

PENGEMBANGAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS PUISI PADA KELAS X SMA NEGERI 2 SUKABUMI

Ranny Mardiyani¹, Deden Ahmad Supendi², Fauziah Suparman³
Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia^{1,2,3}
*ranny002@ummi.ac.id*¹, *dedenahmadsupendi118@ummi.ac.id*²,
*fauziahsuparman452@ummi.ac.id*³

ABSTRACT

Learning media is one of the supporting facilities in teaching and learning activities. In this time of the COVID-19 pandemic, online-based learning media is very necessary. The lack of teacher ability in using interactive learning media makes online learning even more boring, especially in learning to write poetry. The articulate storyline is one software that can produce more interesting learning media. Using many features can produce learning media that are more varied, innovative, and easy to use. The research method used is RND, which has ten research steps that the researchers then simplified into four main steps, namely the research and data collection stage, the planning stage, the product development stage, and the validation and testing stage. Media development results are a product of a poem made by class X students at SMA Negeri 2 Sukabumi. The product was produced after learning poetry material using online interactive learning media. Three validators assessed the media feasibility level. The material validator is given a feasibility value of 82%, the medium validator is given a value of 80%, and the Indonesian language learning validator is given 84%. Meanwhile, 89% of students responded "Ya" in student responses, and 11% of students responded "Tidak". Based on the validator's assessment results, the media was considered very feasible to be used in schools and received a positive response from students.

Keywords: *Articulate Storyline, Media, Poetry*

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Di masa pandemi *covid 19* ini penggunaan media pembelajaran berbasis daring sangat diperlukan. Minim nya kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif membuat pembelajaran daring semakin membosankan terutama dalam pembelajaran menulis puisi. *Articulate storyline* ialah satu dari sekian banyak program aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan menggunakan banyak fitur maka dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif serta mudah untuk digunakan. Metode penelitian yang digunakan ialah RND yang dikenal memiliki sepuluh langkah penelitian yang kemudian oleh peneliti dibuat penyederhanaan menjadi empat langkah utama, yaitu diawali dengan penelitian serta pengumpulan data, berlanjut pada perencanaan, hingga berakhir pada pengembangan produk, serta tahap validasi dan uji coba. Hasil dari pengembangan media ialah sebuah produk berbentuk puisi yang dibuat oleh siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sukabumi. Produk tersebut dihasilkan setelah dilakukannya pembelajaran materi puisi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif secara daring. Tingkat kelayakan media dinilai oleh tiga validator. Pada validator materi diberi nilai kelayakan sebesar 82%, pada validator media nilai yang diberikan sebanyak 80%, sedangkan pada validator pembelajaran bahasa Indonesia diberi nilai sebesar 84%. Sedangkan pada respon siswa terdapat 89% siswa meberikan respon "ya" dan 11% siswa memberi respon "tidak". Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media dinyatakan sangat layak serta mendapat respon positif dari siswa. Sehingga media dapat digunakan dan dijadikan prototype di sekolah.

Kata Kunci: *Ariticulate Storyline, Media, Puisi*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Indonesia yang meningkat, tepat dan lebih baik menjadi hal yang sangat penting dilakukan oleh peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia meskipun penggunaannya berbeda situasi di beberapa sekolah (Andayani, 2015). Nai (2017:133) menyampaikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada tataran siswa menengah lebih menekankan tentang bagaimana cara berpikir, belajar, serta hidup bersama sehingga penggunaan bahasa dalam lisan maupun tulisan harus bisa menunjang komunikasi yang baik serta terampil dalam mencapai kompetensi atau keterampilan berbahasa. Terdapat empat keterampilan utama yang dinilai sangat penting dalam berbahasa Bahasa Indonesia di sekolah, keterampilan berbahasa tersebut diantaranya menyimak, membaca, berbicara dan menulis (Susilo, 2020:109).

Puisi merupakan ekspresi dari sebuah pribadi yang memiliki corak yang tepat dan selaras dalam ragam karya sastra setelah melalui penyaringan terhadap watak dan ekspresi yang murni. Corak dalam Ragam karya sastra tersebut memiliki kohesi terhadap rima, matra, rima dan tata puitika lainnya (Citraningrum dalam Setiawan dan Andayani, 2019:1). Menulis puisi merupakan proses apresiasi siswa terhadap karya sastra dimana didalamnya memiliki ciri khas yang membedakan prosesnya dengan pembelajaran lain (Lestari, 2019).

Pengaruh dari teknologi informasi yang berkembang dalam semua bidang cukup besar. Pengaruh tersebut berimbas pula pada bidang pendidikan. Pembelajaran yang konvensional diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang lebih modern dengan kemajuan teknologi ini. Kehadiran teknologi memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar. Penggunaan internet menjadi suatu kewajiban dalam pembelajaran jarak jauh atau daring. Sofyana menyebutkan dalam Handarini (2020:498) bahwa tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah pemberian layanan pembelajaran yang lebih baik dalam segi kualitas meskipun dalam kondisi pembelajaran dalam jaringan sehingga siswa tetap mau mengikuti pembelajaran.

Kata media dalam bentuk secara lazim

ialah “medium” yang berasal dari bahasa latin. Sedangkan media merupakan pengantar atau perantara dalam sebuah komunikasi jika dilihat menurut harfiah. Sadiman dalam (Kustandi, 2020:4-5) mengatakan jika media merupakan alat atau perantara yang memiliki fungsi dalam mengantar pesan ke penerima yang berawal dari pengirim. Definisi media berdasarkan *Association for Education an Communcation Technologi* (AECT) ialah alat atau instrumen yang dalam langkah menyalurkan informasi. Sedangkan dalam *National Education Association* (NEA) media disebutkan sebagai alat yang dapat divisualkan dan dimanipulasi sehingga berpengaruh terhadap keefektivitasan program belajar mengajar dan dibicarakan sebagai instrument dalam kegiatan intruksional tersebut. (Usman dalam Sustandi, 2020:6).

Multimedia pembelajaran interaktif atau MPI merupakan sebuah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer dalam pelaksanaannya. Dalam MPI sendiri terdapat bagian-bagian bekerja secara bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya video, teks, suara, serta gambar. Dalam penggunaan MPI tujuan pembelajaran harus disampaikan dengan jelas serta terlibat aktif guna mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar (Surjono, 2017:42).

Surjono (2017:43-49) mengidentifikasi tingkatan interaktivitas dalam MPI menjadi beberapa bagian. Pertama yaitu navigasi video/audio, dimana merupakan seperangkat tombol yang memiliki fungsi sebagai pengontrol jalannya sebuah video/audio. Level interaktivitas ini termasuk dalam kategori rendah.

Kedua ialah navigasi halamanyang merupakan seperangkat tombol yang memiliki fungsi untuk melakukan eksplorasi terhadap sebuah halaman MPI. Baik fungsi untuk maju satu halaman, mundur ke halaman lain, maupun langsung menuju pada halaman tertentu sesuai dengan keinginan. Level interaktivitas ini lebih tinggi dari pada navigasi video/audio.

Ketiga merupakan kontrol menu/link yang biasanya menggunakan objek pustaka, gambar atau simbol gambar yang diberi hyperlink yang dapat menuju halaman sesuai keinginan. Keempat ialah kontrol animasi dimana didalamnya memuat

seperangkat tombol yang berfungsi untuk mengarahkan animasi sehingga dapat berjalan. Penggunaan tombol ini dapat disesuaikan berdasarkan dengan penggunaan animasi dan didalamnya dilengkapi dengan fungsi maju, mundur serta berhenti atau memulai.

Kelima ialah *Hypermap* dimana didalamnya merupakan sekumpulan *hyperlink* pada beberapa bagian kecil yang selanjutnya menjadi bagian besar pada sebuah tempat kerja yang dapat menampilkan deskripsi tertentu saat sebuah kursor melintas pada area tersebut. Keenam yaitu *Respon-feedback* dimana didalamnya terdapat proses aksi-reaksi terhadap suatu program interaktif. *Respon feedback* biasanya digunakan dalam pembuatan quiz.

Ketujuh yaitu *Drag and drop* yang merupakan aktivitas menekan pada objek dan menggesernya pada tempat lain sehingga objek berpindah tempat dengan menggunakan mouse. Kedelapan ialah kontrol simulasi, dimana dalam simulasi ini memungkinkan untuk pengguna melakukan beberapa perintah dalam sebuah proses aktifitas. Pengguna dapat melakukan proses masukan atau perubahan sehingga dapat terjadi perubahan pada aktifitas proses yang sedang berlangsung. Kesembilan Kontrol game ialah control game. Dengan catatan game yang baik tentunya harus berisi materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan dan merujuk pada kompetensi dasar (KD) mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA, media pembelajaran yang digunakan dengan inovatif serta menyenangkan akan menambah semangat pada siswa untuk mengikuti pembelajaran (Nur, 2021). Sehingga penulis media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembuatan media yang interaktif dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran daring. Selain itu, terdapat media lain yang digunakan dalam pembelajaran puisi secara daring ini seperti *Edmodo*, *Quizizz*, dan masih banyak lagi.

Penelitian terdahulu pada materi menulis puisi ini pernah dilakukan oleh Patricia Rahwini dengan judul penelitian *Kemampuan Menulis Puisi dengan menggunakan Media Kartu Kata Siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 11 Kota Jambi*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut

Patricia menyebutkan bahwa keaktifan siswa serta motivasi belajar pada siswa kian meningkat. Yang akhirnya menghasilkan keterarahan menulis puisi pada para siswa. Penelitian lainnya dilakukan oleh Brian Leon Karlos dengan penelitian berjudul *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Magelang dengan Menggunakan Metode Quantum Learning*. Penelitian yang dilakukan dalam tindakan kelas ini terbagi kedalam tiga fase. Hingga pada akhirnya menghasilkan kemampuan menulis puisi yang baik pada siswa. Perubahan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan pada nilai siswa dibanding nilai sebelumnya.

Pada dunia pendidikan, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* saat ini sudah banyak dilakukan pengembangannya, seperti pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yang dikembangkan oleh Rohman (2020:5). Dan dijadikan oleh penulis sebagai gambaran atas penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan judul penelitian diatas, peneliti merumuskan masalah kedalam tiga bagian yaitu diantaranya untuk mengetahui sejauh mana proses pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sukabumi. Kemudian yang kedua melihat respon guru dan peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menulis puisi pada kelas X di SMA Negeri 2 Sukabumi. Selanjutnya, yang ketiga menilai kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembelajaran menulis puisi pada kelas X di SMA Negeri 2 Sukabumi hingga akhirnya dapat dilakukan proses publikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media *Articulate Storyline* pada materi menulis puisi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sukabumi. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana guru merespon sebuah media baru serta respon dari siswa terhadap sebuah media baru. Tujuan penelitian yang terakhir ialah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi menulis kelas X yang

dilakukan di SMA Negeri 2 Sukabumi.

Rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas menghasilkan hipotesis penelitian yaitu adanya motivasi belajar serta peningkatan hasil pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada materi pembelajaran menulis puisi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Sukabumi di masa pandemi *covid 19* ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian R&D (*Research and Development*) dipilih peneliti untuk melakukan penelitian kali ini. Menurut Amir Hamzah (2020), metode penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang difungsikan untuk membuat sebuah produk dan diuji keefektivannya. Sugiyono (2019:396) mendefinisikan sebuah produk yang dihasilkan merupakan hasil dari sebuah proses ilmiah yang melalui proses penelitian, perancangan, produksi, serta telah dilakukannya uji validitas dalam metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan produk.

Dalam pengembangan R&D ini penulis melakukan penyederhanaan tahapan yang dilalui dalam pengembangan. Pendapat Borg dan Gall dalam Amir Hamzah (2020:40) mendasari penyederhanaan langkahkah penelitian yang diambil oleh penulis, dimana memperbolehkan penulis memodifikasi sesuai kemampuan dan keterbatasan, serta menyarankan dilakukan pembatasan langkah penelitian pada skala yang kecil. Pembatasan langkah penelitian tersebut dipadukan dengan pembuatan media pembelajaran interaktif daring diantaranya tahap penelitian yang diawali dengan pengumpulan data hasil observasi awal, lalu dilakukan perencanaan kegiatan pembuatan media, hingga dilakukan uji coba yang sebelumnya telah divalidasi oleh para ahli.

Dalam melakukan penelitian produk dipilihlah ahli materi, ahli bidang pembelajaran bahasa Indonesia, serta ahli media dimana masing-masing diwakili oleh satu orang, serta siswa kelas X SMAN 2 Sukabumi sebagai subjek uji coba. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Fauziah Suparman, M.Pd. dan ahli media

pembelajaran merupakan dosen Teknologi Informatika yaitu Astriyanik, M.T. dimana keduanya merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Sedangkan ahli pembelajaran merupakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMAN 2 Sukabumi yaitu Dewi Sri Susilawati, S.Pd.

Penelitian ini membutuhkan waktu penelitian satu bulan yakni sejak tanggal 28 April 2021 hingga 28 Mei 2021. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sukabumi dan kampus Universitas Muhammadiyah Sukabumi. SMA Negeri 2 Sukabumi bertempat di Jalan Karamat no.93, Kelurahan Karamat, Kecamatan Gunung Puyuh, Kota Sukabumi. Sedangkan Universitas Muhammadiyah Sukabumi beralamat di Jalan R. Syamsudin SH no.50, Kelurahan Cikole, Kecamatan Cikole, Kota Sukabumi.

Untuk memperoleh data yang valid maka dibuatlah instrumen pengumpulan sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang valid (Hamzah, 2020:105). Instrumen pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media *Articulate Storyline* diantaranya yaitu wawancara dan angket.

Teknik wawancara dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia kelas X melalui tanya jawab secara langsung dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi puisi, yang sebelumnya dibuatkan daftar pertanyaan yang berisi tentang kondisi pembelajaran khususnya pembelajaran daring pada masa pandemi, metode pembelajaran yang sejauh ini diterapkan dalam pembelajaran, cara siswa merespon guru dalam proses pembelajaran, tantangan serta hambatan yang muncul pada kegiatan belajar daring, aplikasi atau media pembelajaran daring yang saat ini digunakan oleh guru, serta media yang tepat digunakan pada materi puisi di masa pandemi seperti ini. Tahap menganalisis kebutuhan melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut merupakan sebuah langkah awal untuk memperoleh data mengenai harapan guru Bahasa Indonesia pada jenjang menengah dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat pada masa pandemi ini. Peneliti akan melakukan wawancara lanjutan pada saat uji coba produk lapangan.

Subyek penelitian akan mendapat beberapa pertanyaan tertulis terkait topik yang akan diteliti yang nantinya dikumpulkan oleh peneliti. Metode pengumpulan data tersebut termuat dalam angket. (Hamzah, 2020:107). Peneliti menggunakan dua bentuk angket dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti membuat dua jenis angket diantaranya angket validasi terhadap tepat tidaknya penggunaan materi dan media dalam pembelajaran, serta angket validasi respon berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Peneliti melakukan analisis deskriptif dalam teknik analisis data dengan menggunakan satu variable yaitu kualitas media pembelajaran *Articulate Storyline* melalui kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya sehingga menjadi acuan penilaian. Tahapan analisis data kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut.

Pertama yaitu Analisis data angket para ahli. Validitas dilakukan dengan tujuan menguji kelayakan pengembangan media. Analisis dilakukan dengan mengubah data penilaian yang sebelumnya menggunakan bentuk kualitatif diubah kedalam bentuk kuantitatif dengan menggunakan aturan seperti dibawah ini.

Tabel 1. Ketentuan Penialain Skor

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber : (Saifudin, 2007:163)

Arikunto (2016:282) menyampaikan bahwa penilaian dari para ahli atau pakar terhadap analisis data suatu angket menggunakan skor yang difungsikan sebagai alat ukur persentase tingkat kelayakan sebuah produk dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase validitas
 $\sum x$ = Total jumlah jawaban yang diperoleh
 $\sum xi$ = Total jumlah nilai yang diharapkan
 100% = Konstanta

Kriteria validasi dalam pedoman validitas peneilitan berdasarkan pendapat Arikunto (2016:35) dapat diikuti seperti pedoman berikut.

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualitas kelayakan

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi, Sangat layak
2.	61-80%	Baik	Tidak perlu revisi, Layak
3.	41-60%	Cukup baik	Perlu revisi, Kurang layak
4.	21-40%	Kurang baik	Perlu revisi, Tidak layak
5.	20%	Sangat kurang baik	Perlu revisi, Sangat tidak layak

Media pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan jika proses pembelajaran menulis puisi di SMAN 2 Sukabumi mendapatkan kualifikasi baik dengan persentase minimal 60%. Jika mendapat kualifikasi pada kategori layak dan mencapai peresentase dibawah 61% maka media pembelajaran perlu diperbaiki.

Analisis data angket respon peserta didik. Untuk menghasilkan persentase pada analisis respon peserta didik maka digunakan rumus untuk menghitungnya, yakni dengan cara:

$$\frac{\text{Banyak Jawaban Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan interaktif media daring oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia dinilai masih minim. Analisis yang telah dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Sukabumi dimasa pandemi *Covid 19*. Data yang dibutuhkan peneliti diperoleh berdasarkan proses wawancara bersama guru pengampu mata

pelajaran bahasa Indonesia Ibu Dewi Sri, serta pengisian angket yang telah diisi oleh validator desain media, validator materi, guru mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa kelas X MIPA 5 yang berjumlah 35 siswa dan siswa kelas X IPS 4 berjumlah 35 siswa pula.

Setelah dilakukan proses wawancara bersama guru bahasa Indonesia kelas X di SMAN 2 Sukabumi diperoleh beberapa masalah. Sejauh ini, penggunaan metode dan teknik pembelajaran dirasa cukup baik. Namun kendala terbesar ialah mengatasi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring yang terlalu sering menggunakan media pembelajaran yang sama dan kurang variatif.

Proses Pengembangan Media

a. Potensi dan Masalah

Potensi yang dimiliki oleh pengajar di SMAN 2 Sukabumi adalah cukup lengkapnya modul-modul materi pembelajaran. Selain itu fasilitas teknologi komunikasi pun cukup memadai. Pengajar di SMAN 2 Sukabumi sebagian besar ialah guru muda yang dirasa memiliki waktu cukup luang untuk mencoba berinovasi terhadap media pembelajaran.

Kemudian masalah yang terjadi terutama pada masa pandemi *covid 19* ini ialah minimnya penggunaan media pembelajaran daring yang inovatif. Media pembelajaran yang digunakan selama ini lebih mengutamakan modul atau buku elektronik yang dirasakan oleh sebagian besar siswa cukup menjenuhkan. Sehingga menurunkan motivasi belajar siswa yang berujung pada enggan siswa mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan tugas-tugas.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan untuk menyusun kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Hasil wawancara yang telah dilakukan merupakan bagian dari data yang nantinya akan diolah dalam penelitian. (Hamzah, 2020). Dimana hasil dari wawancara tersebut menjadi dasar pembuatan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Data lainnya berupa angket penilaian yang dipalukan oleh para ahli serta respon siswa terhadap penggunaan media yang menjadi acuan

untuk pembuatan prototype media pembelajaran.

c. Desain Media

Pembuatan desain media dilakukan pada tahap ketiga. Langkah-langkah dari tahapan pengembangan media ketiga yang berisi konsep awal desain media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi *articulate storyline 3* dengan cara melakukan klik kanan pada ikon aplikasi kemudian klik open.
- 2) Klik *New Project*
- 3) Sesuaikan aspek rasio pada slide melalui menu *desain* kemudian pilih *Story Size Setup* dan ubah ukuran menjadi 970x546 pixel
- 4) Selanjutnya pada *slide* awal dibuatlah tampilan menu awal media pembelajaran.
- 5) Tombol *Menu* saat diklik akan masuk ke menu utama dimana didalamnya memuat materi-materi puisi yang telah disesuaikan dengan modul pembelajaran bahasa Indonesia.
- 6) Dibuatlah tampilan pada masing-masing menu yang dapat dipilih oleh siswa berdasarkan submateri.

Proses terakhir siswa menggunakan media pembelajaran ini adalah pengumpulan tugas berupa teks puisi yang siswa buat di rumah mereka masing-masing. Pengumpulan tugas disimpan kedalam *google form* yang telah disediakan. Siswa tidak perlu mencari tempat pengumpulan lain, karena tombol pengumpulan telah otomatis terhubung dengan link *google form* <https://forms.gle/RSdepwpps2LqZWXy5>. Sehingga guru pun akan lebih mudah menilai pekerjaan siswa.

d. Validasi dan Uji Coba

Pengembangan media pembelajaran pada tahap keempat ialah tahap uji coba media yang sebelumnya dilakukan tahap validasi terlebih dahulu. Desain media pembelajaran diperlihatkan kepada para validator untuk mendapat revisi. Validator pada tahap ini terdiri atas tiga ahli, diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran bahasa Indonesia.

1) Penilaian Ahli Materi

Penilaian pertama yang dilakukan oleh validator atau ahli materi dapat terlihat bahwa tujuan dan manfaat pembelajaran belum tersampaikan dengan baik. Manfaat pembelajaran sebetulnya dapat dirasakan oleh siswa secara langsung. Namun mungkin tidak tersampaikan secara langsung dalam media pembelajaran.

Pada penggunaan materi pembelajaran, materi-materi dalam media pembelajaran sudah disesuaikan berdasarkan kurikulum yang ada, serta bersumber dari modul ajar yang digunakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dalam mengajar. Isi materi telah disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X. Sehingga berdasarkan kumpulan materi tersebut dapat membantu guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Penilaian dari validator atau ahli materi terlihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

Indikator	Nilai yang diperoleh	
	Validasi ke-1	Validasi ke-2
Penggunaan media untuk pembelajaran jarak jauh atau daring	5	5
Penggunaan media untuk pembelajaran tatap muka	4	4
Judul yang digunakan unik serta memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran	3	3
Siswa ikut terlibat secara aktif dalam penggunaan media	4	4
Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	4	4
Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4	5
Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	3	3
Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	5
Bahasa yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa	4	4
Media pembelajaran mudah digunakan	4	4

2) Penilaian Ahli Media

Penilaian berikutnya dilakukan oleh ahli atau validator media dapat dikatakan bahwa media sudah cukup baik dalam menggunakan kaidah kebahasaan atau EBI. Selain itu pemilihan huruf atau *font* dari mulai jenis, ukuran hingga warna huruf cukup baik, jelas dan terbaca. Pemilihan warna pada tampilan desain pun sudah cukup baik. Dan tampilan desain yang dibuat pun dirasa cukup menarik perhatian siswa.

Penilaian validator ahli media dapat terlihat seperi dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Penilaian Ahli Media

Indikator	Nilai yang diperoleh	
	Validasi ke-1	Validasi ke-2
Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan atau EBI	4	4
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5
Pemilihan warna yang digunakan pada desain media	3	4
Desain tampilan menarik	3	3
Pemilihan <i>font</i> yang digunakan pada media jelas dan terbaca	4	4
Penggunaan background pada media tidak menghalangi materi	3	4
Penggunaan media sebagai penunjang pembelajaran	5	5
Kefektifan media pembelajaran	4	4
Besaran bandwidth	3	3
Media menarik perhatian siswa	3	4

3) Penilaian Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penilaian yang diberikan ahli atau validator pembelajaran bahasa Indonesia bahwa pemilihan huruf dan komponen pada media pembelajaran dirasa baik. Muatan materi dalam media telah memiliki tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X.

Keunikan pada media dirasa belum memenuhi harapan. Dengan keadaan media pembelajaran seperti ini, dikhawatirkan akan menumbuhkan rasa bosan pada pengguna. Saran dari validator

alangkah baiknya jika ditambahkan animasi dan suara pada media pembelajaran.

Penilaian terhadap materi dan komponen dalam pembelajaran bahasa Indonesia divalidasi oleh dua orang. Lebih jelas hasil validasi ahli dapat terlihat dalam berikut.

Tabel 5. Penilaian Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Indikator	Nilai yang diperoleh	
	Validasi ke-1	Validasi ke-2
Pemilihan ukuran huruf pada media serta macam warna yang digunakan	4	4
Kesesuaian komponen tampilan media tersebut	4	4
Materi dalam media sudah sesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	4
Kejelasan terhadap materi yang disampaikan	4	4
Penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran di masa pandemi covid 19, maupun setelahnya	4	4
Keunikan dari tampilan media	3	4
Media pembelajaran mudah digunakan dan dipahami	5	5
Guru dan siswa dapat menggubakan media yang sama	5	5
Siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran daring	3	4
Pengguna tidak bosan menggunakan media	3	4

Berdasarkan hasil validasi di atas, pengembangan media pembelajaran dapat dilanjut pada tahap berikutnya.

e. Revisi tahap I

Revisi tahap I didasari dengan saran serta masukan para ahli atau validator. Diantaranya masukan dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan saran-saran tersebut kemudian dilakukanlah revisi tahap I ini yang diharapkan dapat memperbaiki tampilan media sehingga lebih nyaman digunakan oleh para pengguna media.

Hal pertama yang disarankan oleh ahli

materi pada revisi tahap I terletak pada pemilihan *background* atau latar belakang pada media yang dirasa belum selaras dengan tema media dan terkesan menggantu isi dari slide tampilan media. Saran kedua yaitu saran penggunaan logo pada media. Dimana pada desain awal logo media menggunakan logo SMA Negeri 2 Sukabumi, namun direvisi menjadi menggunakan logo Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Dan Saran masukan yang ketiga ialah mengenai posisi dari tombol *home*. Pada desain media yang telah dibuat, tombol *home* berada pada tempat yang berbeda di beberapa slide. Validator menyarankan agar posisi tombol *home* dibuat tetap akan mencerminkan konstanta atau kestabilan dalam pembuatan media.

f. Uji coba skala kecil

Langkah uji coba dalam skala kecil diberikan kepada siswa di kelas X MIPA 5, dimana ditemukan beberapa kekurangan diantaranya:

- 1) Media tidak berjalan pada beberapa gawai
- 2) Teks tidak jelas terbaca karena tertutup *background*
- 3) Kelas tidak muncul pada *form* pengumpulan puisi

g. Revisi tahap II

Pada revisi tahap II dilakukan pengecekan langkah *publish* di *Articulate Storyline* yang memang pada proses *publish* sebelumnya ada langkah yang tertinggal sehingga media sulit dibuka di gawai. Revisi lainnya adalah melengkapi materi-materi dengan animasi dan suara, termasuk lagu ke dalam media.

h. Uji coba skala besar

Langkah pengujian dalam skala besar dilakukan pada dua kelas berbeda dengan skala besar, yakni pada kelas X MIPA 5 dan kelas X IPA 4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilajukan, maka diperoleh hasil berupa data sebagai berikut.

- 1) Media dapat dibuka secara daring pada gawai masing-masing siswa
- 2) Animasi berjalan dengan baik
- 3) Tautan pengumpulan puisi berjalan baik dan memuat kedua kelas tersebut

i. Revisi akhir media

Tahap akhir yang dilakukan ialah berupa revisi akhir pada media bertujuan untuk melengkapi kekurangan media pembelajaran berdasarkan temuan di tahap sebelumnya. Media pembelajaran akan dijadikan sebagai prototype di SMAN 2 Sukabumi saat seluruh proses revisi *Articulate Storyline* telah selesai dikerjakan serta mendapat penilaian dari siswa dengan nilai yang sesuai dengan kriteria.

Tingkat Kelayakan Media Serta Respon Penggunaan Media oleh Siswa

a. Tingkat Kelayakan Media

1) Penilaian Ahli Materi

Dalam angket yang disebar, jumlah keseluruhan jawaban dari validator ahli materi ialah 41 dari nilai ideal yang diperoleh. Nilai dihitung dengan menggunakan rumus skala likert maka dihasilkan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% , \text{ maka}$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, materi dalam pengembangan media pembelajaran puisi *articulate storyline* di kelas X SMAN 2 Sukabumi dinyatakan sangat baik dan “sangat layak”.

2) Penilaian Ahli Media

Pada angket yang disebar, jumlah keseluruhan jawaban dari validator media ialah 40 dari nilai ideal yang diperoleh. Nilai dihitung dengan menggunakan rumus skala likert maka dihasilkan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% , \text{ maka}$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, media dalam pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X di SMAN 2 Sukabumi dinyatakan baik dan “layak”.

3) Penilaian Ahli Pembelajaran

Berdasarkan angket, jumlah keseluruhan jawaban dari validator pembelajaran bahasa

Indonesia ialah 42 dari nilai ideal yang diperoleh. Nilai dihitung dengan menggunakan rumus skala likert maka dihasilkan persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% , \text{ maka}$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket di atas, pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi puisi bagi siswa kelas X di SMAN 2 Sukabumi dinyatakan sangat baik dan “sangat layak”.

b. Respon Siswa Terhadap Media

Hasil respon siswa terhadap media dapat dilihat dari rekapitulasi persentase yang didapat dalam data angket respon siswa yang telah disebar kepada siswa dengan perolehan hasil yang terlihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Respon Penggunaan Media oleh Siswa

No	Penyataan	Ya	Tidak
1	Bentuk tulisan serta ukuran media	85,4%	14,6%
2	Tampilan media	84,1%	15,9%
3	Keragaman warna pada media	85,4%	14,6%
4	Background atau latar belakang yang digunakan pada media cukup menarik	86,6%	13,4%
5	Kemudahan dalam penggunaan media	87,8%	12,2%
6	Media dapat digunakan diluar jam pelajaran	91,5%	8,5%
7	Membantu mempermudah belajar	86,6%	13,4%
8	Tingkat pemahaman materi pada siswa	90,2%	9,8%
9	Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran	90,2%	9,8%
10	Menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran semasa pandemi Covid 19	89,0%	11,0%

Berdasarkan rekapitulasi hasil respon siswa pada penggunaan media di atas, siswa merespon positif penggunaan media pada pembelajaran menulis puisi berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan. Pada indikator yang

diberikan dalam pertanyaan memperlihatkan bahwa penilaian yang diberikan oleh siswa dengan pernyataan “Ya” melebihi 50%. Oleh karena itu media pembelajaran *articulate storyline* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X di SMAN 2 Sukabumi dapat dijadikan sebagai prototype.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diambillah simpulan: *pertama*, media pembelajaran yang sebelumnya digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMAN 2 Sukabumi kurang inovatif sehingga memerlukan media pembelajaran yang interaktif agar menambah motivasi belajar siswa.

Kedua, pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi menulis puisi di kelas X di SMAN 2 Sukabumi telah selesai dilakukan. Pengembangan yang dilakukan melalui empat langkah utama yaitu langkah pengumpulan data berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, langkah perencanaan, lalu langkah pengembangan produk media, serta yang terakhir langkah uji coba produk yang sebelumnya telah melalui langkah validasi. Dalam langkah validasi memuat revisi dan uji coba produk hingga media dikategorikan sebagai prototype media pembelajaran menulis puisi di kelas X.

Ketiga, simpulan dilihat dari penilaian yang sebelumnya dilakukan oleh validator materi, media dan pembelajaran. Penilaian tersebut diperoleh hasil yang dapat dipaparkan sebagai berikut: ahli materi memberikan nilai total 82%; ahli media memberi nilai 80%; dan ahli pembelajaran memberi nilai total 84%. Dari hasil penilaian tersebut maka media pembelajaran dinyatakan sangat layak. Dari hasil rekapitulasi respon siswa lebih dari 50% siswa menjawab “Ya” pada pernyataan yang diberikan. Oleh karena itu media pembelajaran *articulate storyline* dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X di SMAN 2 Sukabumi dapat dijadikan sebagai prototype.

REFERENSI

Andayani. (2015). *Problema dan Aksioma: dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa*

- Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil* (2 ed.). Batu: Literasi Nusantara.
- Handarini, O. I. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8(3).
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Metode Paralel Writing Melalui Teknik Pengimajinasian Benda Abstrak Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 4 Pekanbaru. *Geram(Gerakan Aktif Menulis)*, Volume 7(1).
- Nai, F. A. (2017). *Teori belajar dan pembelajaran implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA dan SMK*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nur, H. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemamouan Menulis Pantun Bahasa Daerah. *Geram(Gerakan Aktif Menulis)*, Volume 9(1).
- Rohman, S. N. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. (Sarjana Skripsi), Universitas Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.
- Saifudin, A. (2007). *Metode Penelitian Cetakan VI*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Penegmbangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).