



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas IX Mtsn 1 Mamuju

Muzdalifah

(Universitas Tomakaka, Indonesia)

Muzdalifah85@gmail.com

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu (1) Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi sistem reproduksi manusia kelas IPA Kelas IX yang bersifat valid, (2) Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi sistem reproduksi manusia kelas IPA Kelas IX yang bersifat praktis. (3) Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi sistem reproduksi manusia kelas IPA Kelas IX yang bersifat efektif. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA kelas IX materi sistem reproduksi manusia ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* yang menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai acuannya. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Kelas IX materi sistem reproduksi manusia yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia memberikan pengaruh yang sangat baik bagi peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar dan peserta didik dapat belajar secara mandiri kapan dan dimanapun juga. Apalagi saat ini dalam kondisi pandemi akibat Covid 19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh atau biasa lebih dikenal dengan istilah pembelajaran online media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat menjadi alternatif sebagai sumber belajar untuk mempelajari materi sistem reproduksi manusia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Sistem Reproduksi

Development of Articulate Storyline-Based Interactive Learning Media Material for Class IX
Human Reproductive System Mtsn 1 Mamuju

Muzdalifah

(Universitas Tomakaka, Indonesia)

Muzdalifah85@gmail.com

The purposes of this research are (1) to determine the characteristics of interactive learning media based on *Articulate Storyline* material for the natural science class class IX class that are valid, (2) to determine the characteristics of interactive learning media based on articulate storyline material for the science class class IX class human reproductive system. is practical. (3) To determine the characteristics of interactive learning media based on Articulate Storyline material for the natural science class class IX human reproductive system that is effective. This research on the development of learning media based on Articulate Storyline in the IPA class of class IX material on the human reproductive system uses the Research and Development type of research that uses the ADDIE development model as a reference. This ADDIE model consists of 5 stages, namely Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (implementation) and Evaluation (evaluation). The interactive learning media based on Articulate Storyline in the Natural Sciences subject for Class IX, the human reproductive system material developed meets the criteria of validity, practicality and effectiveness. the use of interactive learning media based on Articulate Storyline on the material of the human reproductive system has a very good influence on students. Students become more enthusiastic in learning and students can learn independently anytime and anywhere. Moreover, currently in a pandemic condition due to Covid 19 which requires distance learning or commonly known as online learning, this interactive learning media based on Articulate Storyline can be an alternative as a learning resource for studying the material of the human reproductive system.

Keyword: Learning Media, Articulate Storyline, Reproductive System

LATAR BELAKANG

Pandemi COVID-19 (*Corona virus Disease-19*) telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah ke penutupan sekolah, universitas, dan perguruan tinggi. Pada tanggal 27 April 2020, sekitar 1,7 miliar siswa terkena dampak sebagai respons terhadap pandemi. Menurut pemantauan UNICEF, 186 negara saat ini telah menerapkan penutupan berskala nasional dan 8 negara menerapkan penutupan lokal. Hal ini berdampak pada sekitar 98.5% populasi siswa di dunia (UNESCO, 2020). Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan (Purwanto et al., 2020).

Pembelajaran *online* dipilih sebagai alternatif pembelajaran tidak lepas dari kondisi saat ini yang menyatakan bahwa Indonesia sedang memasuki era industri 4.0. Sebagaimana yang dinyatakan oleh menteri kominfo, Jonhny G. Plate bahwa Indonesia sedang memasuki era industri 4.0. Situasi ini memaksa masyarakat untuk menyesuaikan diri pada perubahan-perubahan yang cepat serta mampu memahami kebutuhan khususnya dibidang pendidikan dan berani mempelajari hal-hal baru. Karena itulah yang lebih menentukan kesuksesan pendidikan di masa depan (Kominfo, 2020).

Memanfaatkan laptop atau *smartphone* android sebagai media pembelajaran pada masa pandemi saat ini, maka dibutuhkan inovasi dan kreativitas yang tinggi untuk mengubah gaya belajar konvensional menjadi dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada, salah satunya dengan memanfaatkan laptop atau *smartphone* android (Triana & Sulistiyowati, 2020). Namun kenyataan dilapangan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh sebagian guru hanya

sebatas pemberian tugas dan peserta didik kadang kalah terkendala dalam menyelesaikan tugas tersebut. Hal ini dikarenakan kurangnya sumber yang digunakan karena materi yang diberikan oleh pendidik hanya sebatas gambar/foto dari buku cetak yang kemudian disebarkan ke peserta didik melalui *group* seperti *whatsapp*. Oleh sebab itu, untuk mengatasi hambatan dan kekurangan ini, perlu dibuat suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik yaitu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik materi yang spesifik, berbeda dengan bidang ilmu yang lainnya. IPA mengkaji tentang makhluk hidup, lingkungan dan hubungan antara keduanya. IPA banyak membahas tentang fakta-fakta ilmiah tentang fenomena alam, maupun berkaitan dengan hal-hal atau objek yang abstrak. Sebuah penelitian dari Raida (2018), mengidentifikasi tentang materi IPA SMA yang sulit menurut pandangan peserta didik dan guru, dengan jumlah responden 259 orang. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil penelitian bahwa materi sistem reproduksi menempati posisi ketiga sebagai materi yang sulit dalam pandangan guru dan peserta didik.

Beberapa peneliti sebelumnya juga telah melakukan penelitian untuk menguji media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Sitti Yumini dan Lusia Rakhmatika (2015) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas dan belajar secara mandiri. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian angket respon siswa memperoleh hasil rating 83,94% yang dalam kategori sangat baik. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi penulis mengangkat judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi Sistem Reproduksi Manusia kelas IX MTsN 1 Mamuju”.

Media Berbasis *Articulate Storyline*

A. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Asnawir dan Basyiruddin (2002), bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (peserta didik), sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audiens (peserta didik) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran menempati posisi yang penting di dalam proses belajar mengajar. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi faktor penghambat proses komunikasi tersebut adalah media pembelajaran. Sebagai komponen pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang memuat komponen pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pembelajar. Oleh karena itu, pengetahuan tentang media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh semua orang yang langsung maupun tak langsung berhubungan dengan pembelajaran (Prasetya, 2015).

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Hal ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran, memerlukan peralatan yang dapat digunakan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut (Susilana dan Riyana, 2007).

Multimedia merupakan penggabungan dari berbagai media, dimana mengkombinasikan berbagai aspek,

diantaranya teks, grafik, animasi, video, dan suara. Surjono (2017) mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah “suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program.

B. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak buatan *Global Incorporation* yang dapat digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna *iOS*, *android*, dan *PC*.

Menurut Amiroh (2017) *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yaitu sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif dimana mencakup konten gabungan dari teks, grafik, gambar, animasi, suara dan video.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif, dimana mencakup teks, grafik, gambar, animasi, suara, dan video yang mana dapat dibuat sendiri dan disesuaikan dengan selera.

Sistem reproduksi manusia merupakan konsep yang diajarkan di kelas IX MTsN. Materi pada konsep tersebut dapat dikatakan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, karena sistem reproduksi manusia secara langsung dirasakan oleh mereka seperti dalam terjadinya peristiwa menstruasi, kehamilan dan masalah-masalah lainnya.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi sistem reproduksi. Salah satu kesulitannya adalah dalam memahami materi yang memiliki banyak komponen proses. Salah satu pencegahan yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran

yang dapat memberikan gambaran secara jelas kepada peserta didik tentang materi yang tengah dibelajarkan kepada mereka. Pemilihan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* juga menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk mencegah miskonsepsi tersebut karena merupakan gambaran secara utuh terhadap suatu materi, disertai dengan media-media yang dapat tergabung di dalam satu media berbasis aplikasi. Penggunaan media inilah yang akan mengumpulkan beberapa sumber-sumber belajar untuk disampaikan kepada peserta didik dalam bentuk media digital.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) yang berorientasi pada pengembangan produk yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia. Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013)

Desain Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Kelas IX materi sistem reproduksi manusia ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* yang menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai acuannya. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdiri atas dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif

berbasis *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif, dimana mencakup teks, grafik, gambar, animasi, suara, dan video yang mana dapat dibuat sendiri dan disesuaikan dengan selera.

Varibel terikat pada penelitian ini materi sistem reproduksi manusia. Sistem reproduksi manusia merupakan konsep yang diajarkan di kelas IX MTsN..

Population And Sample

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX MTsN 1 Mamuju, dengan random sample dari setiap kelas.

Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sedang diteliti. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah; (1) lembar validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia, (2) Angket respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia, (3) Angket uji kepraktisan oleh peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia, (4) Tes hasil belajar untuk uji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia selanjutnya. Dokumentasi merupakan cara pengambilan data yang bersumber pada dokumen atau data tertulis yang meliputi daftar nama mahasiswa, daftar nilai mahasiswa, rencana pelaksanaan pembelajaran, serta catatan lain yang relevan dengan kebutuhan penelitian

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Kelas IX materi sistem reproduksi manusia ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* yang menggunakan

model pengembangan ADDIE sebagai acuannya. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yang diawali dengan tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan diakhiri dengan tahapan *Evaluation* (evaluasi).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, yaitu dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yang mengacu kepada Sugiyono (2010). Analisis data dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Analisis kevalidan (data hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia).
2. Analisis kepraktisan (data hasil uji respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia)
3. Analisis keefektifan (data tes hasil belajar peserta didik).

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan keseluruhan tahapan pada model pengembangan yang dipilih, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Adapun hasil dari tahapan pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan penelitian pendahuluan, yang dilaksanakan di MTsN 1 Mamuju dengan melakukan wawancara kepada guru IPA tentang proses belajar mengajar yang pernah dilakukan oleh guru dan sebagian tentang karakteristik peserta didik, serta melakukan wawancara kepada peserta didik. Melalui penelitian pendahuluan ini,

ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Media yang sering dipergunakan oleh guru berupa media *power point* yang hanya memuat teks dan gambar. Ketika guru ingin menampilkan video guru harus membuka folder-folder tertentu terlebih dahulu.
- b) Sebagian besar peserta didik memiliki fasilitas teknologi masing-masing berupa *gadget* serta jaringan yang memadai di rumah. Terdapat 76,5% peserta didik yang memiliki *gadget* sendiri.

b. Analisis Konten

Berdasarkan analisis KD yang dilakukan, materi sistem reproduksi dapat dibelajarkan melalui empat pertemuan dimana pertemuan pertama membahas organ reproduksi pria dan organ reproduksi wanita. Kemudian di pertemuan kedua membahas tentang gametogenesis. Pertemuan selanjutnya membahas mekanisme terjadinya ovulasi, menstruasi dan fertilisasi. Kemudian pertemuan terakhir membahas terkait gestasi dan persalinan. Adapun media pembelajaran ini akan memfasilitasi keempat pertemuan, sehingga peneliti akan membuat empat bagian media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan didesain dengan jelas dan spesifik, kemudian peneliti mengembangkan produk sesuai dengan desain yang telah dibuat. Namun, sebelum peneliti membuat desain produk, terlebih dahulu disusun rencana rancangan pengembangan yang akan menunjang pelaksanaan pengembangan produk agar lebih teratur dan terstruktur. dimulai dari nama rancangan hingga manfaat rancangan yang akan memudahkan peneliti dalam melakukan pengembangan. Adapun tahap desain (*design*) terdiri atas dua tahapan yaitu

desain media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan desain instrumen penelitian yang terdiri atas instrumen validasi media pembelajaran, angket respon guru dan respon peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap yang dilakukan dalam pengembangan ini yaitu pengembangan produk yang terdiri dari validasi desain, revisi desain hingga dihasilkan produk dan revisi produk. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut: 1. Pengembangan Media Pembelajaran memuat Tampilan Awal Media Pembelajaran, Tampilan Topik Latihan Soal, Tampilan Gambar dalam Media, Animasi Pembelajaran dalam Media, 2. Pengembangan instrumen penilaian produk yang memuat Lembar Validasi Instrumen Penilaian, Instrumen Validasi Media Pembelajaran Angket Kepraktisan media pembelajaran, 3. Memvalidasi Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan Instrumen yang telah dibuat.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan memperkenalkan media pembelajaran kepada guru dan peserta didik dan penilaian terhadap media pembelajaran berdasarkan respon guru dan peserta didik.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Respon Guru

Persentase	Kategori	Jumlah pernyataan	Persentase respons (%)
100	Sangat Positif	18	80,1-100 %
0	Positif	0	60,1-80%
0	Cukup Positif	0	40,1%-60%
0	Kurang Positif	0	20,1%-40%

0	Negatif	0	0%-20%
Jumlah	28	100%	

Berdasarkan data respon guru pada Tabel 4.1 terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, hasil respon guru menunjukkan bahwa dari 18 pernyataan semuanya menunjukkan persentase 100% berada dalam kategori sangat positif. Data yang diperoleh dari hasil persentase akhir dari respon guru yaitu 96,1 yang berarti respon guru sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa respon/tanggapan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia dapat dikatakan praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisis data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, menunjukkan bahwa 85,71% pernyataan berada pada kategori sangat positif dan 14,29% pernyataan berada pada kategori positif. Data yang diperoleh dari hasil persentase akhir dari respon peserta didik yaitu 85,51% yang berarti respon peserta didik berada pada kategori **sangat positif**. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* biologi pada materi sistem reproduksi manusia, dapat diketahui dengan melihat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* biologi pada materi sistem reproduksi manusia

Data	Jumlah
Jumlah Sampel	35
Nilai Tertinggi	95

Nilai Terendah	40
Nilai rata-rata	79,60
Jumlah yang tuntas	23
Jumlah yang tidak tuntas	3
Persentase Ketuntasan	88,46%
Persentase ketidaktuntasan	11,54%
Standar deviasi	16,32

Ketuntasan hasil belajar peserta didik dinilai berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan pada kelas IX MTsN 1 Mamuju. Peserta didik dianggap tuntas dalam proses pembelajaran jika memenuhi nilai minimal 75.

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik pada saat tes hasil belajar yang memperoleh nilai ketidaktuntasan yaitu 11.54 % dan peserta didik yang memperoleh nilai ketuntasan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebesar 87.19%.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang terintegrasi dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap produk dan dilakukan pada setiap tahapan. Penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan tahapan ADDIE, antara lain : 1) tahapan analisis dengan melakukan wawancara langsung kepada guru untuk mengetahui kondisi peserta didik dan proses belajarnya di kelas, analisis terhadap KD dan tujuan pembelajaran; 2) tahap desain, dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang

telah dianalisis pada tahap sebelumnya, selain media, dilakukan juga perancangan instrumen penelitian; 3) tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran dan instrumen penelitian, lalu kemudian melakukan revisi apabila terdapat hal yang masih perlu untuk diperbaiki berdasarkan saran dari validator; 4) kemudian pada tahap implementasi telah dilakukan pengenalan media pembelajaran kepada guru dan peserta didik, serta diperoleh hasil respon guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran, serta tes hasil belajar untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Pembahasan

1. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia

Berdasarkan data hasil penelitian, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan valid berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh validator. Terdapat enam aspek yang dinilai, yaitu 1) Objek pembelajaran; 2) Materi Ajar; 3) Pengorganisasian konsep; 4) Aspek desain; 5) Penyusunan materi; dan 6) Bahasa. Aspek pertama adalah objek pembelajaran yang berdasarkan penilaian validator, aspek ini telah dinyatakan valid dengan rata-rata nilai aspek yaitu 4,88. Hal ini karena di dalam media pembelajaran terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan judul materi pelajaran pada setiap pertemuan dengan keterangan yang jelas. Aspek kedua adalah materi ajar yang berdasarkan penilaian validator dinyatakan valid dengan nilai rata-rata 4,10. Hal ini karena media pembelajaran interaktif ini memuat kebenaran penyajian materi pembelajaran, ketepatan urutan penyajian materi pembelajaran, kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran, kesesuaian teks dengan materi pembelajaran dan

kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran. Aspek ketiga adalah pengorganisasian konsep yang berdasarkan penilaian validator, aspek ini telah dinyatakan valid dengan rata-rata nilai 4,50 . Hal ini karena baik gambar, teks dan animasi yang digunakan menunjang peserta didik untuk mempermudah memahami konsep materi. Aspek yang keempat adalah dari sisi desain yang berdasarkan penilaian validator aspek ini telah dinyatakan valid karena telah memenuhi kriteria kevalidan dengan rata-rata nilai aspek adalah 4,50. Validator telah memberikan penilaian tersebut karena pemilihan *background*, jenis huruf, ukuran huruf dan format shape yang konsisten, sekalipun ada perbedaan pada tiap tingkatan *shape*, tujuannya agar setiap tingkatan memiliki perbedaan masing-masing agar mudah untuk dibedakan dengan tingkatan shape lainnya. Selain itu, pemilihan aspek desain lainnya seperti warna shape dan warna teks yang sangat menunjang ketertarikan peserta didik saat menggunakan media pembelajaran ini telah disetujui oleh validator. Aspek kelima adalah aspek penyusunan materi yang berdasarkan penilaian validator aspek ini dinyatakan valid dengan rata-rata nilai aspek yaitu 4,38. Hal ini karena materi yang ada di dalam media pembelajaran dianggap telah memenuhi tujuan pembelajaran, sistematis, lengkap dan mudah digunakan berdasarkan penilaian validator. Aspek keenam adalah aspek bahasa yang telah dinyatakan valid oleh validator dengan rata-rata nilai aspek yaitu 4,75. Validator memberikan penilaian tersebut karena bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, sederhana dan mudah dipahami, tidak bermakna ganda dan disesuaikan dengan perkembangan bahasa peserta didik yang akan menggunakan media pembelajaran ini. Rata-rata total nilai kevalidan media

pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan adalah 4,52. Berdasarkan skala tingkat penilaian validator terhadap media dan materi (Nurhayati, 2017) yang ada pada Tabel 3.4, rata-rata total hasil penilaian kevalidan masuk dalam kategori **sangat valid** karena berada pada rentang 4,50 – 5,00.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia

Data hasil analisis uji kepraktisan dari angket respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia kelas IX yang diberikan pada proses pembelajaran yaitu angket respon guru terdiri dari 18 *item* dan angket respon peserta didik terdiri dari 15 *item*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dikatakan praktis apabila seluruh pernyataan termasuk dalam kategori sangat positif dan positif, maka respon dari produk yang dikembangkan dikatakan praktis (Arikunto, 2006).

Kepraktisan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* menunjukkan bahwa dari 18 *item* pernyataan, diperoleh respon sangat positif sebesar 100%. Hasil akhir dari pengkategorian respon guru yaitu 96,1 % dalam kategori **sangat positif**. Hal ini menunjukkan bahwa dari 18 *item* pernyataan respon guru telah memenuhi indikator penilaian ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek isi, aspek komunikasi audio visual, aspek bahasa dan aspek penggunaan.

Hasil analisis respon peserta didik terkait kepraktisan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia menunjukkan bahwa dari 14 *item* pernyataan, diperoleh respon sangat positif 85,71% dan positif 14,29%. Hasil akhir dari pengkategorian respon peserta

didik yaitu 85,51% yang berada dalam kategori **sangat positif**. Hal ini menunjukkan bahwa dari 14 *item* pernyataan respon peserta didik telah memenuhi indikator penilaian ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek isi, aspek komunikasi audio visual, aspek bahasa dan aspek penggunaan.

Apabila dikaitkan dengan kategori penilaian kepraktisan guru dan peserta didik (Riduwan, 2018) maka media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori sangat positif karena berada pada rentang 80,1%-100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut praktis dan layak digunakan.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia

Media pembelajaran dinyatakan efektif, apabila 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai nilai acuan patokan keberhasilan indikator pencapaian kompetensi dasar yang ditetapkan sebelumnya (Hobri, 2009).

Hasil analisis uji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia berdasarkan tes hasil belajar peserta didik materi sistem reproduksi manusia. Hasil analisis tes hasil belajar menunjukkan bahwa dari 26 jumlah peserta didik, ada 23 orang yang memperoleh nilai tuntas dengan persentase ketuntasan sebesar 88,46% dan peserta didik yang memperoleh nilai tidak tuntas ada 3 orang dengan persentase ketidaktuntasan sebesar 11,54%. Dari hasil analisis tersebut, menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya pemahaman materi tentang sistem reproduksi manusia dan juga

karena peserta didik kurang serius karena mengikuti tes hasil belajar secara online. Berdasarkan data tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Kriteria ini mengacu pada syarat ketuntasan belajar yang ditetapkan di MTsN 1 Mamuju dengan nilai 75. dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan bersifat efektif karena telah memenuhi syarat keefektifan yaitu $X > 80,1$ (sangat baik) dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM dengan persentase 88,46% yang berada pada kategori **sangat baik** sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan. Sebuah hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan sangat efektif, dimana ketuntasan belajar peserta didik mencapai 87,19%, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat layak untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas (Suprpto *et al.*, 2019). Selain hal tersebut, penelitian lain juga menyatakan bahwa dengan menghubungkan alat elektronik dengan materi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Sadikin, 2011).

Secara umum, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem reproduksi manusia memberikan pengaruh yang sangat bagi peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar dan peserta didik dapat belajar secara mandiri kapan dan dimanapun juga. Apalagi saat ini dalam kondisi pandemi akibat Covid 19 yang

mengharuskan pembelajaran jarak jauh atau biasa lebih dikenal dengan istilah pembelajaran online media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat menjadi alternatif sebagai sumber belajar untuk mempelajari materi sistem reproduksi manusia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Kelas IX materi sistem reproduksi manusia yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Kelas IX materi sistem reproduksi manusia yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPA Kelas IX materi sistem reproduksi manusia yang dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan.

REFERENCES

- Asnawir, & Basyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran Cetakan Pertama*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Raida, S. A. (2018). Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA Se-Kota Salatiga. *Journal of Biology Education*, 1(2).
- Prasetya, S. P. (2015). *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Putra, N. (2011). *Research & Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rudhito, Andy (2019). *Dasar-Dasar Penelitian Desain untuk Pendidikan*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Sanjaya, Wi. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.