

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VIII

Letisia Elvinda Al-Baru^{1*}, Maya Istyadji², Mella Mutika Sari³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Lambung Mangkurat
Email: letisiaelvinda@gmail.com^{1*}

Abstrak

Media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia gambar 2D dinilai belum mengikuti tuntutan perkembangan teknologi. Media alat peraga sistem pencernaan manusia yang berbentuk 3D memiliki keterbatasan tidak bisa digunakan ketika proses pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia yang sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dan mampu digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yang valid dan praktis. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek uji coba penelitian adalah pada kelompok kecil dengan 15 peserta didik kelas VIII SMP/MTs sederajat. Data penelitian berupa hasil validasi yang ditinjau dari hasil lembar validasi dan hasil kepraktisan yang ditinjau dari angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran articulate storyline pada materi sistem pencernaan manusia (1) Hasil validasi kelayakan media ditinjau dari ahli materi dan ahli media mencapai 0,91 dengan kategori sangat valid (2) Hasil kepraktisan didapatkan mencapai 88% dengan kategori praktis. Kesimpulan penelitian ini media pembelajaran articulate storyline pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa SMP dinyatakan layak teruji dan praktis.

Keywords: Articulate storyline, Media interaktif, Sistem pencernaan manusia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi modern tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di sekolah. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penting bagi komponen pendidikan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju. Siswa saat ini sudah sangat melek teknologi. Namun, sayangnya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih rendah dan belum memenuhi tuntutan perkembangan zaman.

Proses pembelajaran menghadapi tantangan, seperti hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, dan materi pelajaran yang abstrak. Selain itu, pandemi COVID-19 telah memperparah situasi dengan penutupan sekolah yang berkepanjangan, memaksa beralih ke pembelajaran jarak jauh. Oleh

karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan mengikuti perkembangan teknologi.

Media pembelajaran interaktif berbasis cerita yang diucapkan, seperti Articulate Storyline, menjadi solusi yang menarik. Media ini dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan keterlibatan, dan membantu mengatasi tantangan pembelajaran. Kombinasi antara media pembelajaran dan aplikasi cerita yang dapat diucapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada materi sistem pencernaan manusia. Peneliti akan

mengangkat permasalahan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate storyline Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VIII” dan diharapkan penulisan skripsi ini dapat berguna untuk berbagai pihak sebagai referensi pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan mengacu pada penelitian yang dilakukan. Model pengembangan ADDIE adalah salah satu yang digunakan untuk penelitian pengembangan. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan lima tahapan dari model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2019). Validator ahli media, ahli materi, dan siswa kelas VIII SMPN 31 Banjarmasin tahun pelajaran 2021/2022 menjadi subjek penelitian ini. Rata-rata siswa berusia antara 14 dan 15 tahun. Media pembelajaran dengan alur cerita yang jelas berdasarkan materi sistem pencernaan manusia menjadi fokus penelitian ini. Penelitian dilaksanakan di SMPN 31 Banjarmasin yang berada di Desa Anasan Kecil Timur Dalam, Gg. Jamaluddin 1, Wilayah Banjarmasin Utara. Peneliti menggunakan instrumen dan alat penelitian untuk mengumpulkan data saat melakukan penelitian. Keabsahan media pembelajaran dikaji sebagai bagian dari teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Analisis Kevalidan

Kesesuaian skor validitas yang diperoleh dengan kriteria validitas menggunakan indeks Aiken's V pada tabel 1 di bawah ini digunakan

untuk menentukan validitas media pembelajaran.

Tabel 1. Validitas Media

Interval	Kriteria validitas
$V \geq 0,80$	Tinggi
$0,40 < V < 0,80$	Sedang
$V < 0,40$	Rendah

Analisis Kepraktisan

Keterbacaan media dan respon siswa terhadap media pembelajaran alur cerita artikulasi yang dikembangkan yang diukur dengan angket respon siswa menunjukkan kepraktisan media pembelajaran. Balasan untuk reaksi siswa menggunakan skala Likert dan untuk setiap pertanyaan tersedia 5 jawaban pilihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validasi media

Pengujian media pembelajaran dilakukan dengan persetujuan dari ahli media untuk survey kemudian validasi dilakukan oleh empat orang validator yang semuanya ahli media dan materi. Pada bagian-bagian media yang diestimasi, yaitu bagian rencana, visual, dan intelek media pembelajaran, penilaian ini diharapkan dapat melihat keterjangkauan media untuk dicobakan kepada siswa. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator digunakan untuk menjadikan media yang dibuat menjadi lebih baik.

Tabel 2. Hasil uji validitas ahli media

No	Aspek tinjauan ahli media	Validasi	Kriteria
1	Desain	0,94	Sangat valid
2	Visual	0,80	Sangat valid
3	Interaktifitas	0,93	Sangat valid
Rata-rata		0,90	Sangat valid

Berdasarkan validasi ahli media pada tabel 2 menunjukkan nilai tertinggi didapatkan

aspek visual sebesar 0,95 dengan kriteria sangat valid dan nilai terendah pada visual 0,80 dengan kategori sangat valid. Adapun rata-rata angka validitas keseluruhan validasi ahli media 0,90 dengan kriteria sangat valid. Kemudian validasi berlanjut ke validasi ahli materi. Hasil uji coba ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji coba ahli materi

No.	Aspek tinjauan ahli materi	Validasi	Kriteria
1	Isi	0,84	Sangat valid
2	Bahasa	1	Sangat valid
Rata-rata		0,92	Sangat valid

Berdasarkan validasi ahli materi pada tabel 3 menunjukkan nilai tertinggi didapatkan aspek bahasa sebesar 1 dengan kriteria sangat valid dan nilai terendah pada isi sebesar 0,84 dengan kriteria sangat valid. Adapun rata-rata angka validitas keseluruhan validasi dari ahli materi 0,92 dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi berlanjut dalam perhitungan rata-rata ahli materi dan ahli media. Hasil rata-rata uji coba ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji coba rata-rata ahli media dan ahli materi

No.	Aspek tinjauan ahli	validasi	Kriteria
1	Media	0,90	Sangat valid
2	Materi	0,92	Sangat valid
Rata-rata		0,91	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4 hasil rata-rata uji coba ahli materi dan ahli media didapatkan nilai sebesar 0,91 dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media articulate storyline materi sistem pencernaan manusia dikatakan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran

yang telah dikembangkan juga mendapat beberapa saran yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini :

Tabel 5. Komentar dan saran validator terhadap media

No.	Komentar dan Saran
1	Memberikan kalimat motivasi pada peserta didik sebelum masuk materi
2	Cantumkan tujuan pembelajaran
3	Catumkan kunci jawaban pada lembar tersendiri dari aplikasi yang dibuat
4	Tambahkan sumber gambar yang digunakan pada media
5	Bisa ditambah audio pembukaannya (volume terlalu kecil)
6	Berikan animasi lagi agar lebih menarik

Hasil Uji kepraktisan

Setelah media pembelajaran selesai divalidasi dan direvisi kembali, selanjutnya media pembelajaran sudah bisa diuji cobakan kepraktisannya melalui angket respon peserta didik. Media pembelajaran dikemas dalam bentuk HTML5 yang akan diberikan kepada peserta didik dan dapat digunakan untuk belajar secara online maupun offline didalam kelas atau secara mandiri dengan bantuan perangkat smarthphone, laptop dan komputer. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah 15 peserta didik kelas VIII SMP. Hasil uji coba kepraktisan dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel 6. Hasil uji kepraktisan media

No.	Aspek Penilaian Media	Jumlah Skor Setiap Aspek	Skor Aspek	Kriteria
1	Bahasa	37	92,5%	Sangat praktis
2	Isi	166	83%	Sangat praktis
3	Petunjuk	36	90%	Sangat praktis
4	Desain	36	90%	Sangat praktis
5	Manfaat	105	88%	Sangat praktis
Rata-rata			88%	Sangat praktis

Berdasarkan uji kepraktisan pada tabel 6 menunjukkan nilai tertinggi didapatkan

aspek bahasa sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis dan nilai terendah pada isi sebesar 83% dengan kategori sangat praktis. Adapun rata-rata angka validitas keseluruhan validasi ahli materi 88% dengan kategori sangat praktis.

Dengan menggunakan software cerita bicara, penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk materi sistem pencernaan manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan validitas dan praktisitas media pembelajaran interaktif cerita bicara pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2019).

a. Tahap analisis

Analisis kebutuhan adalah tahap pertama penelitian ini. Salah satu masalah yang ditemukan selama analisis kebutuhan adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kemajuan teknologi. Hal ini ditunjukkan oleh data yang dikumpulkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa kesadaran tentang penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran sangat rendah (Rusydi, 2019). Buku umumnya tetap digunakan oleh pendidik sebagai sumber pembelajaran (Pinis et al., 2019). Dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia saat ini, guru masih bergantung pada ceramah dan tidak menggunakan media pendukung selain buku (Risdiyansyah et al., 2020).

Komponen sistem pencernaan manusia digambarkan dengan gambar dua dimensi,

sehingga media ini memiliki keterbatasan. Gambar dua dimensi tidak dapat menjelaskan secara menyeluruh bagaimana tubuh mencerna makanan dan tidak menunjukkan struktur organ pencernaan manusia. Sampai saat ini, model alat peraga pencernaan manusia yang paling umum masih belum dapat menjelaskan secara menyeluruh lokasi organ pencernaan manusia.

Berdasarkan hasil analisis, peneliti harus membuat alat pembelajaran yang dapat diucapkan. Produk yang dibuat memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar dan video animasi serta bersifat interaktif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media dan dapat diakses melalui jaringan internet berbasis HTML5, yang dapat digunakan pada ponsel pintar dan laptop. Pembelajaran berbasis internet adalah media pendidikan online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet (Astuti et al., 2020). Setelah analisis, penelitian literatur dilakukan tentang materi sistem pencernaan manusia. Materi ini adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VIII SMP/MTs selama semester ganjil. Kompetensi Dasar (KD) 3.5 adalah menganalisis sistem pencernaan manusia dan memahami masalah yang berhubungan dengan sistem pencernaan serta upaya untuk menjaga kesehatan sistem pencernaan (Kemendikbud, 2017). 4.5 adalah menyajikan hasil penelitian tentang pencernaan mekanis dan kimiawi. Siswa tertarik pada proses pembelajaran karena isi materi dalam media pembelajaran disesuaikan dengan buku. Salah satu karakteristik media cerita yang dapat diucapkan termasuk dalam media interaktif, yaitu mampu memperkuat respons pengguna

secara cepat. Salah satu kelebihan dari media cerita yang dapat diucapkan adalah bahwa mereka memberi siswa kesempatan untuk memilih dan belajar sendiri. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, bahkan secara mandiri.




b. Tahap design

Setelah menyelesaikan analisis kebutuhan, tahap perencanaan dimulai. Proses ini terdiri dari menetapkan tujuan pembelajaran, membuat storyboard, mengumpulkan bahan untuk rancangan, mengerjakan soal evaluasi dan kunci jawaban, serta menggunakan gambar, video, dan tombol.

Tujuan pembelajaran untuk materi ini adalah 3.5 menganalisis sistem pencernaan manusia dan memahami masalah yang berhubungan dengan sistem pencernaan serta upaya untuk menjaga kesehatan sistem pencernaan (Kemendikbud, 2017). Tujuan pembelajaran ini didasarkan pada kompetensi dasar, yaitu: (1) memberikan media pembelajaran cerita yang dapat diartikulasikan, peserta didik dapat belajar tentang bagaimana sistem pencernaan manusia bekerja (ABCD). Pengumpulan materi untuk presentasi, serta gambar, video, tombol, dan file audio diperlukan. Software articulate storyline mengumpulkan gambar, video, audio, tombol, dan elemen lainnya dari berbagai sumber dan menyusun materi secara runtut dan sesuai dengan referensi yang ada untuk membantu siswa memahami materi. Gambar-gambar ini diambil dari berbagai sumber dan kemudian digunakan dalam media pembelajaran untuk membuat materi tentang sistem pencernaan manusia lebih mudah

dipahami. Tabel 7 menunjukkan hasil dari gambar yang digunakan untuk ditampilkan di media.

Tabel 7. Objek rancangan gambar

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Background		Background pada media pembelajaran. background dipilih dengan tema luar angkasa guna menyelaraskan dengan materi yang disajikan
2	Tombol navigasi		Tombol-tombol yang digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran yang terdiri dari tombol home, tombol opening, tombol Kembali, tombol selanjutnya dan tombol submenu
3	Tombol mulai		Tombol yang digunakan untuk memulai masuk kedalam media pembelajaran.

c. Tahapan pengembangan

1) Pembuatan media pembelajaran

Salah satu tahapan pengembangan awal adalah membuat halaman pembuka untuk media cerita yang dapat diucapkan. Halaman pertama dibuat terlebih dahulu karena halaman inilah yang akan pertama kali ditampilkan saat membuka media pembelajaran cerita yang dapat diucapkan. Desain nama media disertakan pada halaman utama untuk menjelaskan materi yang akan ditampilkan pada media. Pemilihan latar

belakang (background) disesuaikan dengan tema organ pencernaan karena sesuai dengan materi yang disajikan, yaitu materi dari sistem pencernaan manusia, yang mencakup mulut, kerongkongan, lambung, dan bagian lain dari sistem pencernaan manusia. Untuk menunjukkan bahwa pengguna, yaitu peserta didik, berada pada media pembelajaran yang dapat diucapkan, halaman utama akan memiliki "nama" dan "kelas", yang dapat dimasukkan oleh siswa.



Gambar 1. Rancangan halaman utama

Menu akan dibuat setelah tahap desain selesai. Pendahuluan, materi, peta konsep, latihan soal, dan petunjuk akan disertakan dalam media pembelajaran beralur cerita. Pendahuluan akan mencakup kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang tujuan pembelajaran. Menu berikutnya akan menampilkan media yang berkaitan dengan pencernaan. Materi ini akan mencakup beberapa subtopik, seperti ide-ide dan definisi, bagaimana pencernaan disusun, penyakit dan gangguan pencernaan, dan pengobatannya.

Dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang penting untuk sistem pencernaan manusia, subbagian materi ini menggabungkan suara, gambar, dan video untuk memaksimalkan media pembelajaran. Untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi, ada menu latihan soal yang

terdiri dari sepuluh soal dengan jenis pilihan ganda. Media pembelajaran yang memiliki cerita yang dapat diucapkan mungkin tidak familiar bagi penggunanya. Akibatnya, petunjuk tentang pengoprasionalan dan desain menu petunjuk diperlukan. Siswa, terutama siswa, diharapkan dapat lebih mudah memahami tentang sistem pencernaan manusia dengan menu petunjuk ini.

Diharapkan pendesainan materi yang telah dipilih dengan menggunakan media cerita yang dapat diucapkan dapat memasukkan materi yang sudah ada dalam buku. Pengertian dan peta konsep adalah submenu yang mencakup isi buku.

Selanjutnya, desain evaluasi ini dimaksudkan untuk menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menampilkan materi tetapi juga dapat mengukur seberapa baik siswa memahami materi. Ini dimaksudkan agar siswa tidak dapat kembali ke menu materi setelah menyelesaikan soal mereka. Halaman soal evaluasi akan berisi sepuluh soal dengan jenis pilihan ganda, dan mereka tidak akan dapat kembali ke halaman materi setelah siswa menyelesaikan soal mereka.



Gambar 2. Rancangan menu latihan soal

2) Pembahasan hasil validasi ahli media

Media pembelajaran diunggah dalam format HTML5 setelah disiapkan untuk diuji oleh ahli materi dan ahli media. Media yang digunakan untuk pembelajaran cerita yang

dapat diartikulasikan dievaluasi melalui proses yang dikenal sebagai validasi ahli media. Sebuah penilaian dilakukan berdasarkan empat elemen: desain, visual, suara, dan interaktifitas. Komponen desain diperiksa untuk kemenarikan tampilan, warna, tata letak, ikon navigasi, dan jenis huruf. Komponen visual diperiksa untuk kemenarikan gambar, video, dan animasi. Komponen interaktifitas diperiksa untuk umpan balik, pengontrol volume audio, pemutaran video, fungsi navigasi, dan pengoprasian media. Grafik berikut menunjukkan hasil uji validitas ahli media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa komponen desain menerima skor 0,94, yang merupakan kategori sangat valid; komponen visual menerima skor 0,95, dan komponen suara menerima skor 0,80, masing-masing, dan komponen interaktifitas menerima skor rata-rata 0,93, yang merupakan kategori sangat valid. Hasil menunjukkan bahwa setiap elemen menunjukkan hasil yang baik dan positif.

Elemen visual yang dikategorikan sebagai sangat valid memiliki nilai tertinggi dari empat elemen. Aspek visual seperti animasi yang menarik dan dapat dilihat, kualitas gambar dari sistem pencernaan manusia, kualitas video dari proses pencernaan mekanis dan kimiawi, dan kualitas gambar video lainnya Kategori ini dianggap sangat valid karena memiliki nilai interaktifitas 0,93. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran sederhana untuk digunakan. Semua fitur navigasi-login, submit, back, next, dan home-sangat mudah digunakan. Selain itu, sangat penting bagi siswa untuk membuat media pembelajaran

mudah digunakan, sehingga mereka dapat menggunakannya secara mandiri kapan pun dan di mana pun mereka mau (Fauziah et al., 2019). Skor desain 0,94 yang sama menunjukkan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa ada banyak pilihan desain yang menarik. Warna lebih mudah dilihat ketika latar media memiliki warna yang konsisten. Teks yang tepat dan tata letak layout yang rapi memastikan tulisan yang ada di media dapat dibaca dengan baik. Dalam penilaian validitas ahli media, komponen audio menerima skor yang lebih rendah daripada komponen lainnya, sehingga dianggap sangat valid dengan skor 0,80. Hal ini disebabkan oleh volume narasi audio yang rendah di media pembelajaran, yang membuatnya tidak jelas.

Berbicara tentang hasil validasi ahli materi: Setelah validasi ahli media, validasi ahli materi menilai materi yang disusun pada media pembelajaran yang dapat diceritakan. Isi dan bahasa dievaluasi. Aspek isi dievaluasi untuk memastikan bahwa materi yang disajikan memenuhi kompetensi dasar dan bahwa subjek yang berkaitan dengan pencernaan manusia dijelaskan dengan jelas. Aspek bahasa juga dievaluasi untuk menentukan apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami, tepat, dan benar.

Hasil uji kelayakan dihitung menggunakan perhitungan Aiken-V. Hasil validasi menunjukkan bahwa setiap komponen menunjukkan hasil yang positif dan baik. Aspek isi menerima skor rata-rata 0,8, dan aspek bahasa menerima skor 1 masing-masing berada dalam kategori sangat valid. Aspek isi menerima penilaian, yang









mencakup hal-hal seperti kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keruntutan penyajian materi, keakuratan konsep materi, dan kesesuaian dengan soal evaluasi. Aspek isi belum menerima skor maksimal, dan mendapatkan nilai 0,8. Ini karena beberapa bagian lembar validasi masih tidak sesuai dengan pernyataan. Tujuan evaluasi dan pembelajaran tidak sesuai dengan pernyataan, dan tujuan pembelajaran tidak dijelaskan di awal. Untuk melakukan revisi, poin-poin dari lembar validasi ini akan digunakan sebagai acuan. Bahasa dinilai satu untuk sempurna. Ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sesuai, mudah dipahami, efektif, dan sesuai dengan SMP; struktur kalimat yang tepat dan kebakuan istilah yang tepat adalah semua buktinya.

Berdasarkan diskusi di atas, validasi media pembelajaran untuk bercerita artikulasi rata-rata 0,91, dengan kategori sangat valid, dan validasi media pembelajaran untuk ahli media dan materi rata-rata 0,90, masing-masing. Hasil validasi rata-rata ini melebihi batas minimal kategori valid, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kualitas dan kriteria yang ditetapkan. Setelah penilaian selesai, dapat disimpulkan bahwa kevalidan media pembelajaran telah terpenuhi. Selanjutnya, proses penerapan dapat dimulai. Sebuah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa validasi ahli media pembelajaran cerita terucap menerima nilai 0,85 untuk kategori valid dan nilai 0,75 untuk kategori valid (Syabri & Elfizon, 2020).

Tabel 7 menunjukkan rekomendasi dan komentar validator terhadap media pembelajaran, bersama dengan revisi dari

rekomendasi dan komentar tersebut yang didasarkan pada hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Selain itu, beberapa rekomendasi telah diterima, dan sumber daya pendidikan telah disesuaikan untuk memenuhi rekomendasi tersebut:

Tabel 9. Tampilan media sebelum dan sesudah revisi

No.	Sebelum	Sesudah
1	Tampilan awal pembuka hanya menggunakan background polos	Tampilan awal diubah menjadi background yang lebih menarik sehingga menambah ketertarikan siswa terhadap media
		
2	Dalam media pembelajaran belum memuat petunjuk penggunaan	Dalam media pembelajaran yang sudah direvisi telah memuat petunjuk penggunaan agar mempermudah siswa dalam menggunakan media
		
3	Dalam media pembelajaran belum memuat petunjuk mengerjakan soal	Setelah direvisi media pembelajaran sudah terdapat petunjuk mengerjakan soal
		
4	Volume suara video tidak terdengar jelas karena terlalu kecil.	Volume suara video diperbesar sehingga suara dapat didengarkan dengan jelas.
		

3) Tahap implementasi

Implementasi dimulai setelah dinyatakan valid dan direvisi. Pada titik ini, produk media pembelajaran telah diuji. Siswa di kelas VIII SMP/MTs adalah subjek uji coba produk ini. Uji coba ini bertujuan untuk menentukan apakah media pembelajaran cerita yang dapat diucapkan bermanfaat dan mudah digunakan dengan menggunakan kuisisioner angket respons. Sebelum menggunakan media pembelajaran dan mengisi angket, siswa diberi penjelasan tentang cerita yang dapat diucapkan dan keuntungan dari media pembelajaran tersebut.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa aspek tampilan mendapatkan skor 81% dengan kategori praktis, aspek penyajian materi mendapatkan skor 83,5% dengan kategori sangat praktis, dan aspek manfaat mendapatkan skor 80,8% dengan kategori praktis. Dengan demikian, skor rata-rata uji coba adalah 81,7%, yang menunjukkan bahwa tabel konversi rata-rata uji coba berada di bawah 85% dengan kategori praktis.

Data menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang diujikan berguna. Media pembelajaran dianggap praktis jika memenuhi standar tertentu, seperti tanggapan validator dan siswa. Indikator pertama adalah validator mengatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa perubahan; hasil angket validasi ahli menunjukkan bahwa mereka menyarankan beberapa perbaikan. Indikator kedua adalah siswa memberikan respons yang baik. Ini ditunjukkan oleh kedua angket uji coba dan angket yang diberikan kepada siswa (Zulkarnain & Jatmikowati, 2018). Dalam penelitian sebelumnya, penelitian ini

menemukan bahwa cerita yang diucapkan dari uji praktikalitas diberi penilaian sebesar 90,25% dari peserta didik dengan kategori "sangat praktis", dan aspek penyajian materi pada media pembelajaran diberi penilaian tertinggi sebesar 83,5% dari peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian materi yang digunakan dalam media pembelajaran dapat bermanfaat.

Selain itu, siswa menghasilkan 80,8% hasil dalam kategori praktis berdasarkan tanggapan mereka tentang aspek manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif yang diungkapkan dalam cerita. Manfaat termasuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, minat belajar, dan semangat belajar. Berdasarkan data uji coba tentang respons siswa di atas, dapat disarankan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan cerita yang berkaitan dengan topik yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia mungkin merupakan alternatif yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan, minat, dan semangat belajar siswa..

4) Tahap evaluasi

Setelah mendapatkan hasil kepraktisan media, media dilakukan perevisian lagi guna menghasilkan produk akhir. Adapun produk akhir yang telah dibuat pada halaman pembuka media articulate storyline berisikan nama materi media, yaitu media pembelajaran interaktif sistem pencernaan manusia. Latar belakang diberikan nuansa dengan tema warna hijau dan ditambahkan animasi gambar pencernaan manusia. Hal ini ditujukan untuk menarik peserta didik, Halaman pembuka ini berisikan kolom untuk peserta didik menginput nama dan kelas untuk data diri.

Tombol masuk berfungsi untuk masuk ke halaman menu utama.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran articulate storyline materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas VIII SMP memperoleh skor rata-rata validitas dari ahli media dan ahli materi sebesar 0,91 dengan kategori sangat valid.
2. Media pembelajaran articulate storyline materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas VIII SMP memperoleh skor kepraktisan dari uji coba kelompok kecil sebesar 88% dengan kategori sangat praktis.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, L. (2019). Pengaruh model pembelajaran van hiele berbantuan media autograph terhadap kemampuan literasi spasial siswa (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Kemendikbud. (2017). Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
- Pinis, E., Sutresna, I. B., Md, I. A., & Darmayanti. (2019). Analisis Penggunaan Media Buku Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Membuat Sinopsis Novel Remaja Indonesia Kelas Viii C Di Smp Negeri 2 Sawan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(2).
- Risdiansyah, D., Purwaningtias, D., & Dharmawan, S. (2020). Pembangunan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Gerhana Dalam Tata Surya. *Jurnal Informatika Kaputama(JIK)*, 4(2).

- Rusydi, I. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pengembangan*. Alfabeta.
- Syabri, K. I., & Elfizon, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95-99.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash CS6 berbasis android pokok bahasan segitiga. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(1).