

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII

Mardhatillah Sipinte¹, Muslich Hidayat², Eva Nauli Taib³, Zuraidah⁴, Elita Agustina⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Email: mardhatillahsipinte@gmail.com

ABSTRACT

Learning media at MTsN 2 Banda Aceh is still rarely used, especially material on the classification of living things. As a result, students lack enthusiasm and are not focused when studying. This research aims to develop an articulate storyline-based interactive media design and to analyse the results of media and material validation. The research design uses the R&D (Research and Development) method with the Allesi and Trollip development model. The subjects in the research were two media experts and two material experts. The object of the research is media and material feasibility testing. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and validation. The instruments for this research are observation sheets, interviews and media and material feasibility test sheets. Analysis of feasibility data uses a percentage formula. The media feasibility results obtained a result of 80% in the feasible category, and the material feasibility results obtained a result of 93.75% in the very feasible category. The overall feasibility test results obtained a result of 86.87 in the very feasible category. This media has the potential to help learn the classification of abstract living things, make it easier to understand the material, and increase students' learning motivation.

Keywords: *Articulate Storyline, Classification of living things, Feasibility Test*

ABSTRAK

Media pembelajaran di MTsN 2 Banda Aceh masih jarang digunakan, terutama materi klasifikasi makhluk hidup. Akibatnya, siswa kurang semangat dan tidak fokus saat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media interaktif berbasis *articulate storyline* serta untuk menganalisis hasil validasi media dan materi. Rancangan penelitian menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Allesi dan Trollip. Subjek dalam penelitian adalah 2 ahli media dan 2 ahli materi. Objek penelitian adalah uji kelayakan media dan materi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan validasi. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, wawancara serta lembar uji kelayakan media dan materi. Analisis data kelayakan menggunakan rumus persentasi. Hasil kelayakan media memperoleh hasil sebesar 80% dengan kategori layak, hasil kelayakan materi memperoleh hasil sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan keseluruhan memperoleh hasil 86,87 dengan kategori sangat layak. Media ini potensial untuk membantu pembelajaran klasifikasi makhluk hidup yang abstrak, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Articulate Storyline, Klasifikasi Makhkuk Hidup, Uji Kelayakan*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang memungkinkan inovasi dalam pembelajaran, seperti pembelajaran yang interaktif, game pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong komunikasi antar guru dan siswa (Putri, 2014). Teknologi berfungsi sebagai saran dalam penyampaian materi yang digunakan sebagai fasilitator dalam mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi diharapkan dapat membantu pendidik dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dalam menjelaskan dan memberikan materi kepada siswa (Nurillahwaty, 2021) salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran.

Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara di sekolah MTsN 2 Banda Aceh, terlihat bahwa selama proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan berupa buku paket dan *slide powerpoint* yang berisi tulisan dan hanya ada beberapa gambar penunjang. Belum ada media interaktif yang terdapat materi, video, latihan, animasi dan suara. Selain itu, belum ada media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara mandiri khususnya materi klasifikasi makhluk hidup. Keterbatasan media dalam proses pembelajaran yang kurang menarik membuat semangat dan perhatian siswa menjadi rendah, siswa merasa kurang tertarik dan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran, khususnya materi klasifikasi makhluk hidup.

Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran peneliti mencoba pengembangan media ajar untuk menarik minat siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media *articulate storyline* merupakan suatu media yang dapat membuat persentasi materi ajar yang menarik. *Articulate storyline* adalah aplikasi perangkat lunak yang berfungsi dalam mendukung pembelajaran. Aplikasi ini mirip seperti *powerpoint* yang berebntui *e-learning* yang dapat menampilkan persentasi yang menggabungkan audio, audio visual, dan audiovisual, dapat memuat animasi, sound dan video interaktif (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). *Articulate storyline* mudah digunakan karena fitur yang terdapat pada aplikasi hampir mirip dengan *powerpoint*. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi IPA memiliki dampak yang positif untuk proses pembelajaran, media ini juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak (Gafelina, 2025).

Penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *articuloate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang cenderung abstrak, sehingga media berbasis visual, animasi dan audio sangat relevan. Media dirancang dengan memanfaatkan fitur interaktif seperti kuis, drag-drop dan langsung memberikan *feedback* instan kepada siswa setelah menyelesaikan kuis sehingga meningkatkan motivasi dan mendukung pembelajaran mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk megembangkan desain media interaktif berbasis *articuloate storyline* dan untuk menganalisis hasil uji kelayakan media *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian adalah model Allesi dan Trollip yang terdiri dari tiga atribut dan tiga tahap Ketiga atribut terdiri atas standar (*Standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*) dan manajemen proyek (*project management*). Sedangkan untuk ketiga tahap adalah tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*) (Allesi & Trollip, 2001). Model ini adalah model pengembangan perangkat lunak terstruktur. Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji kelayakan oleh ahli, tanpa uji coba kepada siswa.

Tahap perencanaan adalah tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan suatu media. Tujuan dari tahap ini untuk mendapat informasi terkait masalah yang terdapat di sekolah tersebut. Tahap ini dianalisis melalui wawancara dan observasi di lokasi penelitian. Tahap desain adalah

membuat rencana lebih awal mengenai pembelajaran dengan merumuskan tujuan pembelajaran, merancang materi dan strategi pembelajaran. Peneliti melakukan desain awal dengan memilih materi, mencari gambar, dan video yang sesuai dengan materi serta mengembangkan *flowchart* dan *storyboard*. Pengembangan adalah kegiatan mewujudkan rancangan produk yang sudah dibuat sebelumnya. Tahap pengembangan ini, dibutuhkan validator yaitu dosen dan guru untuk mengetahui kelayakan pada media dan materi yang telah dikembangkan dengan memberikan penilaian serta komentar dan saran yang akan menjadi acuan dalam tahap revisi.

Subjek dalam penelitian ini adalah 2 ahli media dan 2 ahli materi. Objek penelitian ini adalah kelayakan media dan kelayakan materi terhadap media *articulate storyline*. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, wawancara serta lembar uji kelayakan media dan materi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket uji kelayakan. Teknik analisis data pada pengembangan media diperoleh data berupa deskriptif berbentuk saran dari ahli media dan materi sebagai bahan perbaikan terhadap media. Analisis data uji kelayakan diperoleh data kualitatif dari uji kelayakan media dan materi akan dianalisis menggunakan rumus persentase.

Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek penilaian	
Aspek Format dan Tampilan	
1.	Desain media pembelajaran memberikan kesan positif sehingga menarik minat belajar
2.	Keseuaian ilustrasi dengan tampilan media
3.	Keseuaian pemilihan teks dan warna teks
4.	Desain tampilan media dapat menarik peserta didik untuk belajar secara mandiri
5.	Kesesuaian warna, tulisan, gambar ilustrasi dan video pada media
6.	Kemudahan penggunaan media
7.	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media
8.	Kejelasan konsep yang disampaikan di dalam media
9.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan media
Aspek Bahasa	
1.	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai EYD
2.	Keefektifan kalimat yang digunakan
3.	Kejelasan dan kelengkapan informasi pada media dalam bahasa dan kalimat

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek penilaian	
Kecakupan Materi	
1.	Keluasan materi yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)
2.	Indikator pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)
Teknik Penyajian	
1.	Sistem materi yang disajikan konsisten
2.	Pemilihan gambar yang tepat
3.	Materi sesuai dengan teori dan fakta yang ada
4.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi
5.	Kejelasan konsep yang disampaikan di dalam media
6.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan media
Penggunaan Bahasa	
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Analisa data dari penelitian melalui lembar uji kelayakan ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala *likert* dengan kategori skala 1 sampai 5.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Hasil validasi yang diperoleh dari validator, dicari persentase dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum s}{\sum max} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase validasi

$\sum s$ = Jumlah skor dari validasi

$\sum max$ = Jumlah skor maksimal(Aulia et al., 2022)

Hasil perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan media dan materi yang dikembangkan.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan(Anasti et al.,2022)

No	Skala Persentase	Kategori
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Tidak Layak
5	<20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Desain Media Interaktif Berbasis *Artuculate Storyline* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII

Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. *Research and development* adalah suatu langkah dan proses yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang baru atau bisa juga menyempurnakan produk yang sudah ada(Anon, 1987) Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media interaktif *articulate storyline* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII jenjang SMP/MTs. Media *articulate storyline* dapat menghasilkan media yang mengkombinasikan teks, audio, animasi serta gambar. *Articulate storyline* juga dapat membuat kuis-kuis dimana evaluasi dan skor dapat langsung terlihat sehingga siswa dapat langsung berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran(Saskia et al., 2022)

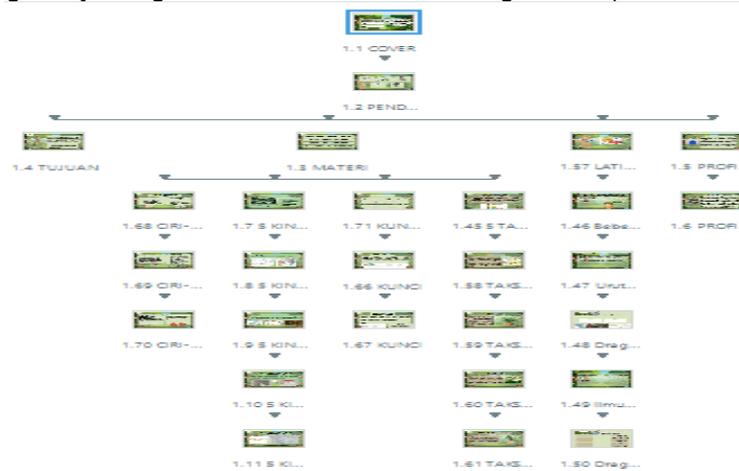
a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di MTsN 2 Banda Aceh diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media sebagai alat bantu seperti buku paket, *slide powerpoint* sederhana dengan desain yang biasa berisi tulisan-tulisan saja. Belum ada media yang menggabungkan semua elemen seperti materi, video, latihan, animasi dan suara. Selain itu, belum ada media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara mandiri, diketahui

juga bahwa siswa kurang tertarik dengan media buku dan *slide powerpoint* khususnya materi klasifikasi makhluk hidup karena pada materi yang disajikan abstrak yang berisis tulisan-tulisan saja, sehingga siswa membutuhkan media yang menarik dan dapat digunakan secara mandiri selama proses pembelajaran. Peneliti menentukan media yang tepat dengan permasalahan di atas adalah media *articulate storyline*. Media ini mirip seperti *powerpoint*, dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur tambahan seperti animasi, *background*, video dan kuis sehingga presentasi dapat lebih menarik dan dapat meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru serta membangkitkan motivasi kegiatan belajar.

b. Desain (*design*)

Tahap desain dilakukan dengan merancang media yang dikembangkan dengan beberapa proses pengumpulan data, terlebih dahulu dilakukan analisis konsep dan tugas dengan menyusun bahan ajar berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) materi klasifikasi makhluk hidup yang akan dicantumkan dalam media *articulate storyline*. Komponen-komponen yang terdapat di dalam media adalah pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dibuat untuk mengetahui seperti apa alur media yang dibuat, sedangkan *storyboard* untuk mengetahui tampilan *slide*, komponen lainya *cover*, CP, TP, isi materi, gambar-gambar, video, dan soal-soal, daftar pustaka serta profil pengembang. Tahap desain ini menentukan penyusunan rancangan media yang terdiri dari pemilihan template, warna tampilan, pemilihan gambar dan video yang terkait dengan materi klasifikasi makhluk hidup. Tujuan tahap desain agar media yang dihasilkan dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan bermanfaat bagi siswa (Yuliasati, 2025).



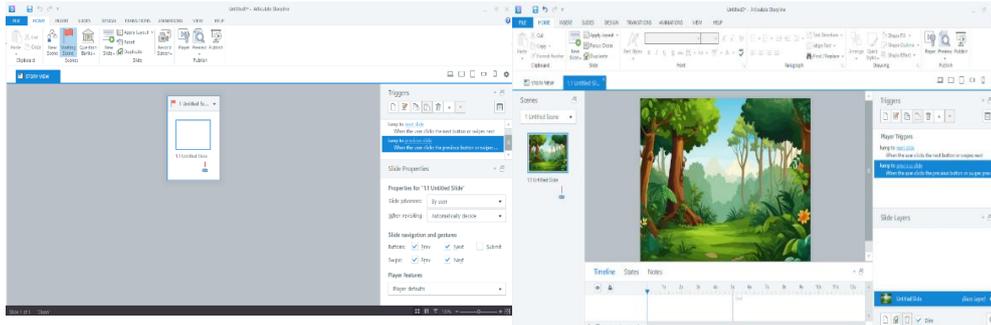
Gambar 1. Flowchart Media Berbasis *Articulate Storyline*

c. Pengembangan (*development*)

Proses awal pembuatan media *articulate storyline* dengan menggunakan laptop, media pembelajaran ini dibuat dengan aplikasi *articulate storyline 3*. *Articulate storyline* adalah suatu aplikasi yang mirip dengan *powerpoint* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai presentasi dan konten salah satunya media pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang menarik. Berikut tampilan awal aplikasi *articulate storyline* dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Tampilan Awal Media Articulate Storyline



Gambar 3. Proses pembuatan media

Tabel 3. Tampilan Dari Pengembangan Media Berbasis Articulate Storyline

Tampilan Halaman Awal (*intro*)

Halaman awal adalah tampilan depan yang berperan dalam menarik perhatian. Tampilan pada *intro* media ini terdiri dari gambar, menu login dan judul materi. Halaman *intro* di desain dengan warna yang menarik perhatian peserta didik



Tampilan Halaman Utama (*Home*)

Halaman utama berisi tombol menu pendahuluan, materi, evaluasi, latihan, daftar pustakan dan profil pengembang.



Tampilan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada media pembelajaran harus dicantumkan agar siswa dapat mengetahui materi yang harus dikuasai dalam mata pelajaran klasifikasi makhluk hidup.



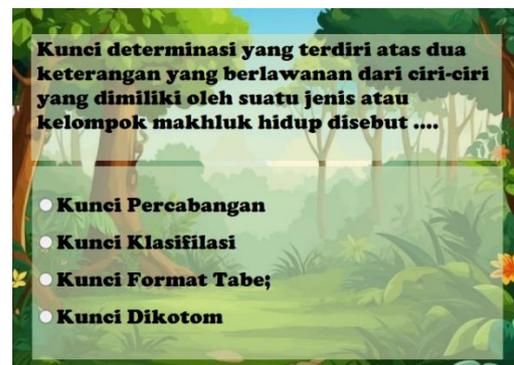
Tampilan Isi Materi

Isi materi dalam media dikembangkan berdasarkan CP dan TP yang telah ditetapkan meliputi materi makhluk hidup dan benda tak hidup, teknik pengelompokan makhluk hidup, karakteristik kerajaan makhluk hidup dan kunci klasifikasi.



Tampilan Latihan Soal

Soal sibuat untuk melatih dan mengetahui kemampuan peserta didik terhadap materi klasifikasi makhluk hidup. Soal-soal yang terdapat pada beberapa slide ini disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan soal *drag and drop*.



Media *articulate storyline* yang telah dirancang dan dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji kelayakan pada media *articulate storyline*. Uji kelayakan dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Validator akan memberikan komentar dan saran untuk perbaikan pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan Adapun komentar dan saran dari ahli media dan materi sebagai berikut: warna teks harus kontras dengan *background*, hindari gambar yang dapat mengecoh siswa, *background sound* ditambahkan semua, penambahan profil pengembang.

Tabel 4. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
<p>Sebelum media direvisi warna <i>font</i> tidak kontras dengan <i>background</i></p>	<p>Setelah media di revisi warna <i>font</i> disesuaikan dengan warna <i>background</i></p>
<p>sebelum direvisi semua slide belum terdapat audio</p>	<p>Setelah direvisi semua slide sudah terdapat audio</p>
<p>Penambahan Profil Pengembang pada media</p>	
<p>Perubahan bentuk soal</p>	



Tahapan yang terakhir yaitu pengembangan (*Development*), tahap ini merupakan tahap akhir dalam penelitian, dimana setelah siap mendesain, kemudian media yang sudah dirancang akan direalisasikan menjadi sebuah produk pada tahap ini. Kemudian akan dilakukan uji kelayakan media, uji kelayakan media ini bertujuan untuk menentukan keefektifan, kelayakan, serta saran dan perbaikan guna menghasilkan produk yang lebih baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu proses belajar mengajar. Saat proses validasi dilakukan, banyak ditemui kelemahan dan kekurangan dalam media. Tahap revisi bertujuan untuk perbaikan, beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media dan materi meliputi warna *font* disesuaikan dengan warna *background* agar pembaca mudah memahami penyampaian materi, kemudian mengurangi gambar-gambar yang dapat membuat siswa tidak fokus.

2. Kelayakan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di MTsN 2 Banda Aceh

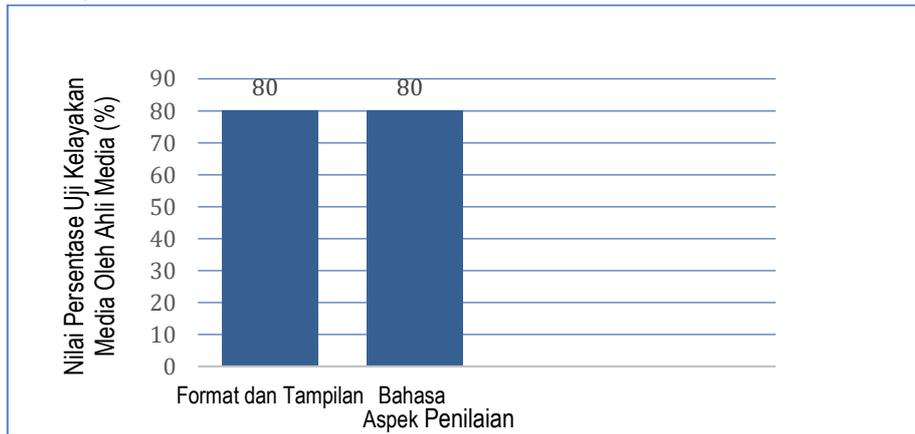
a. Kelayakan Media

. Uji kelayakan dilakukan untuk menentukan apakah media yang sudah dibuat layak digunakan. Suatu produk dapat dikatakan layak dapat dilihat dari hasil penilaian ahli media dan materi (Plomp, Nieveen & Folmer, 2013) Saran dan masukan yang diberikan oleh validator akan dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan produk. Data penilaian yang diperoleh dari validator akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian pada setiap pertanyaan diukur dengan skala *likert*. Uji kelayakan pada media ini dilakukan oleh 2 ahli media yaitu satu dosen Pendidikan biologi dan satu dosen Pendidikan teknologi informasi. Penilaian dilakukan pada 2 aspek, yaitu aspek format dan tampilan serta aspek Bahasa.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Media *Articulate Storyline* oleh Ahli Media

No	Aspek penilaian	V1	V2	Total Skor	Total Skor maks	%	Kriteria
1.	Format dan tampilan	35	37	72	90	80	Layak
2.	Bahasa	12	12	24	90	80	Layak
Total aspek keseluruhan		47	49	96	120	80	Layak

Berdasarkan data Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil dari uji kelayakan media memperoleh rata-rata nilai dengan persentase 80%, kategori layak. Berikut data hasil uji validasi media dapat dilihat pada **Gambar 4**.



Gambar 4. Persentase Hasil Uji Kelayakan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* oleh Ahli Media

Berdasarkan uji kelayakan media interaktif berbasis *articulate storyline* yang diperoleh dari ahli media pada aspek format dan tampilan mendapatkan nilai persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Dengan adanya tampilan yang menarik, akan membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran (Simamora et al., 2022). Penilaian pengembangan media harus meliputi aspek kejelasan tulisan, ketepatan dan kejelasan gambar, dan desain yang menarik. (Penelitian et al., 2014) Pemilihan warna dan background yang sesuai dapat memperjelas informasi yang disampaikan dan mempermudah dalam menjalankan media (Octarya & Fadhillah, 2023). Aspek bahasa mendapat nilai persentase sebesar 80% dengan kriteria layak, maka total nilai rata-rata yang didapatkan nilai persentase sebesar 80% dengan kriteria layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Skor layak menunjukkan bahwa tampilan media, fitur yang ditampilkan sudah cukup baik disertai audio dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemikiran siswa

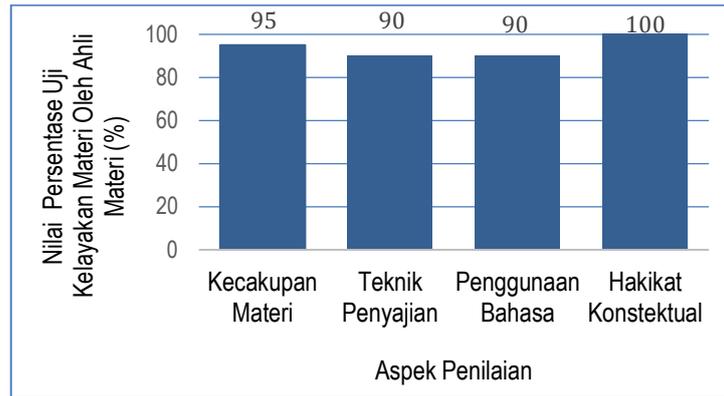
b. Kelayakan Materi

Tahapan uji kelayakan materi dilakukan oleh 2 orang ahli materi yaitu satu orang dosen Pendidikan biologi dan satu guru IPA di MTsN 2 Banda Aceh. Penilaian dilakukan dengan memberikan lembar validasi yang berisi pertanyaan dari 4 aspek penilaian yaitu aspek kecakupan materi, teknik penyajian, penggunaan bahasa, dan hakikat kontekstual. Hasil uji kelayakan materi klasifikasi makhluk hidup pada **Tabel 6**.

Tabel 6. Hasil Uji Kelayakan Materi *Articulate Storyline* oleh Ahli Materi

No	Aspek penilaian	V1	V2	Total Skor	Total Skor maks	%	Kriteria
1.	Kecakupan materi	10	9	19	20	95	Sangat layak
2.	Teknik penyajian	9	9	18	20	90	Sangat layak
3.	Penggunaan bahasa	8	8	18	20	90	Sangat layak
4.	Hakikat kontekstual	10	10	20	20	100	Sangat layak
Total aspek keseluruhan		37	36	75	80	93,75	Sangat layak

Berdasarkan data dari Tabel hasil kelayakan yang keseluruhan yang telah diperoleh adalah 93,75% dengan kategori sangat layak digunakan sebagai materi dalam media interaktif berbasis *articulate storyline*. Persentase kelayakan materi klasifikasi makhluk hidup disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 5.



Gambar 5. Persentase Hasil Uji Kelayakan Materi Klasifikasi Makhluk Hidup pada Media *Articulate Storyline* oleh Ahli Materi

Berdasarkan uji kelayakan materi pada media interaktif *articulate storyline* yang diperoleh dari ahli materi, pada aspek kecakapan materi mendapat nilai persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak dan fungsional dalam mendukung pembelajaran. Materi yang disajikan sudah lengkap dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan. Materi yang disajikan sudah kontekstual, bahasa yang digunakan mudah dipahami sehingga meminimalkan kebingungan, sehingga materi yang disajikan potensial membantu siswa dalam memahami pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, penelitian (Saputra, 2025) dan (Setyaningsih et al., 2020) juga menemukan media berbasis *articulate storyline* meningkatkan motivasi siswa.

Kelayakan materi ditinjau dari kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran serta aktivitas media disesuaikan dengan basis pembelajaran (Amirullah & Hardinata, 2017). Materi yang terdapat pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, informasi yang disajikan sesuai fakta, contoh kasus yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari (Rochmah & Susanti, 2024). Pada aspek teknik penyajian mendapat nilai persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, pada aspek penggunaan bahasa mendapat nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Bahasa yang digunakan pada media interaktif adalah bahasa komunikatif artinya menggunakan bahasa yang sesuai dengan fungsi-fungsi bahasa sehingga mudah dipahami pembaca. (Yastini & Nurdian, 2018) Pada aspek hakikat kontekstual mendapat nilai persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, maka total persentase yang didapatkan adalah sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Hasil keseluruhan uji Kelayakan Media Interaktif *Articulate Storyline* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Total keseluruhan dari hasil uji kelayakan atau *alpha test* media interaktif *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. keseluruhan persentasenya dapat dilihat pada **Tabel 7**.

Tabel 7. Hasil Keseluruhan Uji Kelayakan Media *Articulate Storyline* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

No	Nilai keseluruhan	Uji kelayakan	Kriteria
1.	Media	80%	Layak
2.	Materi	93,75%	Sangat Layak
	Total keseluruhan	86,87%	Sangat Layak

Berdasarkan data dari Tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji kelayakan media interaktif berbasis *articulate storyline* oleh ahli media sebesar 80% dan oleh ahli materi sebesar 93,75%. sehingga didapatkan total keseluruhan dari uji kelayakan media interaktif berbasis *articulate storyline*

pada materi klasifikasi makhluk hidup memperoleh persentase sebesar 86,87% dengan kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Persentase kelayakan materi lebih tinggi daripada persentase kelayakan media karena materi yang disajikan jelas sesuai kurikulum, kesesuaian penyajian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan pembelajaran (TP) topik yang disajikan sudah lengkap, serta penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa. Penelitian (Dwi Novia Rachmawati et al., 2023) hasil validasi ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 90% dan perolehan skor ahli media sebesar 82% dengan kategori sangat valid.

Media ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk hidup yang abstrak dengan visualisasi gambar, menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dengan melihat contoh nyata makhluk hidup, memberikan pembelajaran yang mandiri, meningkatkan interaktivitas melalui kuis otomatis. Sejalan dengan teori Richard E. Mayer yang menjelaskan tentang manusia lebih baik belajar dengan kombinasi teks, gambar, animasi, audio, interaksi dibanding hanya teks saja (Rahayu et al., 2024) Media seperti gambar, diagram dan animasi mempercepat pemahaman siswa terhadap materi abstrak, juga mendorong keterlibatan dan kreativitas siswa (Wahidin, 2025). Sehingga media berbasis interaktif yang menampilkan gambar, visual, dan audio sangat relevan.

KESIMPULAN

Media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat dikembangkan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Model ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu *planning* (perencanaan), *design* (desain) dan *development* (pengembangan). Hasil uji kelayakan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup oleh validator ahli media dan ahli materi diperoleh total persentase sebesar 86,75% dengan kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ini potensial dalam meningkatkan pemahaman, motivasi belajar dan membantu siswa dalam memahami materi yang abstrak.

REKOMENDASI

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media ajar dan dapat dilakukan uji coba lebih lanjut ke siswa dengan desain eksperimen atau quasi eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCC/Content/csfiles/home_dir/externalFiles_20130401041211/library__xid-1005_5/TextbookReserve__xid-13309_5/OTL__xid-14610_5/OTL543__xid-17718_5/OTL543_Module2__xid-14582_5-2.PDF
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97–101. <https://doi.org/10.21009/jkkp.042.07>
- Anon. (1987). Research and Development. In *Automotive Engineer (London)* (Vol. 12, Issue 2). <https://doi.org/10.12968/npre.2007.5.5.23745>
- Aulia, S., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan ArticulateStoryline 3. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 2(5), 40–59.
- Dwi Novia Rachmawati, Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Gafelina, A. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS

- ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TE RPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Octarya, Z., & Fadhillah, F. (2023). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Konfigurasi : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v7i1.21556>
- Penelitian, A., Riyan, D. W. I., Studi, P., Kimia, P., Mipa, J. P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Tanjungpura, U. (2014). *Pengembangan media chemistry in scrabble- transformation of normal study (cis-trans)*. 1–12.
- Plomp, Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Putri, sevara N. (2014). *Memajukan Pendidikan : Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Seluruh Nusantara*.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Rochmah, R. N., & Susanti, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan iSpring Suite 11 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Kelas X SMK. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 12(2), 23. <https://doi.org/10.24127/jp.v12i2.10867>
- Saputra, G. Y. (2025). *Development of Android Based Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 to Improve Motivation and Conceptual Understanding in Informatics Lessons*. 13(3), 741–755.
- Saskia, R. A., Ajizah, A., & Hafizah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya untuk Kelas VII SMP/MTs. *Indonesian Journal of Science Education and Applied Science*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.20527/i.v2i2.7389>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Simamora, N. N., Astalini, & Darmaji. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA. Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Yastini, Y. N., & Nurdian, A. R. (2018). *Kemampuan Penggunaan Bahasa Baku Mahasiswa Progrm Studi Bahasa Indonesia Ikip Siliwangi*. 1, 475–480.
- Yuliasati, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DI KELAS V SD WILAYAH 1 PAUH KOTA PADANG mendukung keberhasilan proses pembelajaran . Dalam konteks pendidikan m*. 6(3), 3437–3451.