

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* pada Materi Sistem Tata Surya untuk Kelas VII SMP/MTs

Reski Anna Saskia^{1*}, Aulia Ajizah², Ellyna Hafizah¹

¹Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

²Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Banjarmasin, Indonesia, 70123

*Email: reskiannasaskia20@gmail.com

ABSTRACT

The limited learning media used in the solar system material and only based on textbooks causes students to be less able to apply learning concepts. Therefore, research and development of Articulate Storyline learning media for solar system materials was carried out for class VII SMP/MTs. This study aims to describe the validity and practicality of interactive media using articulate storyline software. The development method used is Research and development (R&D) using the Thigarajan Semmel, & Semmel development model, namely 4-D which has stages namely Define, Design, Develop and Disseminate. The data collection instrument used expert validation sheets and student response questionnaires. The data analysis technique used Aiken's V validity test and percentage. Based on the research results, Articulate Storyline interactive learning media obtained a validity score by experts of 0.87 with a very valid category. The results of the student responses obtained a score of 88.15% with a very practical category. From these results, it is said that the Articulate Storyline interactive learning media is feasible and practical to use for science learning for Class VII SMP/MTs.

Keywords: Interactive learning media, articulate storyline, solar system

ABSTRAK

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pada materi sistem tata surya dan hanya berpatok pada buku paket menyebabkan menyebabkan peserta didik kurang mampu menerapkan konsep pembelajaran. Dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* materi sistem tata surya untuk kelas VII SMP/MTs. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas dan kepraktisan media interaktif yang menggunakan *software articulate storyline*. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Research and development (R&D)* menggunakan model pengembangan Thigarajan, Semmel, & Semmel yaitu 4-D yang memiliki tahapan yakni *Define, Design, Develop and Disseminate*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data menggunakan uji validitas Aiken's V dan persentase. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* memperoleh skor validitas oleh ahli sebesar 0.87 dengan kategori sangat valid. Hasil respon peserta didik memperoleh skor sebesar 88,15% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut maka dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran IPA Kelas VII SMP/MTs. Peneliti berkeyakinan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran dan diharapkan dengan adanya media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai pembelajaran IPA terpadu, khususnya pada materi sistem tata surya.

Kata kunci: : Media pembelajaran interaktif, *articulate storyline*, sistem tata surya

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang tentunya tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang semakin pesat, begitu pula pada bagian Pendidikan. Pendidikan selalu mengikuti bagaimana perkembangan pada era teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya maka terdapat harapan perubahan ke arah yang lebih baik. Pada perkembangan teknologi dan komunikasi akan di aplikasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan menggunakan media pembelajaran seperti *software*, komputer, pembelajaran yang berbasis *web*, media visual dan media audio visual. (Rafmana, 2018).

Media pembelajaran yang berbasis elektronik merupakan bagian dari perkembangan teknologi tentunya memiliki nilai positif yang lebih banyak dalam kegiatan pembelajaran. Media elektronik ini dapat di aplikasikan ke dalam materi sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampai pesan pendidik serta dapat digunakan untuk sumber belajar bagi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan ini diharapkan dapat mempermudah dan melengkapi pendidik untuk menyajikan materi yang mudah dipahami peserta didik. Dengan pengaplikasian media pembelajaran dalam kegiatan belajar maka akan terjadi interaksi dua arah antara pendidik dengan peserta didik, media dengan peserta didik serta antar peserta didik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam sumber belajar, media kemudian dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran yang interaktif agar semakin menarik untuk peserta didik (Rafmana, 2018).

Di masa pandemi covid-19 di tahun 2020 ini menyebabkan adanya kebijakan baru yakni, sekolah yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka, kemudian sekarang berubah dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) melalui berbagai *platform* pembelajaran yang tersedia, sehingga terjadi banyak perubahan-perubahan yang dilakukan sekolah dan juga guru untuk menyampaikan pembelajaran yang biasanya dengan metode ceramah, kini berganti dengan menggunakan berbagai macam media yang mendukung pembelajaran. Oleh sebab itu, maka diperlukan adanya media pembelajaran selain alat peraga yang biasa dibawa ke sekolah, maka diperlukan adanya media berbentuk *software* yang bisa di akses melalui komputer, laptop maupun *smartphone* sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Salah satu materi yang memerlukan adanya media adalah pada bab sistem tata surya yang mana biasanya hanya dijelaskan melalui buku paket atau alat peraga yang tersedia di sekolah.

Pada faktanya, materi sistem tata surya ini adalah materi yang bersifat abstrak. Peserta didik sendiri tidak dapat menyaksikan secara langsung bagaimana tata surya, peserta didik hanya bisa melihat dan membayangkan bagaimana tata surya itu melalui buku paket dan penjelasan dari guru sehingga sangat menyulitkan peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran dalam materi tata surya ini adalah hal yang sangat diperlukan. Oleh sebab itu diperlukan adanya media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran difungsikan untuk mampu memusatkan perhatian, pikiran dan perasaan serta minat peserta didik agar proses belajar mengajar mampu meningkatkan kognitif peserta didik (Nurfajriyah D. A., 2016).

Dalam proses pembelajaran, pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk mengatasi masalah yang terjadi. Pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajari, membaca serta memahami sebuah materi, khususnya pada materi sistem tata surya yang bersifat abstrak. Materi sistem tata surya ini terdapat banyak hapalan sehingga sulit bagi peserta didik untuk memahami materi yang disajikan (Sanjaya, 2017).

Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* digunakan agar memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi tata surya pada peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami dan menerapkan konsep pada materi ini.

Articulate Storyline adalah aplikasi pembuat media pembelajaran yang memiliki sejumlah keunggulan. *Software Articulate Storyline* adalah sebuah *software elearning* yang dapat difungsikan sebagai alat untuk membuat multimedia pembelajaran yang interaktif dilengkapi dengan *tools* dan memiliki tampilan yang mirip dengan *Power Point* (Saski, 2021). Hal tersebut memungkinkan guru yang awam terhadap teknologi menjadi lebih mudah dalam membuat dan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik serta menyenangkan dengan gabungan *scene* dan *slide* yang mampu mengkombinasikan antara menu- menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis. Media yang dihasilkan akan dipublish menjadi *html5* yang bisa di akses melalui laptop, computer atau *smartphone*, sehingga peserta didik dapat menggunakan dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SMP menggunakan *software Articulate Storyline* materi Sistem Tata Surya Untuk Kelas VII SMP/MTs. Peneliti berkeyakinan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran dan diharapkan dengan adanya media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik di masa pandemi covid-19 ini untuk lebih mudah memahami dan menguasai pembelajaran IPA terpadu, khususnya pada materi sistem tata surya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D oleh Thigarajan, Semmel, & Semmel (1974). Adapun metode 4D ini memiliki 4 tahapan dalam proses pengembangannya yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Thigarajan, 1974). Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk IPA SMP pada Materi Tata Surya. Peneliti berharap dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan pada metode tersebut dapat diperoleh media pembelajaran yang layak dan praktis dan sesuai dengan tujuan

penelitian pengembangan ini. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti terbatas hanya sampai pada tahap *develop* yakni uji validasi ahli serta uji coba kelompok kecil. Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti yaitu mengetahui kevalidan/ kelayakan media pembelajaran serta kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahapan pertama dari pengembangan ini adalah *define* atau tahapan pendefinisian yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan sejauh mana pengembangan perlu dilakukan, pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi serta analisis tujuan pembelajaran. Tahapan kedua adalah *design* atau tahapan perancangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan media yang akan dikembangkan, tahapan ini berisi beberapa langkah yaitu dimulai menentukan format media yang akan dibuat, memilih konten untuk merumuskan rancangan media pembelajaran dan pembuatan produk media pembelajaran sehingga menghasilkan draft awal media. Tahapan selanjutnya yaitu *develop* atau tahapan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan. Pada tahapan ini, media pembelajaran yang telah dibuat akan dilakukan uji validasi oleh ahli. Setelah media pembelajaran divalidasi dan diberikan masukan serta saran dari validator, kemudian media akan diperbaiki sehingga menghasilkan draft II. Kemudian setelah diperbaiki, media pembelajaran siap untuk di uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dibuat. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan perangkat dan instrumen yang digunakan diantaranya, yaitu lembar validasi media pembelajaran dan lembar angket respon peserta didik

Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen yaitu lembar uji validasi oleh ahli serta angket respon peserta didik. Uji validasi oleh ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan/kelayakan produk media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan, sedangkan angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan. Pengumpulan data uji validasi serta angket respon peserta didik ini menggunakan skala likert dari penilaian 1 sampai 4. Pada teknik analisis untuk menghitung validitas pada pengembangan ini menggunakan teknik analisis data validitas Aiken's V. Adapun rumus yang dikemukakan oleh Aiken's V dalam menghitung validitas yaitu :

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan :

s = r-l₀

r = Angka yang diberikan oleh validator

l₀ = Angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini 4)

n = Jumlah validator

Selanjutnya, pada tahapan uji kepraktisan media pembelajaran menggunakan lembar angket dari respon peserta didik, kemudian media *articulate storuline* akan dilakukan uji coba kepada sepuluh orang peserta didik kelas VII SMP. Hasil respon peserta didik digunakan untuk

mengukur pendapat dan respon peserta didik terhadap ketertarikan, kemudahan serta tingkat kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan. Pada teknik analisis data dari angket yang dihasilkan melalui respon peserta didik dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Media ini dikembangkan menggunakan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thigarajan, Semmel, & Semmel (1974) yang memiliki 4 tahapan yakni *define, design, develop* dan *disseminate*. Diharapkan dengan mengikuti langkah-langkah metode pengembangan tersebut dapat diperoleh media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *articulate storyline* dengan materi sistem tata surya yang terdapat pada kelas VII semester 2 IPA SMP. Media yang dikembangkan pada materi sistem tata surya terdiri dari 6 sub-pokok bahasan yakni sistem tata surya, matahari, planet, serta benda luar angkasa lainnya yaitu meteoroid, komet serta asteoroid. Pada media yang dikembangkan materi disajikan secara lengkap dan sistematis mulai dari kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, apersepsi, materi pembelajaran, rangkuman, evaluasi, glosarium, sumber referensi serta profil pengembang media. Selain itu media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan oleh peserta didik dengan sangat praktis yaitu hanya dengan meng-klik link media yang tersedia saja, maka kemudian akan muncul tampilan medianya tanpa harus menginstal aplikasi tambahan. Media ini dapat diakses melalui laptop, tablet atau *smartphone* pada *web* seperti google atau chrome.

Media pembelajaran interaktif *software Articulate Storyline* yang dikembangkan pada materi Sistem Tata Surya. Media yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline* mampu menghasilkan media pembelajaran yang mendukung penyajian materi dengan kombinasi antara teks, audio, animasi, video serta gambar diam maupun bergerak. Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* ini juga dapat menghasilkan kuis-kuis untuk evaluasi dan skor yang didapat bisa langsung terlihat serta dilengkapi pula dengan review kuis yang dapat dilihat setelah memperoleh skor untuk memberikan jawaban yang benar sehingga peserta didik dapat mengetahui jawaban benar serta dapat langsung aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dari produk pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi sistem tata surya. Media pembelajaran interaktif ini telah divalidasi oleh 4 orang validator. Penilaian yang diberikan validator memuat aspek materi, aspek bahasa, aspek desain tampilan media, aspek video, aspek audio, aspek animasi dan aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka diperoleh tingkat

validitas media pembelajaran serta kritik dan saran pada media pembelajaran *Articulate Storyline*. Hasil validitas yang diperoleh berdasarkan penilaian dari validator dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Validitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

No	Aspek Penilaian	Koefisien V	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	0,86	Sangat Valid
2.	Kesesuaian Bahasa	0,89	Sangat Valid
3.	Desain Tampilan	0,92	Sangat Valid
4.	Audio	0,89	Sangat Valid
5.	Video	0,87	Sangat Valid
6.	Animasi	0,86	Sangat Valid
7.	Kemudahan Penggunaan Media	0,85	Sangat Valid
	Rata-rata	0,87	Sangat Valid

Menurut hasil validasi oleh ahli, terdapat tujuh aspek penilaian, secara keseluruhan aspek media ini mendapatkan skor sebesar 0,87. Pada aspek desain tampilan memiliki skor paling tinggi yaitu 0,92 yang berarti sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut memperlihatkan bahwa pada aspek tampilan menarik pengguna, media memiliki kesesuaian antara teks, pewarnaan, gambar-gambar yang mendukung serta background yang sudah pas. Pada jenis *font* dan ukuran *font* yang digunakan sesuai dan tidak membingungkan pengguna dalam memahami teks, Desain tampilannya juga sudah menarik baik pada bagain tombol-tombol navigasi dan menu digunakan secara efektif.

Pada bagian media pembelajaran aspek desain tampilan media sangat penting dikarenakan teks saja tidak cukup untuk menarik perhatian peserta didik, diperlukan media pembelajaran yang memiliki komposisi tampilan yang menarik dan sesuai. Adanya tampilan media yang menarik maka akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat merangsang respon positif peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang materinya mampu mengkombinasikan antara teks, visual dan simulasi dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep, memberikan pengetahuan lebih mendalam dan mampu mengaplikasikan ilmu yang didapatkan. Media pembelajaran interaktif yang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran akan sangat mendukung pembelajaran, karena sifat dari media pembelajaran interaktif yakni mampu menjelaskan materi yang bersifat abstrak seperti materi sistem tata surya ini. Media pembelajaran interaktif yang dibuat dan dikemas dengan baik dan sesuai maka akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu belajar mandiri materi yang disajikan dalam media tersebut (Suyitno, 2016).

Pada aspek kemudahan penggunaan media mendapatkan skor paling rendah dibanding aspek lain. Aspek ini memperoleh skor 0,85 dengan kategori sangat valid dari validator. Di masa pandemi seperti sekarang, diperlukan sebuah media yang mampu memfasilitasi dan mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak terbatas pada ruang dan waktu. Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *software articulate stroryline* yang berbasis *web*. (Janah, 2015) media pembelajaran *Articulate Storyline* yang telah dibuat kemudian dapat dipublikasikan melalui *web html5* sehingga lebih efektif digunakan pada masa sekarang yang pembelajarannya dilakukan secara daring yang dapat dilihat secara *online* melalui *link* media yang disediakan, sehingga mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media berbasis *web* ini lebih mudah digunakan peserta didik dengan memanfaatkan jaringan internet kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui komputer, laptop maupun *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis *web* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, menarik serta mampu menambah motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya media *Articulate Storyline* yang dipublikasi ke *web*, maka pembelajaran materi sistem tata surya dapat dilaksanakan dirumah dengan aktif, mandiri dan fleksibel (Setyadi, 2017).

Pada tahap selanjutnya setelah media divalidasi dan dilakukan revisi sesuai dengan penilaian, komentar serta saran dari validator, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* ini sudah dapat digunakan dengan sedikit perbaikan. Adapun beberapa perbaikan yang disarankan oleh validator adalah sebagai berikut:

Pada aspek tampilan dilakukan revisi sesuai dengan saran tdan komentar ahli yakni mengganti warna tombol icon pada slide agar lebih bervariasi dan mudah dibedakan antara fungsi-fungsinya. Berikut tampilan icon tombol sebelum dan sesudah di revisi :



Gambar 1. Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 2. Tampilan Sesudah Revisi

Pada aspek kemudahan penggunaan terdapat saran berupa menambahkan icon tombol untuk kembali ke laman awal, agar memudahkan pengguna untuk kembali ke laman awal tanpa harus menekan tombol back berulang kali. Berikut tampilan icon tombol sebelum dan sesudah ditambahkan :



Gambar 3. Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 4. Tampilan Sesudah Revisi

Pada aspek Bahasa terdapat saran yakni memperbaiki beberapa tulisan yang masih typo, dan istilah “offset” bisa diperbaiki. Kalimat yang benar dan jelas akan memudahkan pengguna untuk memahami dan mengerti maksud dari materi tersebut. Berikut hasil sebelum dan sesudah revisi yaitu :



Gambar 5. Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 6. Tampilan Sesudah Revisi

Pada aspek materi terdapat saran dan komentar karena materi yang banyak media terasa monoton. Perbaikan bisa ditambahkan variasi antar sub bab tau pemisah per pokok bahasan agar lebih bervariasi dan mudah dipahami. Berikut merupakan hasil sesudah ditambahkan sub pemisah antar materi :



Gambar 7. Slide yang ditambahkan untuk pemisah sub materi

Pada aspek materi lainnya diberikan saran berupa menambahkan informasi-informasi lainnya yang dapat mendukung dan memberikan pengetahuan baru serta lebih luas kepada pengguna media mengenai materi pembelajaran yang disajikan. Berikut merupakan hasil sesudah ditambahkan beberapa informasi lainnya :



Gambar 8. Slide yang ditambahkan untuk informasi tambahan

Dari hasil validasi media pembelajaran *articulate storyline* dapat dikatakan valid dan layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Hasil dari penilaian juga menunjukkan bahwa konten-konten yang termuat didalamnya sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Berdasarkan hasil ini juga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* ini sudah dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

Tahapan setelah media dinyatakan valid dan dilakukan revisi kecil pada media pembelajaran selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil kepada peserta didik sebanyak sepuluh orang. Tujuan dari dilakukannya uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Berikut merupakan hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran melalui kelompok kecil yang berjumlah sepuluh orang peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil skor uji coba kelompok kecil

No	Aspek Pernyataan	Skor Kepraktisan	Keterangan
1	Penyajian Materi	91,25%	Sangat Praktis
2	Bahasa	82,5%	Sangat Praktis
3	Tampilan Media	88,25%	Sangat Praktis
4	Kemudahan Penggunaan	91,25%	Sangat Praktis
5	Manfaat Media	87,5%	Sangat Praktis
	Rata-rata	88,15%	Sangat Praktis

Setelah diuji coba kepada sepuluh orang peserta didik hasil respon yang didapat yaitu sebesar 88,15% yang berarti sangat praktis. Lembar angket dari hasil respon peserta didik ini memiliki 5 aspek yang menjadi bahan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang peserta didik gunakan. Adapun kelima aspek tersebut yaitu penyajian materi, bahasa, tampilan media, kemudahan penggunaan media, dan manfaat media.

Berdasarkan hasil dari angket respon peserta didik, Pada aspek penyajian materi dan kemudahan penggunaan memiliki skor paling tinggi yakni 91,25% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan lengkap, materi yang disajikan dapat dipahami dengan bantuan gambar dan video yang disajikan. Berdasarkan respon peserta didik materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar (visual), audio serta video (audio) lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Media pembelajaran menggunakan visual sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Keunggulan media pembelajaran visual dapat membuat peserta didik lebih kuat ingatannya serta mempermudah dalam memahami materi. Media pembelajaran visual dapat juga meningkatkan minat peserta didik sehingga mampu menghubungkan isi materi dengan dunia nyata. Sedangkan media pembelajaran audio memiliki kemampuan untuk membangkitkan rangsangan indera pendengaran. Oleh sebab itu, dengan menggunakan kombinasi antara media audio dan visual tersebut, maka materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih efektif dan menarik (Ernanida & Yusra, 2019; Nurfajriyah D. , 2016)

Pada aspek kemudahan penggunaan media juga mendapatkan skor yang tinggi yakni 91,25%, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini mudah dalam pengoperasiannya dan dapat digunakan kapan saja serta dimana saja. Sejalan dengan (Sunwinarti & Suwito, 2016) didalam jurnalnya menyatakan untuk menghasilkan media yang layak peneliti harus mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Sementara itu, jika hanya mengandalkan pembelajaran di dalam kelas saja tidaklah cukup untuk dapat menjelaskan materi yang abstrak dan terinci karena media yang ada sekarang hanya berisi penjelasan dengan teks naratif. Maka diperlukan pembelajaran mandiri. Pemanfaatan media internet untuk kegiatan pembelajaran sangat diperlukan dimasa sekarang yang tidak terhalang oleh tempat dan waktu. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media internet bisa diaplikasikan ke dalam kegiatamn pembelajaran secara lebih efektif (Sari, 2020).

Aspek selanjutnya adalah aspek bahasa dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek selanjutnya adalah aspek tampilan media dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa desain media pembelajaran ini menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran yang menggabungkan antara teks, gambar, audio maupun video menjadikan kegiatan pembelajaran lebih jelas dan menarik sesuai dengan manfaat media pembelajaran (Falahudin, 2014). Aspek yang terakhir adalah aspek manfaat media dengan hasil yang sangat praktis berdasarkan dari hasil angket respon peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar, menjadi lebih aktif dan mendapatkan tambahan informasi mengenai materi sistem tata surya.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dan hasil total rata-rata keseluruhan aspek pada penilaian respon peserta didik mendapat skor sebesar 88,15% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan telah praktis digunakan berdasarkan respon peserta didik dari kelompok kecil.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* untuk IPA SMP pada materi sistem tata surya untuk peserta didik kelas VII, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* materi sistem tata surya untuk peserta didik kelas VII memperoleh skor validitas dari ahli sebesar 0,87 yang berarti sangat valid. Media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* untuk IPA SMP pada materi sistem tata surya memperoleh skor kepraktisan dari uji coba kelompok kecil sebesar 88,15% dengan kategori sangat praktis, sehingga dari hasil tersebut maka, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernanida & Yusra, R. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1)
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Janah, S. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nurfajriyah, D. A. (2016). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pesawat sederhana. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 251-260.
- Rafmana, H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal IKA*, 52-66.
- Sanjaya, W. (2017). *Penelitian pendidikan: jenis, metode dan prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sari, L. (2020). Upaya menaikkan kualitas pendidikan dengan pemanfaatan youtube sebagai media ajar pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Tawadhu*, 4(1).

- Saski, N. &. (2021). Kelayakan media pembelajaran market learning berbasis digital pada mata kuliah strategi pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124.
- Setyadi, D. Q. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi barisan dan deret. *Kreano*, 8(1), 1-7.
- Sunwinarti & Suwito, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dasar-dasar mesin kelas X di SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. *JPTM*, 4(3), 21-27.
- Suyitno. (2016). Pengembangan multimedia interaktif pengukuran teknik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 102.
- Thigarajan, S. S. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Minneapolis: University of Minnesota.