

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Materi Tekanan Zat Kelas VIII SMP

*Development of Interactive Learning Media Articulate Storyline
Material Pressure Substances For Grade VIII Junior High School*

Rina Eriyanti^{1*}, Ellyna Hafizah¹, Maya Istyadji¹

¹Program Studi Pendidikan IPA Universitas Lambung Mangkurat, Jl.
Brigjen Hasan Basri Banjarmasin

*Email: rina.eriya@gmail.com

ABSTRACT

Research and development of interactive learning media Articulate Storyline have been carried out on substance pressure material for grade VIII SMP students. This study aims to determine the validity and practicality of the Articulate Storyline interactive learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analyse, Design, Develop, Implement and Evaluate). Data collection techniques used validation sheets of media experts and material experts as well as student response questionnaires. The data analysis technique used Aiken's V validity test and percentage. The results showed that the interactive learning media Articulate Storyline obtained a media expert validity score of 0.83 while the validity of a material expert was 0.84. Interactive learning media has also been tested on eight students for small groups and obtained a score of 89%. Based on these results, it can be concluded that the Articulate Storyline interactive learning media material pressure substance is stated to be very valid and very practical to use in science learning in junior high schools.

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Substance Pressure*

ABSTRAK

Telah dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline materi tekanan zat untuk siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyse, Design, Develop, Implement dan Evaluate). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan uji validitas Aiken's

V dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline memperoleh skor validitas ahli media sebesar 0,83 sedangkan validitas ahli materi sebesar 0,84. Media pembelajaran interaktif juga telah diuji coba kan kepada delapan orang siswa untuk kelompok kecil dan memperoleh skor sebesar 89%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline materi tekanan zat dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Tekanan Zat

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 saat ini menyebabkan berbagai sektor kehidupan harus mulai beradaptasi dengan keadaan tersebut termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam pendidikan agar kegiatan pembelajaran dapat tetap berlangsung di tengah maraknya wabah penyakit Covid-19 di Indonesia. Memanfaatkan kecanggihan teknologi dan informasi merupakan langkah yang tepat untuk diterapkan pada saat ini. Kecanggihan teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan dapat disiasati dengan cara pengembangan media pembelajaran (Rianto, 2020).

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan (Salwani & Ariani, 2021). Media pembelajaran yang cocok diterapkan di masa pandemi saat ini agar siswa dapat belajar secara efektif dan aktif yaitu media pembelajaran interaktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dwipayana, Redhana & Juniartina (2020) mengatakan apabila mengacu pada kurikulum 2013 maka siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran yang cocok untuk memfasilitasi hal tersebut yaitu media pembelajaran interaktif.

Permasalahan yang terjadi di lapangan pada pembelajaran IPA yaitu media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran masih belum memanfaatkan kecanggihan teknologi secara optimal. Padahal di masa pandemi seperti ini pemanfaatan teknologi sangatlah dibutuhkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Adapun media yang digunakan oleh pendidik yaitu berupa buku paket dan LKS. Kelemahan buku dan LKS dalam pembelajaran IPA yaitu dalam menyajikan materi hanya terbatas pada teks dan gambar. Penyajian teks dan gambar yang dimuat di dalam buku atau LKS pada materi tekanan zat masih kurang dalam memvisualisasikan adanya tekanan yang bekerja pada suatu zat cair, padat maupun gas. Teknik visualisasi sangat diperlukan untuk menjelaskan adanya perbedaan besarnya tekanan, pengaruh kedalaman air terhadap tekanan hidrostatik, cara kerja alat-alat yang menggunakan prinsip tekanan dan penerapan tekanan dalam kehidupan sehari-hari (Andoro, 2015).

Materi tekanan zat sangat perlu untuk divisualisasikan agar siswa dapat melihat secara nyata tentang fenomena terkait konsep materi tekanan zat yang

dipelajari. Oleh karena itu dalam menyajikan materi tekanan zat diperlukan visualisasi lebih dari teks dan gambar yaitu berupa audio visual. Penyajian teks, gambar, audio dan video dapat dikemas menjadi satu kesatuan menggunakan aplikasi yang bernama *Articulate Storyline* (Rahmawati, Hidayat, & Rahayu, 2016). *Articulate Storyline* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran berupa slide presentasi dengan format HTML5. Penggunaan *Articulate Storyline* dapat melengkapi kekurangan dari buku paket dan modul dalam penyajian materi tekanan zat karena pada *Articulate Storyline* dapat menyajikan gabungan dari teks, gambar, animasi, audio, grafik maupun video sehingga dapat lebih menunjang pemahaman siswa dalam mempelajari materi tekanan zat (Darnawati, Jamiludin, Batia, Irawaty, & Salim, 2019).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sapitri & Benti (2020) menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* merupakan salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa karena telah terbukti valid dengan hasil rata-rata validasi sebesar 4,4 dengan kategori baik dan hasil uji coba produk dengan hasil rata-rata kepraktisan 4,75 dengan kategori praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia & Masniladevi (2021) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat menunjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat serta semangat siswa dalam belajar. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis *Articulate Storyline* layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diketahui bahwa pada materi tekanan zat media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih kurang dalam memvisualisasikan materi tekanan zat. Selain itu juga perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran di masa pandemi Covid-19 agar dapat berlangsung secara efektif. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi tekanan zat untuk siswa Kelas VIII SMP.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015). Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline* materi tekanan zat untuk siswa kelas VIII SMP.

Tahap analisis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran dan permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap desain merupakan tahap kedua yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Perancangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah

dilakukan pada tahap awal. Pada tahap desain diperoleh rancangan media pembelajaran dalam bentuk *storyboard*. Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang telah didesain sebelumnya menjadi sebuah produk yang kemudian perlu dilakukan uji validitas ahli media dan ahli materi sebelum di uji coba kan kepada siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam menghitung validitas isi pada penelitian ini yaitu teknik analisis data validitas Aiken's V. Adapun rumus yang dikemukakan oleh Aiken's V dalam menghitung validitas isi yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

$s = r - l_0$

r = Angka yang diberikan oleh para ahli

l_0 = Angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)

n = Jumlah penilai

Selanjutnya, tahap implementasi merupakan tahap keempat yang bertujuan untuk mengujicobakan produk media pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran ini diuji coba kan secara terbatas kepada 8 orang peserta didik karena di saat pandemi seperti ini tidak memungkinkan untuk dilakukan uji coba kelompok besar. Subjek penelitian ini adalah 8 orang siswa kelas VIII SMP. Uji coba media kepada siswa ini dilakukan untuk mendapatkan respon siswa terkait media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Teknik pengumpulan data pada uji coba ini yaitu angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan harapan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Data angket respon siswa diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab seluruh pernyataan pada angket respon lalu dapat ditentukan nilai kepraktisan nya menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{total skor}} \times 100\%$$

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada penelitian ini. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan cara memperbaiki media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* tersebut sesuai hasil respon dan komentar siswa. Perbaikan ini bertujuan agar media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dihasilkan menjadi lebih maksimal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi tekanan zat. Media pembelajaran dikemas semenarik mungkin mulai dari pemilihan warna. Menurut Listya (2018) Hal tersebut dikarenakan warna merupakan salah satu elemen yang wajib dalam suatu tampilan desain. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan menjadi daya tarik tersendiri bagi yang pengguna media pembelajaran. Teks pada media pembelajaran dibuat singkat, padat dan jelas karena pembahasan pada media

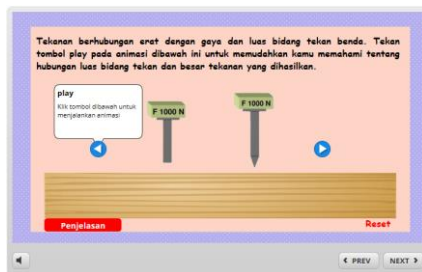
pembelajaran tidak hanya mengandalkan teks saja tetapi juga gambar, animasi, audio dan video. Berikut merupakan tampilan desain media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Belajar



Gambar 3. Animasi dalam Slide

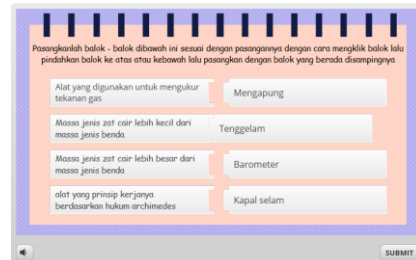


Gambar 4. Video dalam Slide

Hal lain yang membuat media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini menjadi menarik yaitu adanya musik yang dapat menemani kegiatan belajar siswa. Kemudian adanya soal evaluasi disusun tidak hanya pilihan ganda dan isian saja melainkan ada juga dalam bentuk mencocokkan gambar dan mencocokkan kalimat.



Gambar 5. Mencocokkan Gambar



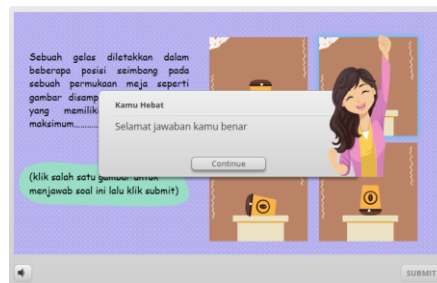
Gambar 6. Mencocokkan kalimat

Selain menarik untuk dipelajari oleh siswa, media pembelajaran ini juga menggunakan multimedia dalam penyajian materi pembelajaran nya sehingga siswa dalam pembelajaran nya tidak hanya membaca dan melihat tetapi dapat mendengarkan dan menonton. Sehingga materi yang disampaikan pendidik dapat lebih cepat dipahami oleh siswa. Selain itu media pembelajaran interaktif ini dapat diakses di *smartphone* tanpa harus menginstal aplikasi tambahan karena dapat diakses melalui Google.

Fitur interaktif yang terdapat pada media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini diantaranya tombol navigasi seperti *home*, *prev*, *next* dan *submit*. Tombol *home* berguna untuk memudahkan siswa kembali ke halaman menu utama. Tombol *prev* berguna agar siswa dapat kembali ke slide sebelumnya sedangkan tombol *next* berguna agar siswa dapat ke slide selanjutnya. Selanjutnya, tombol *submit* digunakan untuk mengirim jawaban yang berikan siswa pada pertanyaan yang ada pada media pembelajaran. Dengan adanya tombol-tombol navigasi tersebut antara siswa dengan media pembelajaran dapat saling memberikan aksi dan reaksi dimana siswa dengan memberikan aksi berupa menekan tombol atau menginput jawaban maka media pembelajaran memberikan reaksi berupa menjalankan media pembelajaran sesuai perintah siswa dan memberikan koreksi terhadap jawaban yang diberikan siswa. Berikut beberapa fitur interaktif yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*.



Gambar 7. Tombol Navigasi



Gambar 8. Pengoreksi Otomatis Jawaban siswa

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini ditelaah oleh 5 orang ahli sebagai ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan IPA. Hasil perhitungan validitas ahli media dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini :

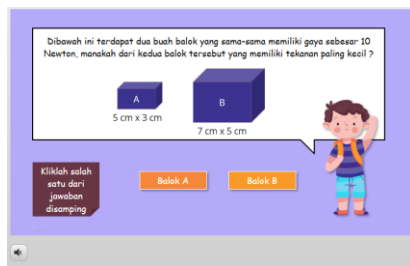
Tabel 1 Hasil Validitas Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Koefisien V	Kriteria Validitas
1	Desain	0,84	Sangat Valid
2	Visual	0,84	Sangat Valid
3	Audio	0,75	Valid
4	Interaktifitas	0,88	Sangat Valid
	Rata-rata	0,83	Sangat Valid

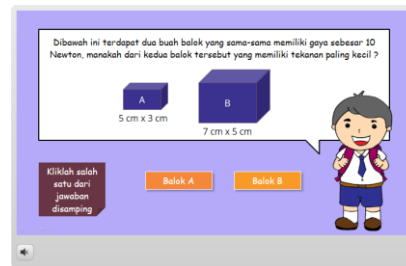
Dari ke empat aspek tersebut yang memiliki skor paling tinggi yaitu aspek interaktifitas dengan skor 0,88 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kemudahan dalam penggunaannya, fitur-fitur navigasi seperti *home*, *prev*, *next*, *submit*, *login* dapat berfungsi dengan baik serta peserta didik dalam terlibat langsung dengan penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut. Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran diperlukan agar siswa dapat menggunakan media tersebut secara mandiri, kapan pun dan dimana pun (Fauziah, Jalinus, & S, 2020).

Pada aspek desain dan aspek visual skor yang diperoleh sama besar yaitu 0,84 dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa desain tampilan yang dipilih menarik, komposisi warna pada latar media sudah konsisten, tata letak layout rapi dan pemilihan teks tepat sehingga tulisan yang ada di dalam media dapat terbaca dengan baik. Sedangkan untuk aspek visual seperti kualitas tampilan gambar, video dan animasi sudah bagus dan dapat diamati dengan jelas. Aspek visual pada media pembelajaran seperti gambar, animasi maupun video pembelajaran dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi tekanan zat. Selain membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, adanya aspek visual juga dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu. Dimana kejadian atau peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran yang tidak dapat dilihat secara langsung maupun tidak tersedia di lingkungan sekitar siswa maka dapat dihadirkan melalui tampilan foto atau video (Jannah, 2009).

Pada aspek visual dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran para ahli yaitu pertama, mengganti karakter tokoh kartun yang ada di dalam media pembelajaran menjadi karakter tokoh kartun yang bertema siswa yang ada di Indonesia. Berikut ini hasil sebelum dan sesudah revisi karakter tokoh kartun pada media.



Gambar 9 Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 10 Tampilan Sesudah Revisi

Aspek audio merupakan aspek yang memiliki skor penilaian paling rendah pada validitas ahli media. Skor yang diperoleh pada aspek audio ini yaitu sebesar 0,75 dan dikategorikan valid. Aspek audio pada media pembelajaran menjadi aspek dengan skor terendah diakibatkan karena audio narasi pada media pembelajaran sebagian besar volume masih kecil. Sehingga diperlukan revisi di bagian audio dengan mengedit volume audio narasi tersebut. Pada aplikasi *Articulate Storyline* telah disediakan fitur untuk mengedit audio sehingga audio dapat diedit kualitas dan volume rekamannya.

Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* adalah materi IPA kelas VIII semester 2 yaitu tekanan zat. Materi tekanan zat terdiri dari 4 sub pokok pembahasan yaitu tekanan pada zat padat, tekanan pada zat cair, tekanan pada zat gas dan penerapan tekanan zat dalam kehidupan sehari-hari. Materi tekanan zat disajikan secara sistematis mulai dari penjabaran KD, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, apersepsi, pembahasan materi, latihan soal, rangkuman dan sumber referensi. Hasil perhitungan validitas ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2 Hasil Validitas Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Koefisien V	Kriteria Validitas
----	-----------------	-------------	--------------------

1	Isi	0,85	Sangat Valid
2	Bahasa	0,83	Sangat Valid
	Rata-rata	0,84	Sangat Valid

Hasil uji validitas media pembelajaran untuk ahli materi yang ditunjukkan pada tabel 2 menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sudah berkategori sangat valid dengan skor 0,84. Berdasarkan tabel 2 pada uji validitas ahli materi terdapat dua aspek yang menjadi bahan penilaian nya yaitu ada aspek isi dan aspek Bahasa. Diantara kedua aspek tersebut aspek isi memiliki skor yang tertinggi dengan perolehan skor sebesar 0,85 sedangkan aspek bahasa memperoleh skor 0,83.

Aspek isi memuat penilaian berupa kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, keruntutan penyajian materi, keakuratan isi materi, ketepatan materi dengan soal evaluasi dan keakuratan sumber referensi yang digunakan. Perbaikan yang dilakukan dalam media pembelajaran ini Pertama, penambahan indikator dan tujuan pembelajaran untuk KD 4.8. Perbaikan selanjutnya yaitu pada penambahan sumber referensi yang bereputasi seperti buku dan jurnal agar materi yang disajikan berasal dari pustaka yang relevan.

Setelah dinyatakan valid dan dilakukan revisi kecil pada media pembelajaran selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil kepada siswa sebanyak 8 orang. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini :

Tabel 3 Hasil Respon Siswa

NO	Aspek Pernyataan	Skor Aspek	Keterangan
1	Bahasa	87,5 %	Sangat Praktis
2	Desain Media	87,5%	Sangat Praktis
3	Pengoperasian Media	90%	Sangat Praktis
4	Multimedia	91,25%	Sangat Praktis
5	Penyajian Materi	89,16%	Sangat Praktis
6	Manfaat Media	86,67%	Sangat Praktis
	Rata-rata	89%	Sangat Praktis

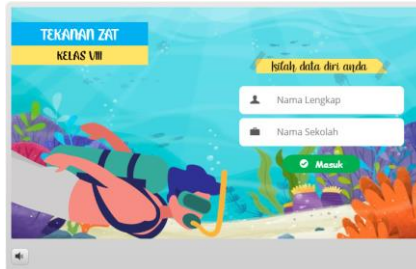
Aspek multimedia mendapat skor paling tinggi di antara aspek lainnya karena berdasarkan hasil respon peserta didik penyajian multimedia dalam mendukung penyampaian materi membuat siswa menjadi lebih mudah dan cepat dalam memahami materi yang disampaikan. Contohnya dengan gambar peserta didik tidak hanya membaca tulisan dan membayangkan konsep tersebut tetapi juga dapat mengamati gambar dan juga video. Sehingga tidak ada lagi konsep yang abstrak di pikiran siswa. Adanya tambahan audio pada media pembelajaran menjadikan hiburan tersendiri bagi situasi belajar siswa menjadi lebih asik dan menarik (Shoffa, et al., 2021).

Sedangkan aspek yang mendapat skor paling rendah yaitu aspek manfaat. Hal tersebut dikarenakan menurut respon siswa media pembelajaran interaktif tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa dan rasa ingin tahu untuk mempelajari materi tekanan zat sudah baik akan tetapi perlu di tambahkan lagi gambar bergerak pada media pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan fitur animasi

dan transisi pada media agar gambar pada media pembelajaran interaktif menjadi lebih hidup. Dengan dilakukannya penambahan animasi dan transisi diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat lagi belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari materi tekanan zat menjadi lebih besar. Berdasarkan respon siswa tampilan desain pada media pembelajaran sudah bagus dan menarik. Pemilihan warna yang dipilih pada media juga menambah daya tarik media pembelajaran tersebut. Akan tetapi desain pada tampilan awal media pembelajaran menurut salah satu siswa kurang menarik karena hanya terdapat gambar komputer saja. Oleh karena itu perlu ditambahkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi agar tampilan menjadi menarik. Selain ditambahkan gambar, peneliti juga menambahkan fitur animasi pada gambar yang bertujuan agar dihasilkan gambar yang bergerak sehingga terlihat lebih hidup. Berikut hasil revisi tampilan awal media pembelajaran sesuai saran salah satu siswa.



Gambar 11 Tampilan Sebelum Revisi



Gambar 12 Tampilan Setelah Revisi

Aspek bahasa pada media pembelajaran mendapat respon yang baik dari peserta didik. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Bahasa yang digunakan juga efektif dan tidak menimbulkan makna ganda sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami kalimat yang ada di media pembelajaran. Aspek penggunaan media pembelajaran menurut respon peserta didik yaitu media pembelajaran mudah digunakan sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media karena semua keterangan cara penggunaan dan keterangan fungsi tombol telah dijabarkan secara jelas pada petunjuk penggunaan media pembelajaran. Adapun total rata-rata keseluruhan aspek pada penilaian respon siswa mendapat skor sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan telah praktis digunakan berdasarkan respon siswa dari kelompok kecil.

SIMPULAN

Kesimpulan pada hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu terciptanya media pembelajaran yang menarik dari segi tampilan desain, penyajian materi menggunakan multimedia, adanya penambahan iringan musik dan beragam bentuk soal evaluasi. Selain itu media pembelajaran ini juga dilengkapi fitur interaktif yang membuat siswa dan media pembelajaran dapat saling memberikan aksi dan reaksi berupa menjalankan media pembelajaran sesuai perintah siswa dan memberikan koreksi terhadap jawaban yang diberikan siswa.

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* materi tekanan zat untuk siswa kelas VIII SMP memperoleh skor validitas ahli media sebesar 0,83, memperoleh skor validitas ahli materi sebesar 0,84 dan hasil uji coba respon siswa memperoleh skor 89%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPA. Saran untuk penelitian selanjutnya uji coba media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* sebaiknya dilakukan pada kelompok besar dan dilanjutkan menguji keefektifan media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Andoro, I. F. (2015). Proses Visualisasi Sistem Operasi Berbasis Multimedia dengan Metode Kognitif Piaget di SMK Ibu Kartini Semarang. *Jurnal IC-Tech*, 10(2), 52-59.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602-607.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.
- Dwipayana, P. A., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49-60.
- Fauziah, L. R., Jalinus, N., & S, W. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1-7.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna Dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 06(01), 10-19.
- Rahmawati, I., Hidayat, A., & Rahayu, S. (2016). Penguasaan Konsep IPA Siswa SMP pada Materi Tekanan pada Zat Cair dan Aplikasinya. *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(3), 102-112.

- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409-415.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Jurnal Inovtech*, 2(1), 1-8.
- Shoffa, S., Holisin, L., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., et al. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: Agrapana Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.