

VALIDITAS PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS ANDROID PADA MATERI TEKS BERITA SISWA KELAS XI SMA

Novi Damaiyanti¹, Silvia Permatasari², Zulhafizh³

Universitas Riau¹, Universitas Riau², Universitas Riau³

Pos-el: novi.damaiyanti5856@student.unri.ac.id¹, silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id²,
zulhafizh@lecturer.unri.ac.id³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan validitas multimedia interaktif articulate storyline 3 berbasis android pada materi teks berita siswa kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE sebagai prosedur pengembangan yang merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation and evaluations. Pada penelitian ini hanya membahas tahap validasi yang termasuk pada tahapan development (perancangan). Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 4 validator yakni validator ahli bahasa, validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli soal. Adapun instrumen pengumpulan data menggunakan angket uji validitas dengan menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif articulate storyline 3 berbasis android berkategori sangat valid dengan rata-rata skor persentase penilaian keseluruhan para ahli yaitu 98,11%.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Articulate Storyline 3, Android, Teks Berita.

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the validity of interactive multimedia articulate storyline 3 based on android on news text material for class XI students of SMA Negeri 15 Pekanbaru. This type of research is Research and Development (R&D) with the development model used, namely ADDIE as a development procedure which stands for analysis, design, development, implementation and evaluations. This study only discusses the validation stage which is included in the development stage (design). The validation carried out in this study consisted of 4 validators, namely language expert validators, media expert validators, material expert validators and question expert validators. The data collection instrument used a validity test questionnaire using a Likert scale. The results of the study showed that interactive multimedia articulate storyline 3 based on android was categorized as very valid with an average percentage score of the overall assessment of the experts of 98.11%.

Keywords: Interactive Multimedia, Articulate Storyline 3, Android, News Text.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era society 5.0 kini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, dunia pendidikan sudah serba teknologi dan berbasis internet. Pendidikan sudah mengalami perkembangan yang sangat signifikan

mulai dari model dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi kini media pembelajaran sudah bervariasi dan banyak jenisnya. Menurut (Rukimin & Koderi, 2015) kemajuan

teknologi telah memungkinkan integrasi berbagai jenis media ke dalam model pembelajaran, salah satunya ialah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia adalah gabungan dari beberapa jenis media seperti teks, gambar, video, grafik, dan lain sebagainya yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Asyhari & Ferdiana, 2022). Terdapat dua kategori multimedia yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear tidak dilengkapi dengan pengontrol sedangkan multimedia interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol untuk pengoprasiannya (Manurung, 2020). Multimedia yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat membantu dalam memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, mengatasi kepasifan peserta didik dan dapat meningkatkan kemandirian peserta didik. Menurut Asyhari dan Ferdiana (2022) kemandirian belajar memungkinkan peserta didik untuk berusaha terus belajar, baik di sekolah bersama teman dan guru maupun mandiri dengan menggunakan apa yang mereka miliki. Peserta didik dapat belajar kapan dan dimana saja dan peserta didik juga dapat mengulas kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari sehingga peserta didik tetap dapat belajar mandiri di rumah dengan menggunakan handphone-nya. Selain itu, pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media yang digunakan.

Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu articulate storyline 3. Articulate storyline 3 adalah aplikasi yang dapat menghasilkan multimedia interaktif dalam bentuk web ataupun HTML5. Multimedia interaktif dalam bentuk website dapat diakses menggunakan link secara online, sedangkan multimedia interaktif dalam

bentuk HTML5 dapat dikonvers menjadi aplikasi android dengan bantuan aplikasi website 2 APK builder pro sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang dapat di install pada sistem android.

Adanya pengembangan multimedia interaktif articulate storyline 3 berbasis android ini karena masih sedikitnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran terutama pada materi teks berita. Menurut Septiani, dkk (2021) teks berita adalah segala laporan peristiwa yang menarik perhatian publik, bernilai, dan baru dipublikasikan di media untuk diketahui khalayak umum. Berita biasanya dimuat atau disiarkan melalui media elektronik seperti televisi, radio, dan internet, atau melalui media cetak seperti koran dan majalah

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMA Negeri 15 Pekanbaru yaitu Agidia Karina, S.Pd. mengatakan bahwa belum pernah diterapkan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia, media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya sekedar powerpoint, video youtube atau tiktok dan masih berpedoman pada buku cetak. Oleh sebab itu peneliti memilih materi teks berita untuk dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif berbasis android. Selain itu, peserta didik terkadang sulit memahami struktur, unsur-unsur dan terutama kaidah kebahasaan pada materi teks berita. Peserta didik sering kali merasa bosan saat belajar dan mudah lupa akan materi yang telah dijelaskan, hal ini disebabkan peserta didik tidak mengulangi lagi pembelajaran di rumah.

Kegiatan pembelajaran teks berita dapat terlihat lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran. Menggunakan dan memadukan media pembelajaran interaktif adalah salah satu cara untuk mengubah pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan sehingga menjadi lebih

efisien (Suryandaru, 2020). Pembelajaran yang berkualitas dapat tercipta dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, peneliti merancang multimedia interaktif dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi pendidik atau peserta didik. Demikian peneliti membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Android pada Materi Teks Berita Siswa Kelas XI SMA”.

Sebelumnya, penelitian tentang multimedia interaktif ini sudah pernah diteliti oleh Erfayliana, dkk (2022) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. Pada penelitian tersebut menguji kelayakan produk multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Selanjutnya terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, dkk (2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 untuk Mengeksplor Kemampuan Literasi Matematis dalam penelitian tersebut menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk mengeksplor kemampuan literasi matematis. Selain itu, multimedia interaktif ini pernah juga diteliti oleh Aulia dan Masniladevi (2021) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas III SD. Pada penelitian tersebut menguji kepraktisan multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran tematik terpadu.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian- penelitian sebelumnya, pada

penelitian ini peneliti menguji validitas multimedia interaktif articulate storyline 3 berbasis android pada materi teks berita siswa kelas XI SMA. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti memfokuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana validitas multimedia interaktif articulate storyline 3 berbasis android pada materi teks berita siswa kelas XI SMA Negeri 15 Pekanbaru. Kemudian manfaat penelitian yang diambil dari penelitian ini yaitu sebagai bahan masukan dan dapat menjadi acuan dalam kegiatan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran dalam materi teks berita dengan menggunakan perkembangan teknologi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Researchh and Development (R&D). Menurut Sutiyatni (2017) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE sebagai prosedur pengembangan yang merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation and evaluations.

Pada penelitian ini hanya membahas tahap validasi yang termasuk pada tahapan development (pengembangan). Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 4 validator yakni validator ahli bahasa, validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli soal. Adapun instrumen pengumpulan data menggunakan angket uji validitas dengan menggunakan skala likert dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kualifikasi Penilaian Multimedia Interaktif

Tingkat Penilaian	Kategori
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

(Saadah, 2023)

Hasil penilaian dari validator kemudian dikategorikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Penilaian

Persentase Penilaian	Kategori
90%-100%	Sangat Valid
80%-89%	Valid
65%-79%	Cukup Valid
55%-64%	Kurang Valid
0<55%	Tidak Valid

(Hutabri, 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia interaktif yang telah dikembangkan menggunakan *articulate storyline 3* kemudian dikonversi menggunakan aplikasi *website 2 APK builder* sehingga menghasilkan aplikasi yang bernama “Belajar teks berita”. Aplikasi tersebut dapat diinstall dan dijalankan pada sistem android. Selanjutnya multimedia interaktif akan divalidasi untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif *articulat storyline 3* berbasis android yang nantinya akan diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Sebelum melakukan validasi terlebih dahulu peneliti membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Berikut hasil rancangan multimedia interaktif *articulate storyline 3* berbasis android.



Gambar 1. Tampilan Cover



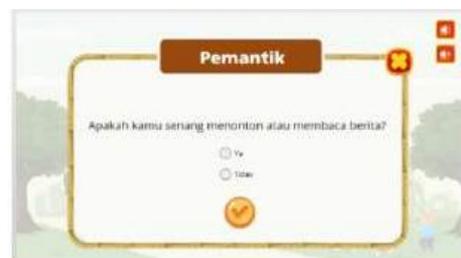
Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Petunjuk



Gambar 4. Tampilan Kompetensi

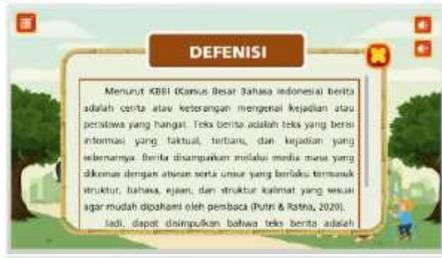




Gambar 5. Tampilan Pertanyaan Pemantik



Gambar 6. Tampilan Menu pada Materi



Gambar 7. Tampilan Isi Uraian Materi



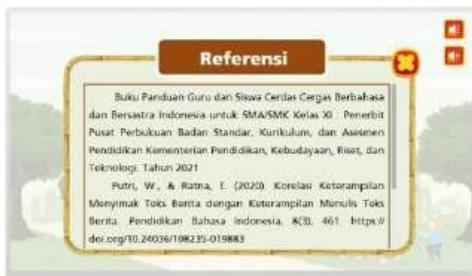
Gambar 8. Tampilan Contoh



Gambar 9. Tampilan Kuis



Gambar 10. Tampilan Profile



Gambar 11. Tampilan Referensi

Kevalidan multimedia interaktif *articulate storyline 3* berbasis android ditentukan dari hasil validasi oleh para ahli. Berikut ini ahli yang menjadi validator pada penelitian ini yaitu:

Tabel 3. Nama Validator Ahli

No.	Nama	Validasi	Asal Institusi
1.	Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.	Ahli Bahasa	UIN Suska Riau
2.	Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd.	Ahli Media	Universitas Riau
3.	Dra Arneti	Ahli Materi	SMAN 15 Pekanbaru
4.	Dra Arneti	Ahli Soal	SMAN 15 Pekanbaru

Berikut hasil penilaian para ahli terhadap multimedia interaktif *articulate storyline 3* berbasis android.

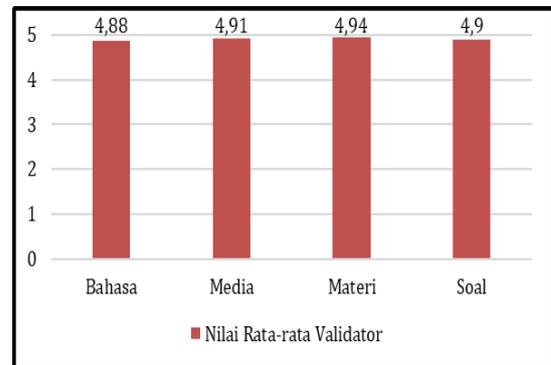


Diagram 1. Hasil Validasi ahli

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa hasil validasi ahli bahasa mendapatkan rata-rata 4,88 dari 8 pernyataan, sebanyak 7 pernyataan (P1, P2, P3, P5, P6, P7, P8) mendapatkan persentase 100% dan 1 pernyataan (P4) mendapatkan persentase 80%. Rata-rata keseluruhan yaitu 97,5% dengan kategori **sangat valid**. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah penulisan dalam bahasa Indonesia.

Hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata 4,91 dari 16 pernyataan, sebanyak 15 pernyataan (P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P13, P14, P15, P16) mendapatkan persentase 100% dan 1 pernyataan (P12) mendapatkan persentase 80%. Rata-rata keseluruhan yaitu 97,5% dengan kategori **sangat valid**. Dengan demikian, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah sangat baik dari tampilan desain dan penyajian media.

Hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata 4,94 dari 11 pernyataan, sebanyak 10 pernyataan (P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10) mendapatkan persentase 100% dan 1 pernyataan (P11) mendapatkan persentase 80%. Rata-rata keseluruhan yaitu 97,5% dengan kategori **sangat valid**. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi ahli soal mendapatkan rata-rata 4,9 dari 10 pernyataan, sebanyak 9 pernyataan (P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9) mendapatkan persentase 100% dan 1 pernyataan (P10) mendapatkan persentase 80%. Rata-rata keseluruhan yaitu 97,5%

dengan kategori **sangat valid**. Dengan demikian, menunjukkan bahwa soal yang digunakan sudah sesuai dengan indikator yang dicapai.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif articulate storyline 3 berbasis android berkategori sangat valid dengan rata-rata skor persentase penilaian keseluruhan para ahli yaitu 98,11%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa, media, materi dan soal dalam produk yang dikembangkan sudah sangat baik dan multimedia interaktif articulate storyline 3 berbasis android layak diimplementasikan pada proses pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan multimedia interaktif menjadi aplikasi yang dapat didownload pada *playstore*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., Supratman, S., & Prabawati, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 untuk Mengeksplor Kemampuan Literasi Matematis. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 180–190.
- Asyhari, A., & Ferdiana, Q. (2022). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline 3 terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X di MAN 1 Kudus. *Journal of Educational Integration and Development Volume*, 2(1), 1–14.
- Aulia, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Annisa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.
- Erfayliana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 107–118.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Rukimin, R., & Koderi, K. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 021, 102–114.
- Saadah, A. L. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Melatih Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Krian. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Septiani, D. N., Wulandari, A., & Firmadani, F. (2021). Pengembangan Infografis Berbasis Instagram sebagai Media Pembelajaran Teks Berita untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 82–93.
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03(02), 88–91.