

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP

Anggel Kristi Masri^{1*}, Zuliarni¹

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

*Corresponding Author: angelkristi4@gmail.com

Abstrak: The development of interactive learning media using Articulate Storyline is carried out as an effort to help teachers in the learning process become better, because when learning uses the lecture method, the use of power point learning media is only dominated by writing and the use of learning media. teaching materials in the form of worksheets and textbooks. With interactive learning media using an articulate storyline, it can help teachers in the learning process, so that learning is more interesting for students to follow. This study aims to produce a valid and practical Articulate Storyline learning media on optical instruments. This type of research is development research or what is known as Research and Development (R&D). This study uses the development model proposed by Brag and Gall which is simplified into 5 steps, namely planning, initial product development, product validation, limited trial, and final product. The product developed was assessed by 2 material validators, namely a science subject teacher at SMP N 25 Padang and 2 media validators, namely a lecturer in the curriculum and educational technology department. The assessment of the practicality test was carried out by 15 grade VIII students of SMP N 25 Padang.

The product validity test results for the material aspect are categorized as "very valid" by obtaining an average of 4.2 from the material validator I and obtaining an average of 4.7 from the material validator II. The results of the validity assessment for the media aspect are categorized as "very valid" by obtaining an average of 4.4 from the media validator I and obtaining an average of 4.54 from the media validator II. The results of the practicality test conducted by 15 grade VIII students at SMP N 25 Padang were categorized as "very practical" with an average score of 4.6. learning and as a learning resource for students.

Keywords: Development, Interactive, IPA, Articulate Storyline



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

Perkembangan teknologi semakin pesat, sehingga tidak dapat dipungkiri pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Era globalisasi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan menciptakan inovasi dalam media pembelajaran (Dwipayana, dkk 2020) . Dalam proses pembelajaran media sangat dibutuhkan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Menurut Miarso (2011:458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik dan pelajaran yang dijelaskan menjadi mudah dipahami siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media apa yang digunakan sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi.

Media dapat mempermudah menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat diterima oleh siswa sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran memiliki kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan yaitu: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, dan pengamatan siswa yang kurang seragam. Media yang baik dan tepat yaitu media yang menjadikan siswa memiliki motivasi dalam pembelajaran sehingga, pembelajaran lebih menarik dan efektif. Agar pembelajaran bisa efektif diperlukan media yang sesuai karakteristik siswa, mata pelajaran yang disampaikan, sarana dan prasarana yang penunjang dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesa yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik Kustandi (2011:8-9). Dengan ada media pembelajaran membantu peserta didik dapat menumbuhkan minat belajar, media pembelajaran juga dapat memberikan gambaran yang jelas kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari ataupun sedang dipelajari.

Pendidik juga harus memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif atau kolaboratif, sehingga peserta didik mampu kerja sama dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah tanpa terjadi kesalahan lainnya. Pendidik harus mampu menggunakan berbagai strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik ataupun sumber belajar.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII, pada tanggal 12 Agustus 2020 di SMPN 25 Padang, peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran diantaranya pada proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik.

Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu power point, penggunaan media power point dalam pembelajaran hanya di dominasi oleh tulisan dan tidak adanya animasi yang menarik sehingga peserta didik masih banyak yang tidak memperhatikan guru dalam memberi materi pembelajaran dan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada proses belajar guru juga menggunakan metode ceramah dengan durasi yang cukup lama sehingga banyak siswa kurang paham dengan materi yang dibacakan guru di kelas. Selain masalah metode yang digunakan guru dan media pembelajaran, penggunaan bahan ajar berupa LKS dan buku paket juga terbatas. LKS dan buku paket yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya penjelasan materi berupa teks-teks dan tidak dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, hal ini mengakibatkan siswa kurangnya minat dan tidak

keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran mengakibatkan siswa belum mampu memahami materi dan kurangnya kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas, sehingga hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 25 Padang masih banyak di bawah Kriteria Ke tuntas Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Hasil ujian dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa materi Alat-Alat Optik pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata ulangan harian siswa pada materi Alat-Alat Optik

No	Kelas	Rata-rata UH	Jumlah siswa
1	VIII ₁	60.21	32
2	VIII ₂	70.98	32
3	VIII ₃	68.76	32
4	VIII ₄	70.10	32
5	VIII ₅	69.20	32
6	VIII ₆	71.00	26
7	VIII ₇	65.00	26
8	VIII ₈	64.87	26
Rata-Rata delapan Kelas		67.51	238

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Mata pelajaran IPA yang menuntut teori dan praktek yang jelas dari setiap materi pembelajaran yang disampaikan, Dalam proses pembelajaran IPA mendorong peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam keterampilan-keterampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip. Pendidik harus lebih aktif dalam memotivasi peserta didik untuk melakukan prinsip-prinsip. Menurut Anjarsari (2013: 2) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang sistematis dan menyeluruh. Ilmu pengetahuan tentang alam semesta merupakan ilmu pengetahuan yang holistik, bukan merupakan ilmu yang parsial antara kimia, fisika dan biologi.

Sesuai permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperlukan penyediaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran IPA, salah satu media yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam proses untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran serta mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi (Rahmi & Azrul, 2021). Hal ini terjadi karena karakteristik animasi interaktif merupakan kombinasi dari unsur teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang dikemas dengan menggunakan komputer dan interaktif berbentuk linear interaktif dan memiliki tampilan yang menarik. Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang memiliki fungsi hampir sama seperti Microsoft Power Point. Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan diantaranya mudah digunakan (tampilan awal seperti *powerpoint*), berisi sejumlah *template* dan paket karakter dan berbentuk audio visual sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* (Rivers, 2015).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rafmana, dkk, 2018 dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI SMA Sriwijaya Negara Palembang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sesuai dengan permasalahan di SMPN 25 Padang terutama pada mata pelajaran IPA, maka media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* perlu dikembangkan untuk membantu kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pelajaran PKn Kelas XI SMA Sriwijaya Negara Palembang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sesuai dengan permasalahan di SMPN 25 Padang terutama pada mata pelajaran IPA, maka media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* perlu dikembangkan untuk membantu kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate StoryLine* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 25 Padang”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017: 407) “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Haryati (2012) yang memiliki beberapa siklus, yaitu:

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. Diseminasi dan implementasi

Borg and Gall menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian. ini, peneliti menyederhanakan langkah

tersebut sesuai dengan kebutuhan serta Dalam penelitian keterbatasan peneliti menjadi lima langkah penelitian, yaitu:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini penelitian melalui dua tahap yang pertama yaitu observasi dan studi pendahuluan. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan isi mata pelajaran dan melakukan analisi instruksional untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran.

2. Pengembangan produk awal

Dalam mendesain produk ini dilakukan dalam 2 tahapan. Tahapan yang pertama yakni menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat media.

a. *Flowchart* adalah penggambaran secara fisik dari langkah-langkah dan urutan-urutan dari suatu program

b. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah

3. Validasi produk (validasi dan revisi)

Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator

4. Uji coba terbatas

Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang layak dan mudah digunakan atau tidak. Uji coba yang terlihat dalam penelitian ini adalah melibatkan siswa untuk melakukan penilaian terhadap produk melalui angket

5. Produk akhir

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk yang layak di gunakandijadikan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pa da media *Articulate Storyline* yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikut pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan beserta prosedur pengembangan yang digunakan dapat diperoleh data hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Perencanaan

a. Observasi lapangan

Berdasarkan hasil observasi lapangan tanggal 12 Agustus 2020 dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran diantaranya pada proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu power point, penggunaan media power point dalam pembelajaran hanya di dominasi oleh tulisan dan tidak adanya animasi yang menarik sehingga peserta didik masih banyak yang tidak memperhatikan guru dalam memberi materi pembelajaran dan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada proses belajar guru juga menggunakan metode ceramah dengan durasi yang cukup lama sehingga banyak siswa kurang paham dengan materi yang dibacakan guru di kelas. Selain masalah metode yang digunakan guru dan media pembelajaran, penggunaan bahan ajar berupa LKS dan buku paket juga terbatas. LKS dan buku paket yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya penjelasan materi berupa teks-teks dan tidak dilengkapi dengan gambar-gambar

yang menarik, hal ini mengakibatkan kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran mengakibatkan siswa belum mampu memahami materi dan mengerjakan tugas, sehingga hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 25 Padang masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yaitu dilakukan analisis terhadap kurikulum yang berhubungan langsung dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate StoryLine*. Komponen kurikulum yang terdiri dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII SMP. Setelah melakukan analisis kurikulum, maka ditetapkan materi pembelajaran yang dengan silabus dan RPP pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berkaitan dengan kegiatan praktek yang memungkinkan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan yaitu menganalisis apa yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran penerapan penggunaan media dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Berikutnya dilakukan analisis kebutuhan siswa menyangkut kondisi dan karakter siswa meliputi kemampuan akademik, keterampilan sosial, motivasi terhadap mata pelajaran, minat dan bakat serta kecenderungan pola pikir dan gaya belajar siswa.

Berikutnya dari analisis siswa, diperoleh bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate StoryLine* dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran dan siswa bisa belajar mandiri dan berkelompok. Berikutnya dilakukan analisis lingkungan belajar, pada SMP Negeri 25 Padang untuk lingkungan belajar sangat memungkinkan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate StoryLine* yang akan dikembangkan. Berikutnya dilakukan analisis terhadap kurikulum, kebutuhan siswa, dan lingkungan belajar, maka media yang akan dikembangkan sangat memungkinkan untuk diterapkan di SMP Negeri 25 Padang dengan memperhatikan tampilan dari media yang akan dikembangkan.

2. Pengembangan Produk Awal

a. Menentukan Aplikasi Pengembangan

Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu *Articulate StoryLine*.

b. Membuat *Flowchart*

Flowchart adalah gambaran menyeluruh alur program yang dirancang dengan simbol-simbol tertentu. Dengan *Flowchart* alur program dimulai dari awal sampai akhir program dapat tergambar dengan jelas. *Flowchart* dapat membantu perancang media pembelajaran interaktif. Hasil tahap desain berupa *flowchart* dapat dilihat pada lampiran 2

c. Mengembangkan *Storyboard*

Setelah membuat *flowchart*, tahapan selanjutnya membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan pengembangan dari *flowchart*. *Flowchart* berisi garis besar isi pada setiap alur dari awal sampai selesai sedangkan *storyboard* merupakan penjelasan lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat dari *flowchart*. Hasil dari *storyboard* dapat dilihat pada lampiran 1.

d. Membuat media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA dibuat menggunakan *Articulate Storyline*. Media pembelajaran ini diawali dengan halaman login, halaman petunjuk pengguna, halaman menu, halaman kompetensi, halaman materi, halaman kuis, halaman profil.

3. Validasi Produk

a. Validasi oleh Validator Materi dan Validator Media

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Validasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini melibatkan 2 orang validator materi yakni 2 orang guru Mata Pelajaran IPA SMP N 25 Padang ibuk Rosi Angelia, M.Pd dan ibuk Lola Hayati Roza, S.Pd. Untuk media yakni 2 orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yakni ibuk Fitri Maizaini, M.Pd dan bapak Nofri Hendri.

b. Revisi

Setelah penulis melakukan validasi kepada validator materi dan validator media penulis mendapatkan saran dan masukan, selanjutnya penulis melakukan revisi media sesuai saran dan masukan dari masing-masing validator. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum uji coba kepada siswa. Setelah produk ini direvisi, penulis melakukan konsultasi lagi kepada validator guna untuk mengetahui apakah produk ini sudah layak di uji cobakan kepada siswa.

4. Uji Coba

Pada tahap uji coba ini dilakukan melibatkan 15 orang siswa SMP N 25 Padang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan media, siswa melakukan pengisian angket untuk mengetahui seberapa praktis media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian angket yang akan diisi siswa yakni aspek penyajian, aspek tampilan, aspek materi dan aspek kemanfaatan

5. Hasil Produk Akhir

Setelah melakukan validasi dan uji coba, maka diperoleh hasil penelitian dan pengembangan berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dapat digunakan untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP N 25 Padang

Deskripsi Pengembang Produk dan Hasil Uji Coba

1. Deskripsi Data Validitas

a. Validitas Media

Data validasi diperoleh dari 2 orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yakni ibuk Fitri Maizaini, M.Pd dan bapak Nofri Hendri, M.Pd

Tabel 1. Tabel Penilaian Ahli Media

Kriteria Variabel	Indikator	Ahli Media I	Ahli Media II
Kesesuaian Media	1-5	21	24
Penyajian Media	6-12	33	23
Desain dan Layout	13-17	22	27
Jumlah		76	79
Rata-Rata		4,4	4,54
Persentase		88%	90%

Berdasarkan data table diatas dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline di kategorikan “sangat valid”. Hasil yang diperoleh dari kedua ahli media tersebut.

b. Validasi Materi

Data validitas ini diperoleh dari 2 orang guru Mata Pelajaran IPA, yaitu ibuk Rosi Angelia, M.Pd dan ibuk Lola Hayati Roza, S.Pd sebagai validator materi dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Hasil penilaian validator materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Tabel Penilaian Materi

Kriteria Variabel	Indikator	Ahli Materi I	Ahli Media II
Kebenaran Konsep	1-4	17	19
Penyajian Materi	5-7	13	13
Penulisan	8-10	13	14
Evaluasi	11-13	11	15
Jumlah		54	61
Rata-Rata		4,2	4,7
Persentase		84%	94%

Berdasarkan data table diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* sudah dikriterikan “Sangat Valid”. Hasil yang diperoleh dari kedua ahli materi tersebut.

c. Deskripsi uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP N 25 Padang dengan jumlah siswa 15 orang. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang telah dibuat oleh pengembang.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Aspek	Indikator	Rata-rata	Keterangan
1.	Kemudahan operasi	1-2	4,5	Sangat Praktis
2.	Tampilan	3-4	4,64	Sangat Praktis
3.	Penulisan	5-6	4,6	Sangat Praktis
4.	Materi	7-8-9	4,52	Sangat Praktis
5.	Kemanfaatan	10	4,7	Sangat Praktis
Jumlah		10	4,6	Sangat Praktis
Presentase			92%	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang diperoleh secara keseluruhan tingkat praktikalitas dari hasil uji coba pada siswa diperoleh rata-rata 4,6 dengan presentase 93% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini dilatar belakangi oleh permasalahan diantaranya proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, media pembelajaran hanya menggunakan LKS dan buku paket yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya penjelasan materi berupa teks-teks dan tidak dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian adalah penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, dapat dilihat bahwa produk dikembangkan berdasarkan prosedur dan model pengembangan Brog & Gall. Model pengembangan Brog & Gall lebih tepat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan produk dan uraiannya lebih lengkap dan sistematis.

1. Validasi Media

Penilaian validitas media dilakukan dengan memberikn angket validasi media kepada validator. Penilaian mencakup aspek kesesuaian media, penyajian media, *desain dan layout*. Validator media dilakukan oleh 2 orang dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yakni ibu Fitri Maizaini, M.Pd sebagai validator I dan bapak Nofri Hendri sebagai validator II.

Hasil penilaian dari validator media I oleh ibu Fitri Maizaini, M.Pd memperoleh jumlah rata-rata 4,4 dengan presentase 88% penilaian tersebut masuk dalam kriteria sangat valid. Sebelum memperoleh rata-rata 4,4 dengan presentase 88% dikriterikan sangat valid, ada

beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan yakni, Tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* diperjelas, sehingga pada saat uji coba produk siswa tidak merasakan sulit menjalankan media pembelajaran ini, tambahkan suara narator dan video pembelajaran yang berhubungan dengan materi, sebelum kuis ditambahkan petunjuk untuk memulai kuis dan hasil kuis. Dengan masukan dan saran dari validator media I, maka media direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang didapatkan bertujuan untuk menjadikan media yang dikembangkan sesuai dengan kriteria. Setelah media direvisi maka penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dikriterikan sangat valid dan layak untuk diuji coba.

Hasil penilaian dari validator media II oleh bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd memperoleh rata-rata 4,54 penilaian tersebut masuk dalam kriteria sangat valid. Sebelum memperoleh rata-rata 4,54 dikriterikan sangat valid ada beberapa masukan dan saran terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan yakni, Jenis *font* diganti pada halaman awal, ditambahkan menu login, petunjuk pengguna media ditambahkan, ukuran font pada halaman isi diperjelas, *background* diganti dengan jelas, *feedback* pada akhir kuis ditambahkan dan halaman penutup ditambahkan. Dengan masukan dan saran dari validator II, maka media direvisi sesuai masukan dan sara yang didapatkan bertujuan untuk menjadikan media yang dikembangkan sesuai dengan kriteria. Setelah media direvisi maka penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dikriterikan sangat valid dan layak untuk diuji cobakan.

Penilaian dari kedua validator media memperoleh penilaian dengan kriteria sangat valid, menurut Walker & Hess dalam Arsyad (2017:219-22) menyatakan “kriteria dalam menilai perang

Tahap selanjutnya yaitu validasi materi. Validasi materi dilakukan oleh 2 orang guru Mata Pelajaran IPA sebagai validator dengan cara mengisi angket yang telah diberikan. Penilaian materi meliputi aspek kebenaran konsep, penyajian materi, penulisan, dan evaluasi. Hasil dari penilaian oleh validator materi terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan memperoleh jumlah rata-rata sebesar 4,2 dengan presentase 84% dari validator materi I. Hasil penilaian oleh validator materi II memperoleh jumlah rata-rata 4,7 dengan presentase 94%. Dengan jumlah rata-rata yang diperoleh tersebut pada validasi materi dikategorikan kriteria “Sangat Valid” sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, menurut Arsyad (2017: 75) mengatakan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dan tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta”. Berdasarkan teori dan penilaian oleh validator, maka validasi materi dikatakan sangat valid dan layak diuji cobakan kepada siswa sebagai media pembelajaran.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis (Logical Validity). Arikunto (2017) mengungkapkan “validitas logis adalah validitas yang diperoleh dengan suatu usaha hati-hati melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dicapai suatu tingkat yang dikehendaki.

2. Praktikalitas

Setelah tahap validasi oleh validator materi dan validator media selesai dilakukan dan hasilnya dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa. Uji coba dilakukan kepada 15 orang siswa kelas VIII di SMP N 25 Padang, uji coba bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan

Articulate Storyline yang dibuat oleh pengembang. Uji coba dilakukan dengan pengisian angket yang diberikan kepada siswa. Penilaian praktikalitas meliputi aspek kemudahan operasi, tampilan, penulisan, materi, dan kemanfaatann.

Hasil dari penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan memperoleh jumlah rata-rata 4,6 dikategorikan “Sangat Praktis”. Menurut Sukardi dalam Astuti (2013:9) “beberapa aspek yang dapat dilihat untuk mempertimbangkan praktikalitas diantaranya program dapat disajikan sebagai media belajar tujuan pembelajaran dirumuskan dengan baik, materi yang disajikan mudah dipahami, teks dan materi pada program dapat dibaca dengan baik, pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, bahasa yang digunakan mudah dimengerti, tampilan program yang menarik”. Berdasarkan teori yang ada dan penilaian yang diperoleh dari tahap uji coba kepada siswa, maka uji coba praktikalitas yang dilakukan dikriteriakan “Sangat Praktis”. Berdasarkan pendapat Riduwan (2012) mengatajab bahwa persentase dengan rentang 81-100 % dikategorikan sangat valid atau sangat layak serta praktis.

Berdasarkan hasil validasi materi, validasi media oleh validator dan uji coba praktikalitas kepada siswa, maka media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* mendapatkan penilaian yang dikriterikan sangat valid dan sangat praktis. Menurut Arsyad (2011:75) menyatakan bahwa “Pemilihan kriteria media pembelajaran yang sesuai diantaranya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, praktis, luwes dan bertahan, pengelompokkan, sasaran, dan mutu teknis”. Berdasarkan kriteria yang diperoleh dan teori yang ada, media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dan sumber belajar bagi siswa.

KESIMPULAN

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP diawali dengan tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, uji coba produk, dan menghasilkan produk akhir.
2. Hasil validasi dilakukan oleh empat orang ahli sebagai validator yaitu dua orang ahli media dan dua orang ahli materi, hasil dari penilaian ahli media pertama dikategorikan “sangat valid” memperoleh rata-rata 4,4, dari penilaian ahli media kedua dikategorikan “sangat valid” memperoleh rata-rata 4,54. Penilaian dari ahli materi pertama dikategorikan “sangat valid” nilai rata-rata 4,2, penilaian dari ahli materi kedua dikategorikan “sangat valid” nilai rata-rata 4,7.
3. Hasil penilaian dari praktikalitas oleh 15 orang siswa kelas VIII di SMP N 25 Padang terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan dikategorikan “sangat praktis” dengan memperoleh rata-rata 4,6.

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP yang telah dikembangkan sudah sangat valid dan sangat praktis. Maka media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP sudah sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, j37(1),15.

- Lamri, & Ichak, T. I. (2006). Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Jakarta: departemen pendidikan nasional direktorat jendral pendidikan tinggi.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 03(1), 0171-210
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. Jurnal Dimensi, 7(1), 19-35.
- Rahmi, U., & Azrul, A. (2021). Message Design of Printed and Digital Material to Meaningful Learning. *Al-Ta Lim Journal*, 28(1), 26–34.
- Ritiauw, Samuel Patra & Lisy Salamor. (2016). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Pembelajaran Sosial Inkuiri, *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, Vol: 4 No: 1, 42-56, 2016
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Model pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan)*. Kencana Prenada Media. Jakarta
- Sugianor & Syahrani. (2022). Model Pembelajaran PAI di Sekolah Sebelum, Saat dan Sesudah Pandemi, *Educational Journal: General and Specific Research*, Vol: 2 No: 1, 113-124, 2022