



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Articulate storyline 3* pada Materi Fungi untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas X SMAN 2 Kupang

Yandri Alfret Dooh¹, Andam S. Ardan², Paulus Taek³, Yusnaeni⁴, Jacky Anggara Nenohai⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Nusa Cendana

⁵Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Nusa Cendana

Jl. Adisucipto, Penfui, Kupang-NTT, 85001, Indonesia

*Email : yandridooh46@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui wujud pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi, mengetahui hasil kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi, dan mengetahui antusiasme siswa setelah menggunakan pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi untuk kelas X SMAN 2 Kupang. Pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang mengacu pada model Borg & Gall yang sudah disesuaikan. Kelayakan produk bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi akan divalidasi oleh 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media, kemudian diuji cobakan pada siswa SMAN 2 Kupang dalam uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Hasil pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi terdiri dari *cover*, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, video, LKPD, soal evaluasi dan biodata pengembang. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 84,22% dan ahli media sebesar 90,91%, serta ujicoba siswa pada bahan ajar ini adalah 98,5% pada uji perorangan, 95,45% pada kelompok kecil, dan 96,4% pada kelompok besar. Siswa juga sangat antusias menggunakan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* karena bahan ajar ini disusun dan dikemas dengan menarik serta mudah untuk dimengerti. Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli dan uji coba siswa pada bahan ajar berbasis materi *articulate storyline 3* pada materi fungi ini layak digunakan karena dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar, *Articulate storyline 3*, Fungi, Antusiasme Siswa

Abstract

The purpose of this study is to find out the form of developing articulate storyline 3-based teaching materials on fungi materials, to find out the feasibility results of the development of articulate storyline 3-based teaching materials on fungi materials, and to find out the enthusiasm of students after using the development of articulate storyline 3-based teaching materials on fungi materials for class X of SMAN 2 Kupang. The development of articulate storyline 3-based teaching materials uses a type of research and development (Research and Development), which refers to the Borg & Gall model that has been adjusted. The feasibility of articulate storyline 3-based teaching material products on fungi materials will be validated by 3 material experts and 3 media experts, then tested on SMAN 2 Kupang students in individual tests, small group tests, and large group tests. The results of the development of articulate storyline-based teaching materials 3 on fungi materials consist of covers, main menus, learning objectives, materials, videos, LKPD, evaluation questions and developer biodata. The validation results from material experts were 84.22% and media experts were 90.91%, and the student trials on this teaching material were 98.5% in individual tests, 95.45% in small groups test, and 96.4% in large groups test. Students are also very enthusiastic about using articulate storyline-based teaching materials 3 because these teaching materials are arranged and packaged in an attractive and easy-to-understand manner. Based on the results of expert validation assessments and student trials on teaching materials based on articulate storyline 3 material on fungi material, this is feasible to use because it can increase students' enthusiasm in learning the material.

Keywords: Teaching Materials Development, *Articulate storyline 3*, Fungi, Student Enthusiasm

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era globalisasi saat ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia dibidang pendidikan dapat dicapai melalui kualitas pendidikan yang baik. Kualitas pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui fasilitas pendidikan yang mendukung dan kemampuan guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam membuat bahan ajar yang menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan antusiasme belajar siswa.

Kementrian pendidikan telah menerapkan berbagai jenis kurikulum, dan yang saat ini sedang terapkan adalah kurikulum merdeka yaitu kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan tujuan supaya siswa lebih optimal dan memiliki konsep yang kuat untuk kompetensi siswa. Pada kurikulum merdeka belajar, guru diharuskan supaya makin kreatif dalam membuat perangkat ajar menarik dengan tujuan alur pembelajaran yang tepat dengan siswa sebagai pusat pembelajaran, karena perkembangan zaman yang terus menerus memberikan inovasi terbaru mengharuskan dunia pendidikan untuk tidak ketinggalan dalam perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam membuat bahan ajar ataupun dalam kegiatan belajar mengajar.

Teknologi di era revolusi 4.0 berdampak besar pada bidang pendidikan, hal ini ditandai dengan adanya perubahan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Putrawangsa dan Hasanah (2018) menegaskan bahwa harus menggunakan teknologi sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah guru saat kegiatan belajar mengajar. Dampak dari perkembangan teknologi berhubungan erat dengan internet. Melalui internet siswa dapat belajar secara daring baik dalam mencari, menerima materi pembelajaran, mengakses materi pada bahan ajar, dimana hal ini dapat mempengaruhi antusiasme dan kemampuan belajar siswa pada suatu ilmu pengetahuan.

Biologi ialah satu dari banyaknya cabang ilmu pengetahuan dan merupakan ilmu yang wajib dalam kurikulum pembelajaran di SMA. Pelajaran biologi adalah pelajaran yang mengajarkan mengenai setiap aspek di muka bumi, seperti manusia, flora, fauna, jamur, dan lingkungannya. Biologi meliputi organisme hidup lain di bumi ini termasuk evolusi, struktur, persebaran, pertumbuhan dan taksonominya. Salah satu cabang ilmu biologi yang diajarkan siswa tingkat SMA yaitu fungi (jamur).

Fungi (jamur) merupakan organisme eukariotik tidak berklorofil dan tidak dapat menghasilkan makanannya sendiri. Seringkali kesalahan yang terjadi pada siswa adalah tidak dapat membedakan jamur dan tumbuhan, dimana kebanyakan dari siswa memiliki pemahaman yang salah yaitu menganggap jamur adalah tumbuhan. Fakta yang ditemukan berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2022 sampai 5 Desember 2022 selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu terdapat banyak kesalahan siswa yang masih salah pengertian dan menganggap jamur adalah tumbuhan yang ditemukan lebih dari satu kelas, bukan hanya di kelas 11 saja tetapi hal yang sama juga ditemukan di kelas 12. Hal ini dikarenakan kurangnya ketegasan dalam memberikan materi dan bahan ajar yang dipakai.

Bahan ajar merupakan komponen yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu guru dalam mengajar. Tersedianya bahan ajar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, akan tetapi terdapat sekolah yang hanya menggunakan bahan ajar seperti buku cetak yang membuat siswa kurang bersemangat dan jenuh, oleh karena itu memerlukan adanya inovasi pada bahan ajar untuk menarik antusiasme belajar siswa. Fakta yang ditemukan berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi di SMAN 2 selama melaksanakan PPL menyatakan bahwa di SMAN 2 Kupang belum pernah menggunakan bahan ajar dengan bantuan *articulate storyline 3* pada pelajaran biologi khususnya materi fungi dan selama proses pembelajaran terdapat beberapa hambatan seperti kurangnya ketersediaan fasilitas yang dipakai seperti LCD, penggunaan laboratorium untuk praktikum dan bahan ajar yang dipakai hanya berupa bahan ajar cetak seperti buku cetak serta pada umumnya metode yang digunakan berupa ceramah sehingga menjadi masalah dan menimbulkan kebingungan pada siswa dalam materi ini dan cara penyampaian materi yang rumit, tidak terlalu menarik, membosankan, serta monoton, yang membuat siswa sulit untuk menangkap paparan materi dengan baik. Sebab itu untuk menunjang pembelajaran agar kesulitan diatas dapat diatasi memerlukan suatu terobosan baru seperti bahan ajar inovatif yang dikombinasikan dengan media yang tepat dan dapat menjelaskan secara lengkap, tegas, menarik, menambah wawasan, dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas, maka perlu adanya peningkatan pada bahan ajar

dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3*. Bahan ajar yang disesuaikan dengan aplikasi *articulate storyline 3* dapat menarik siswa lebih antusias dan mengerti ilmu yang diajarkan. Hal ini didukung oleh penelitian dari Janah (2015), yang menginformasikan bahwa cukup baik dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, dimana minat dan antusiasme siswa untuk belajar menjadi tinggi. Dapat ditinjau dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada post-test yaitu 82,56 dan kelas kontrol yaitu 73,29. Keunggulan *articulate storyline 3* adalah dapat menciptakan penayangan yang komprehensif dan kreatif. Fungsi dari *articulate storyline 3* mirip dengan *microsoft power point*. Perangkat lunak ini memiliki banyak fasilitas seperti *timeline, movie, picture, character* dan lain-lain yang gampang untuk dipakai. Penelitian mendukung yang dilakukan oleh Dwi *et al.* (2021) mengenai penelitian Konsekuensi dari kemajuan media pembelajaran *articulate storyline* menunjukkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline 3* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, sesuai dengan kebutuhan media untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari materi Fungi, karena itu penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui wujud pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi, mengetahui hasil kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi, dan mengetahui antusiasme siswa setelah menggunakan pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi untuk kelas X SMAN 2 Kupang.

METODE PENELITIAN

Pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang mengacu pada model Borg & Gall yang sudah disesuaikan. Cara yang dilakukan untuk membuat suatu barang dipisahkan menjadi 8 tahap, khususnya: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi akhir, (8) produk akhir. Kelayakan produk bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi akan divalidasi oleh 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media, kemudian diuji cobakan pada siswa SMAN 2 Kupang dalam kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk menciptakan bahan ajar biologi yang dikembangkan menggunakan sebuah perangkat lunak atau aplikasi yaitu *articulate storyline 3*. Tahapan dalam mengembangkan produk ini yaitu: 1) desain produk, 2) validasi desain, 3) revisi desain, dan 4) uji coba produk.

1) Desain Produk

Proses mendesain dalam pengembangan produk dimulai dari bulan Mei 2023 sampai dengan selesai (layak digunakan). Isi bahan ajar yang dikembangkan ini yaitu *cover* bahan ajar fungi, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, video, LKPD, soal evaluasi dan biodata pengembang. Tampilan akhir yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Produk Bahan Ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi

2) Validasi desain

Tahap selanjutnya yaitu validasi produk berupa bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* yang dilakukan oleh para ahli. Validasi desain produk terdiri dari uji ahli materi dan uji ahli media. Pada tahapan validasi materi akan dinilai oleh 2 dosen biologi FKIP Undana serta 1 orang guru biologi SMAN 2 Kupang. Validasi materi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui materi yang disajikan pada produk ini sudah mencakup semua materi fungi yang cocok dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum. Hasil validasi dari ahli materi keseluruhannya adalah 84,22% dan dengan kategori sangat baik sehingga materi tampilan ini layak digunakan tanpa koreksi. Selain itu, hasil penilaian untuk setiap aspek yaitu 86,00% untuk

aspek kelayakan isi, 85,12% aspek penyajian dan 80,00% aspek kebahasaan, dua aspek termasuk kategori sangat baik kecuali untuk aspek kebahasaan dengan kategori baik. Pada ketiga aspek in juga terdapat indikator-indikator yang membantu validator dalam menilai bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* itu.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Rata-Rata Indikator	% Keidealan
Kelayakan Isi	4,30	86,00
Penyajian	4,26	85,12
Kebahasaan	4,00	80,00
Keseluruhan	4,21	84,22

Pada tahapan validasi media ini akan dinilai oleh 3 orang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media. Penilaian media ini bertujuan untuk mengecek kemudahan pengoperasian (tombol-tombol), informatif dan kenyamanan dalam menggunakan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3*. Aspek yang dinilai yaitu aspek kegrafikaan dengan hasil 90,91% dan tergolong dalam kategori sangat baik sehingga media yang digunakan tanpa revisi. Para validator juga berkomentar bahwa bahan ajar yang dibuat sudah baik (*user friendly* dan informatif). Dalam sudut pandang ini terdapat penanda yang dapat membantu validator dalam mengoperasikan bahan ajar ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Rata-Rata Indikator	% Keidealan
Kegrafikan	4,55	90,91

3) Revisi desain

Tahapan revisi ini dilakukan apabila terdapat nilai yang tidak memenuhi standar kelayakan pada saat validasi produk dan bertujuan untuk menghasilkan produk yang maksimal sesuai saran perbaikan saat melakukan validasi. Meskipun hasil rata-rata dari semua validator untuk materi dan media termasuk layak, akan tetapi peneliti tetap membuat perbaikan dari saran yang diterima.

Saran yang diberikan oleh validator materi melalui isi dalam angket serta saran yang disampaikan secara langsung oleh validator kepada peneliti mencakup:

1. Gambar untuk struktur jamur sebaiknya diganti pakai gambar yang asli dan bukan berupa animasi.
2. Kelengkapan nama latin jangan setengah-setengah. Contoh jamur *Malassezia* dilengkapi menjadi *Malassezia furfur*.
3. Pilihan jawaban pada soal evaluasi masih ada yang harus diperbaiki.
4. Konsisten dalam penggunaan istilah. Misalnya jamur dan fungi
5. Semua nama ilmiah wajib cetak miring

Berdasarkan saran yang diterima dari ahli materi, peneliti melakukan revisi. Hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2. Revisi struktur jamur berdasarkan saran dari ahli materi

Adapun saran dari ahli media sehingga peneliti memperbaikinya. Hasil revisi dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 3. Saran dari ahli media

Bagian yang direvisi	Sebelum	Sesudah
Cover Perlu ditambahkan tombol Petunjuk navigasi		
Cover Perlu ditambahkan identitas kelas untuk siswa		
Menu Utama Perlu adanya referensi untuk materi yang dipakai		
Tujuan Pembelajaran Ditambahkan gambar pada background		

4) Uji coba produk

Uji coba produk dari bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungi ini akan dinilai oleh siswa SMAN 2 Kupang. Respon siswa bertujuan agar peneliti dapat mengetahui secara langsung tanggapan siswa mengenai bahan ajar serta kelayakan bahan ajar ini, sehingga peneliti dapat menciptakan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini secara maksimal dan membuat siswa merasa antusias saat menggunakannya. Penyisihan dilakukan dalam 3 pertemuan, yaitu pengujian perorangan, pengujian kelompok kecil, dan pengujian kelompok besar. Hasil dan saran dari ketiga kelompok tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji coba perorangan

Aspek Penilaian	Rata-Rata	% Keidealan
Kualitas Tampilan	11,67	97,25%
Penyajian Materi	10	100%
Jumlah	21,67	98,5%

Hasil penilaian ketiga responden mengenai bahan ajar ini menunjukkan kategori yang sangat baik dan sesuai untuk digunakan tanpa modifikasi serta tingkat ideal normal dan umum di setiap aspek.

Tabel 5. Hasil uji coba kelompok kecil

Aspek Penilaian	Rata-Rata	% Keidealan
Kualitas Tampilan	11,67	97,25
Penyajian Materi	9,33	93,30
Jumlah	21	95,45

Aspek yang dinilai pada uji coba kelompok kecil sama dengan uji coba perorangan yaitu aspek kegrafikaan. Hasil yang diperoleh dari penilaian keenam responden pada bahan ajar ini yaitu masuk kriteria sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi serta data rata-rata dan persentase keidealannya.

Tabel 6. Hasil uji coba kelompok besar

Aspek Penilaian	Rata-Rata	% Keidealan
Kualitas Tampilan	11,37	94,75
Penyajian Materi	9,75	97,50
Jumlah	21,13	96,40

Aspek yang dinilai dalam uji kelompok besar sama dengan tes sebelumnya yaitu aspek kegrafikaan. Hasil penilain yang diperoleh bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan menggunakan *aplikasi articulate storyline 3* termasuk kategori sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi.

B. Pembahasan

Pengembangan bahan ajar biologi pada materi fungi menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* menunjukkan kemajuan materi tayangan, tingkat

kesesuaian materi pendidikan yang diujikan ke ahli media dan ahli materi, serta uji coba dalam bentuk uji perorangan, uji kelompok kecil, juga uji kelompok besar dengan tujuan untuk mengetahui antusiasme siswa saat menggunakan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian bahan ajar berdasarkan *articulate storyline 3* materi fungi ini, mendapatkan hasil yang termasuk kedalam kategori sangat baik secara keseluruhan. Pada hasil penilaian dari 3 orang ahli media, bahan ajar ini termasuk kriteria sangat baik dengan persentase keidealan sebesar 90,91% sehingga dari persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar ini pantas untuk dipakai. Alasan mengapa produk ini mendapat nilai tinggi dalam penilaian dikarenakan bahan ajar ini menyediakan fitur-fitur untuk penyampaian informasi, menyediakan tombol petunjuk navigasi, dan gambar terkait materi fungi. Hal ini sejalan dengan Emosda (2017) bahwa penggunaan bahan ajar bergambar yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 orang ahli materi, bahan ajar ini mendapatkan nilai dengan kriteria sangat baik dengan persentase sebesar 84,22% yang tergolong dalam kriteria sangat layak dipakai. Produk berbasis *articulate storyline 3* meraih hasil yang tinggi dari ahli uji materi karena pemaparan inti materi dapat dimengerti dengan baik dan penggunaan stimulasi gambar cocok dengan materi juga dilengkapi sumber gambar dan dikemas dengan menarik. Selain itu juga dikarenakan cakupan materi pada produk ini telah bersesuaian dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran untuk materi fungi kelas X SMA, serta bahan ajar ini bersifat komunikatif dan interaktif yang dimatangkan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Hal ini juga didukung dari Nurmita (2017) yang menyatakan bahwa materi pertunjukan diucapkan dengan baik dengan asumsi materi pertunjukan disusun dengan sengaja, menarik, memiliki daya padu yang tinggi, tidak sulit untuk diolah, dan sesuai dengan kaidah penulisan yang sesuai.

Tahapan yang terakhir adalah uji coba kepada siswa yang dilakukan dalam 3 kelompok yaitu kelompok uji perorangan sejumlah 3 orang, uji kelompok kecil 6 orang dalam 3 kelompok dengan perkelompoknya 2 orang, dan yang terakhir uji coba kelompok besar sejumlah siswa 29 orang. Uji ini dilakukan oleh siswa kelas XI yang sudah mempelajari materi fungi sebelumnya. Tahapan ini mendapatkan hasil yang sangat baik pada setiap

katégorinya, berdasarkan pada tabel data, hasil yang didapat pada uji perorangan adalah 98,5% dengan kriteria sangat baik, kelompok kecil sebesar 95,45% kategori sangat baik, dan kelompok besar 96,4% dengan kriteria sangat baik. Ketiga hasil uji coba produk pada siswa mendapatkan hasil yang sangat baik dikarenakan siswa dapat memperoleh materi tersebut melalui bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* yang mudah diakses dari *smatrphone*. Selain itu juga, siswa merasa tertarik menggunakan bahan ajar ini karena dalam bahan ajar tersebut menggunakan animasi, musik, video yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan juga kelengkapan fitur-fitur pendukung dalam mendukung pemahaman siswa akan mempelajari materi fungsi seperti LKPD dan Soal evaluasi, sehingga membuat siswa merasa antusias untuk belajar menggunakan bahan ajar ini.

Produk bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungsi ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelemahan pada bahan ajar ini adalah saat digunakan di *handphone* tidak dapat memenuhi layar sepenuhnya atau *fullscreen*. Hal ini tentunya cukup mengganggu, tetapi dapat diakali dengan menampilkan bahan ajar secara *landscape* atau memiringkan *handphone* pengguna, dengan begitu bahan ajar akan tampak lebih baik secara langsung tetapi tidak dapat mengatasi kelemahan ini sepenuhnya. Selain itu bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini harus menggunakan jaringan internet saat diakses menggunakan *handphone* akan tetapi bisa diakses secara *offline* jika menggunakan laptop, dengan syarat terdapat aplikasi *articulate storyline 3* di laptop pengguna. Kelemahan yang terakhir pada pengembangan bahan ajar ini adalah keterbatasan materi, dimana bahan ajar ini hanya dibatasi pada materi fungsi saja.

Selain kelemahan, bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini juga memiliki kelebihan. Salah satunya adalah bahan ajar ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun secara *online* dengan menekan atau menuliskan link bahan ajar pada *google* atau *browser* yang terdapat pada *handphone* atau laptop, selain itu dapat membuat penyimpanan *handphone* lebih hemat karena bahan ajar ini tidak menggunakan penyimpanan pada *handphone* pengguna. Bahan ajar ini dikembangkan dengan memakai bahasa yang dapat dipahami dan tidak berupa teks-teks saja didalamnya, bahan ajar ini juga berisi musik *audio*, animasi gambar, karakter dan video yang dikemas sesuai dengan materi. Bahan ajar ini mudah dioperasikan untuk pemula, atau untuk guru yang tidak sempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara langsung. Bahan

ajar ini dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan juga lebih efektif dalam waktu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Mufidah (2021) bahwa pembelajaran *articulate storyline* dapat dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan rincian di atas, maka dapat dilihat dampak secara langsung pengembangan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* pada materi fungsi yang merupakan produk pengembangan peneliti meningkatkan antusiasme siswa saat belajar menggunakan bahan ajar ini. Bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini sangat membantu terutama bagi siswa dengan gaya belajar *audiovisual*, karena bahan ajar ini selain mengemas materi yang bersifat abstrak menjadi menarik secara langsung untuk dibaca juga menyediakan video pembelajaran yang berisi seluruh topik terkait materi fungsi yang membuat anak dengan gaya belajar *audiovisual* atau yang tidak suka membaca lebih terbantu. Hal bersesuaian dengan Munir (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan video dalam media interaktif mampu menjelaskan keadaan *real* dari suatu proses dan kejadian atau fenomena. Pengguna juga bisa mengulang pada bagian-bagian tertentu untuk mencermati gambaran agar lebih fokus. Proses pengulangan ini dimaksudkan untuk siswa yang belum memahami bagian tertentu dalam materi, agar siswa tersebut dapat mempelajari hal yang belum dikuasai, dipahami atau dimengerti, sampai siswa tersebut paham betul dan tidak terjadi kesalahpahaman konsep dalam mempelajari materi fungsi. Sehingga ketika kegiatan belajar mengajar dilangsungkan, peserta didik tersebut dapat aktif dalam menyampaikan materi yang sudah dipelajari dengan benar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan *Articulate Storyline 3* secara keseluruhan menampilkan materi fungsi yang terdiri dari cover, menu pokok, tujuan pembelajaran, materi, video, LKPD, soal penilaian dan biodata pengembang. Bahan ini juga dapat diakses menggunakan *smartphone* yang terkoneksi internet.
2. Hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media terhadap produk bahan ajar ini yaitu pada ahli media sebesar 84,22% dan ahli media sebesar 90,91%. Adapun hasil ujicoba siswa dari penilaian bahan ajar yaitu 98,5% pada uji perorangan, 95,45% pada uji kelompok kecil, dan 96,4% pada uji kelompok besar dengan kategori sangat layak

digunakan tanpa ada revisi sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Siswa merasa sangat antusias mempelajari materi fungsi dengan menggunakan bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* karena menurut siswa bahan ajar berbasis *articulate storyline 3* ini sangat menarik dikarenakan materi yang akan dipelajari mudah dimengerti apalagi ditambahkan dengan video pembelajaran bagi yang lebih suka belajar menggunakan video, serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan praktis dan santai asalkan terhubung dengan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, R.W. & Gall, M.D. (2007). *Educational Research An Introduction*. The Eight Edition. Sydney Pearson
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Dwi, A., Octavia, Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Pengembangan Media e-Learning Berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380–2391. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.797>
- Emosda. 2017. Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2) :256-274.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*. 3(2), 503–511.
- Fitriani, L., Krisnawati, Y., Anorda, M. O. R., & Lanjarini, K. (2018). Jenis-Jenis Dan Potensi Jamur Makroskopis Yang Terdapat Di Pt Perkebunan Hasil Musi Lestari Dan Pt Djuanda Sawit Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Biologi*, 1(1), 21-28.
- Indasah, S., & Sulistiana, D. (2021). Pengembangan media articulate storyline pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA. *Jurnal Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1).
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas x boga di SMK negeri 2 singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36.
- Janah, S. N. (2015). *Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim).
- Maula, A. H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Biologi Pada Materi Ekosistem Kelas X MAN 2 Semarang*. (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Mufidah, E., & Khori, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19. *IBTIDA'*, 2(2), 124-132.
- Munir. 2013. *Multimedia : Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Nenohai, J. A., Sudirman, S., Naat, J. N., & Sarifudin, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Pokok Ikatan Kimia untuk SMA/MA Kelas X. *Jurnal Beta Kimia*, 2(1), 41-50.
- Nurmita, F. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Siswa dan Buku Guru Berbasis Matematika Realistik untuk Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Matematika Siswa Kelas VII SMP Al Karim Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (1)
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169-182.

Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.

Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujjiah, E. (2021). Articulate storyline : Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25.