukan oleh siswa. Guru mengarahkan siswa mengisi angket dan membacakan atau menjelaskan pernyataan yang kurang dipahami siswa, sehingga mempermudah siswa mengisi angket. Dan hasil

penilaian angket praktikalitas yang telah diperoleh adalah 84,9% dengan kategori “**Sangat Praktis**”. Dari uji coba tersebut terlihat ketertarikan siswa dalam menggunakan multimedia interaktif yang dilengkapi teks, gambar, suara dan video.

Berdasarkan hasil penilaian validitas dan praktikalitas dapat kesimpulan bahwa media pembelajaran ini sudah layak digunakan oleh siswa MTsN kelas VIII dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTsN semester II yang telah dikembangkan dinyatakan “Sangat Valid” setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan ahli media dan ahli materi.

Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTsN semester II yang telah dikembangkan dinyatakan “Sangat Praktis” berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 20 orang siswa.

Hasil dari pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII MTsN yang dilihat dari hasil deskripsi data validasi materi, validasi media dan uji praktikalitas, menandakan bahwa media yang dikembangkan telah dikategorikan “Layak” dan bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII MTsN.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bintari, N. L. G. R. P., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Sainifik (Problem Based Learning) Sesuai Kurikulum 2013 Di Kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Depdiknas. (2013). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kustandi, C., Dan Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mureiningsih, E. S. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktfi*. Madaniyah.
- Rahmi, U., Azrul, A., & Adri, M. (2019). The Evaluation of Higher-Order Thinking Skills in Blended Learning Discussion at University Level. *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Purnama, S. I., & Asto, I. G. S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronik Kelas X Tei 1*

Di SMK Negeri 2 Probolinggo. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.