

## Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar

Ni Putu Khrisna Ajmadewi<sup>1</sup>, I Wayan Rasna<sup>2</sup>, I Wayan Artika<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia; khrisna@student.undiksha.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia; wayan.rasna@undiksha.ac.id

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia; wayan.artika@undiksha.ac.id

---

### ARTICLE INFO

#### Keywords;

Interactive Media Development;  
Articulate Storyline;  
Cerpen

#### Article history:

Received 2024-03-23

Revised 2024-05-13

Accepted 2024-06-26

### ABSTRACT

This study aims to obtain an objective overview of the development of interactive media Articulate Storyline in learning short stories in class XI at SMK Negeri 1 Denpasar. This type of research uses Thiagarajan's 4-D development model, namely (1) define, (2) design, (3) develop, and (4) disseminate. However, due to time and cost limitations, research is only carried out until the develop stage. The results of the validity of the material showed that the interactive media Articulate Storyline developed obtained 97.7% material validity test results with very valid qualifications. The language validity test received a percentage score of 90.6% with very valid criteria. The validity test of the graphics obtained a percentage value of 93.7% with very valid criteria. The interactive media Articulate Storyline developed is in the practical category with a practicality score of 90% from teachers and 90.1% from students. The interactive media Articulate Storyline in learning short stories developed is quite effective in improving student learning outcomes. The results of the t-test showed a significance value of 0.000, smaller than the significance level of 0.05. This means that H<sub>0</sub> is rejected or there is a significant difference in the average learning outcomes before and after being given learning treatment using Articulate Storyline interactive media. Furthermore, N-Gain calculations are carried out to determine the magnitude of the increase in learning outcomes in students. The acquisition of an N-Gain score of 0.59 means that there is an increase in student learning outcomes after learning with Articulate Storyline interactive media with a moderate improvement category.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Ni Putu Khrisna Ajmadewi

Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia; khrisna@student.undiksha.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu media pembelajaran interaktif yang tengah populer dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang berfungsi sebagai media presentasi dan komunikasi. *Articulate Storyline* dihadirkan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran dengan tampilan sederhana menyerupai *Microsoft*

*PowerPoint*. Namun, *Articulate Storyline* lebih menghasilkan presentasi yang kreatif dibandingkan *Microsoft PowerPoint* karena memiliki fitur-fitur seperti *timeline*, video, gambar, karakter, hingga kuis sehingga siswa dapat langsung berinteraksi terhadap materi yang sedang dipelajari. Ciri khas berikutnya terdapat menu seperti tombol *zoom* untuk memperbesar gambar, tombol navigasi berupa *next*, *back*, dan *submit* yang selalu berada di bawah layar dan sudah tersedia otomatis di dalam media. Kelebihan lain program ini yakni pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman atau banyak *tools* sehingga memungkinkan guru untuk lebih mudah menggunakannya. Hasil yang dihasilkan dari pembuatan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat diakses oleh pengguna iOS, android, atau PC secara online maupun offline.

Rafmana et. al (2018) menjelaskan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis, dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA. Mudeing Jais et. al (2021) membuktikan dalam penelitiannya bahwa penerapan media berbasis *Articulate Storyline* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari 94% siswa telah memenuhi ketuntasan hasil belajar. Indriani et. al (2021) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dapat memudahkan siswa memahami materi, membuat pelajaran lebih efektif dan berdaya guna, memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Penjabaran di atas menjadi salah satu alasan pengambilan judul tesis untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dan mengimplementasikan *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerpen di kelas XI. Melalui berbagai komponen yang ditawarkan *Articulate Storyline* dapat membuat peserta didik belajar melalui cara visual dan audiotori sehingga penerimaan materi pelajaran dapat dikomunikasikan secara maksimal.

Melihat fenomena yang diuraikan di atas, perlu membuat sebuah pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang praktis, valid, dan efektif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran cerpen. Melalui media interaktif ini disajikan materi cerpen, contoh-contoh sinopsis cerpen, dan permainan digital yang menarik berkaitan dengan materi cerpen. Hadirnya media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* diharapkan akan membuat suasana pembelajaran cerpen menjadi berbeda. Materi yang sebelumnya disajikan secara monoton kini lebih interaktif dan bervariasi.

Mengamati uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian berjudul Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar yang diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi, mampu memotivasi minat belajar siswa karena siswa mendapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini, menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan, yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran).

### Subjek Penelitian

Populasi Penelitian. Populasi adalah seluruh subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Populasi dalam penelitian ini 860 siswa. Sedangkan Sampel Penelitian adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, di mana peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena pertimbangan tertentu. Jadi, sampel ditentukan sendiri oleh peneliti. Kelas XI DPIB dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang menjadi sampel dalam penelitian yang dilakukan. Alasannya karena siswa dipandang memiliki karakteristik yang homogen sehingga sampel cukup satu kelas saja. Media interaktif *Articulate Storyline* ini merupakan alat bantu pembelajaran bagi semua siswa sehingga alat ini memiliki dukungan relatif sama untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut: *Pertama*, Teknik Pengumpulan Data dalam Proses Perancangan Media Interaktif Articulate Storyline. *Kedua*, Teknik Pengumpulan Data Uji Validitas Media Interaktif Articulate Storyline. *Ketiga*, Teknik Pengumpulan Data Uji Kepraktisan Media Interaktif Articulate Storyline. *Keempat*, Teknik Pengumpulan Data Uji Efektivitas Media Interaktif Articulate Storyline.

## Teknik Analisis Data

*Pertama*, Analisis Data Proses Perancangan Media Interaktif. Tahap analisis dokumen dilakukan setelah peneliti mengumpulkan data berupa hasil angket awal dan angket karakteristik siswa yang diisi oleh guru dan siswa. Selain itu data yang dikumpulkan berupa dokumen seperti RPP. Seluruh data yang diperoleh lalu dianalisis dengan mendeskripsikan setiap hasil yang diperoleh. Selanjutnya, mulai melaksanakan tahap perancangan format, bentuk penyajian media, penyusunan instrumen, hingga ke tahap pengembangan media interaktif *Articulate Storyline*.

*Kedua*, Analisis Data Validitas. Data analisis validitas diperoleh dari data uji validitas yang melibatkan ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli kegrafikan (media). Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1.

*Ketiga*, Analisis Data Kepraktisan. Data hasil uji kepraktisan diperoleh dari data uji kepraktisan kepada guru dan siswa. *Keempat*, Analisis Data Efektivitas. Desain penelitian ini menggunakan *one grup pretest posttest design* karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pendefinisian (*Define*)

- a. Analisis Awal. Pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran cerpen. Berikut adalah hasil yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada guru bahasa Indonesia kelas XI SMK Negeri 1 Denpasar mengenai kegiatan pembelajaran cerpen.
- b. Analisis Karakteristik Siswa. Analisis ini merupakan kegiatan mengamati dan menelaah karakteristik siswa sebagai pertimbangan dalam mendesain pengembangan media interaktif. Kegiatan ini penting karena proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui karakteristik siswa, peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia serta melihat hasil angket siswa. Siswa kelas XI SMK Negeri 1 Denpasar memberikan berbagai macam jawaban yang mengarah pada kesukaan mereka dalam pembelajaran interaktif berbasis *games* digital.
- c. Analisis Konsep. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan analisis literatur (dokumen) silabus dan RPP terkait materi cerpen. Selain itu, dilakukan juga wawancara kepada guru untuk mengidentifikasi terkait konsep materi yang diajarkan. Kompetensi dasar 3.8 menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek (cerpen). Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) meliputi, 3.8.1 menentukan unsur-unsur pembangun cerpen dan 3.8.2 menelaah teks cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan cerpen. Capaian akhir pembelajaran dalam materi cerpen ini adalah siswa dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerpen serta siswa mampu menelaah teks cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaannya.
- d. Analisis Tujuan Pembelajaran. Perincian tujuan pembelajaran pada materi cerpen adalah siswa dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerpen serta siswa mampu menelaah teks cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaannya. Untuk mencapai target tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penyampaian materi yang disajikan oleh guru direncanakan berbantu media *Articulate Storyline* karena sebagaimana yang diketahui bahwa *Articulate Storyline* mampu membuat konten pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya efek visual dan audio sehingga media terlihat lebih menarik.

### Perancangan (Design)

- a. Tahap Penyusunan Tes. Penelitian ini menggunakan dua kali tes dalam uji coba produk yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran sebelum siswa menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen, sedangkan *posttest* dilaksanakan di akhir pembelajaran setelah siswa diberi perlakuan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*.
- b. Pemilihan Media. Pemilihan media sangat penting terkait dengan kegiatan pembelajaran yang efisien dan menjadikan siswa lebih aktif juga tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan analisis awal akhir, analisis karakteristik siswa, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran, maka peneliti memilih mengembangkan produk media interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran cerpen dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.
- c. Pemilihan Format. Pemilihan format dimaksudkan untuk mendesain isi media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran dan RPP pada kurikulum 2013. Dalam media interaktif yang dikembangkan menampilkan teks, gambar, animasi, *background*, dan latihan soal berbentuk *games* menarik.
- d. Rancangan Desain Media Interaktif. Terdiri atas *cover*, identitas siswa, daftar menu, penjelasan menu profil pengembang, penjelasan daftar rujukan, penjelasan menu kompetensi, penjelasan menu penggunaan media interaktif, penjelasan menu deskripsi media interaktif, penjelasan menu materi, penjelasan menu kumpulan cerpen, dan penjelasan menu evaluasi.

### Pengembangan (Development)

- a. Uji Validitas *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)
- b. Uji Efektivitas Produk Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen di Kelas XI SMK Negeri 1 Denpasar

### Pembahasan

#### Proses Perancangan Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar

Penggunaan media pembelajaran digital merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik (Widana et.al, 2022:31). Salah satu media pembelajaran interaktif yang tengah populer dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang berfungsi sebagai media presentasi dan komunikasi. *Articulate Storyline* dihadirkan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran dengan tampilan sederhana menyerupai *Microsoft PowerPoint*. Namun, *Articulate Storyline* lebih menghasilkan presentasi yang kreatif dibandingkan *Microsoft PowerPoint* karena memiliki fitur-fitur seperti *timeline*, video, gambar, karakter, hingga kuis sehingga siswa dapat langsung berinteraksi terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dalam penelitian ini, proses perancangan menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan, yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran). Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian hanya dilaksanakan sampai tahapan *develop* (pengembangan). Tahap pendefinisian merupakan tahap pertama dalam pengembangan model 4D yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta berguna untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan media interaktif yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran di SMK Negeri 1 Denpasar pada pembelajaran cerpen kelas XI. Tahap perancangan bertujuan untuk menghasilkan rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan. Penyusunan media interaktif *Articulate Storyline* mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap pendefinisian.

Produk media interaktif *Articulate Storyline* ini dikembangkan dan dilaksanakan dengan tahap pengujian yang terdiri atas uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi dan memperoleh nilai persentase sebesar 97,7% dengan kualifikasi sangat valid. Uji validitas bahasa dilakukan oleh ahli bahasa dan mendapatkan nilai persentase sebanyak 90,6% dengan kriteria sangat valid. Uji validitas kegrafikan (media) dilakukan oleh ahli media memperoleh hasil persentase nilai sebesar 93,7% dengan kriteria sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru mendapatkan hasil yang praktis dengan nilai 90% kriteria sangat praktis. Hasil uji kepraktisan pada siswa dalam lingkup kelompok kecil memperoleh hasil yang praktis dengan nilai persentase 90,5%, dan pada uji kepraktisan dalam lingkup kelompok besar memperoleh hasil persentase nilai sebanyak 90,1% dengan kategori sangat praktis.

### **Validitas Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar**

Rancangan awal media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen yang telah dibuat pada tahap perancangan diuji validitasnya dari aspek materi, bahasa, dan kegrafikan (media). Uji validitas materi melibatkan satu ahli materi melalui pengisian angket validitas materi. Angket uji validitas materi terdiri atas 11 pernyataan meliputi penilaian terhadap isi materi dan penilaian penyajian materi pada media interaktif *Articulate Storyline*. Hasil validitas ahli materi seperti yang telah dicantumkan pada Tabel 17. Data Hasil Penilaian Ahli Materi, diketahui persentase tingkat pencapaian media interaktif *Articulate Storyline* adalah 97,7% dengan kategori sangat valid. Hasil validitas ahli materi menunjukkan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* sesuai dengan kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian. Berdasarkan aspek kelayakan materi meliputi informasi dan kegiatan dalam media interaktif *Articulate Storyline* sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, tingkat kognitif siswa, dan soal-soal latihan yang diberikan. Berdasarkan aspek kelayakan penyajian berarti media interaktif *Articulate Storyline* telah menyajikan materi secara jelas, mudah dipelajari, tampilan menarik, mampu meningkatkan minat belajar siswa, merangsang keterlibatan siswa untuk belajar secara mandiri serta berpikir runtut dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Amirullah & Hardinata, 2017; Wulandari et al., 2019; Yamin, 2020) yang menjelaskan bahwa kelayakan materi dapat ditinjau dari kesesuaian isi materi pada media dengan tujuan pembelajaran serta aktivitas media interaktif disesuaikan dengan basis pembelajaran. Terdapat masukan yang diberikan oleh ahli materi terhadap pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* ini yakni peneliti diberikan catatan untuk mencermati lagi soal latihan yang diberikan. Setelah ditinjau kembali ada satu soal pada bagian menu evaluasi belum ada pertanyaan, hanya kutipan cerpen saja. Berdasarkan masukan ahli materi tersebut peneliti melakukan perbaikan terhadap media interaktif *Articulate Storyline* yang sedang dikembangkan.

Uji validitas bahasa dinilai oleh satu ahli bahasa melalui pengisian angket validitas bahasa. Angket uji validitas materi terdiri atas 8 pernyataan seputar kebahasaan pada media interaktif *Articulate Storyline*. Hasil validitas ahli bahasa seperti yang telah dicantumkan pada Tabel 18. Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa, diketahui persentase tingkat pencapaian media interaktif *Articulate Storyline* adalah 90,6% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media interaktif *Articulate Storyline* telah memenuhi kriteria seperti, bahasanya lugas, komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, runut, serta menggunakan istilah yang konsisten. Hal senada diungkapkan oleh Yastini et al., (2018) yang menyatakan bahwa bahasa yang digunakan pada media interaktif adalah bahasa komunikatif artinya menggunakan bahasa yang sesuai dengan fungsi-fungsi bahasa sehingga mudah dipahami pembaca (Yastini et al., 2018). Begitu juga tulisan pada media interaktif juga perlu konsistensi penggunaan kosakata dan penerapan tanda baca yang benar agar makna tulisan dapat tersampaikan (Sukirman, 2020). Dari hasil penilaian ahli bahasa, validator memberikan saran dan masukan untuk merevisi kesalahan terhadap penggunaan kata baku, penggunaan tanda baca, penulisan konjungsi, penulisan huruf kapital, dan penulisan kata asing yang perlu diberikan tanda cetak miring. Berdasarkan saran dan masukan ahli bahasa

tersebut, peneliti melakukan perbaikan terhadap media interaktif *Articulate Storyline* yang sedang dikembangkan.

### Kepraktisan Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar

Uji kepraktisan dilakukan dengan melibatkan enam guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di SMK Negeri 1 Denpasar dan 33 siswa kelas XI DPIB 1 di SMK Negeri 1 Denpasar. Angket uji kepraktisan yang dinilai guru dan siswa memuat 13 pernyataan. Hasil keseluruhan dari penilaian guru sebesar 90% yang artinya media interaktif *Articulate Storyline* sangat praktis digunakan oleh pengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Guru memberikan tanggapan positif bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan merupakan inovasi bahan ajar untuk mempelajari cerpen. Penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* jelas, praktis, dan mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat (Muskania, Badariah, & Mansur, 2019; Wiastuti, Suadnyana, Kristiantari, 2014) bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh siswa sehingga pengemasan media harus bersifat praktis. Kepraktisan media akan memudahkan siswa dalam mengaplikasikan media tersebut sehingga memudahkan siswa dalam belajar (Khofiyah et.al, 2019).

Pada media interaktif *Articulate Storyline* terdapat contoh-contoh cerpen yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga bisa dijadikan bahan bacaan baru, terdapat latihan soal yang dikemas dalam bentuk *games* menarik sehingga membuat siswa semangat untuk mempelajari cerpen, terdapat *backsound*, *background*, gambar, animasi, dan tulisan yang jelas serta terbaca membuat media lebih hidup dan mengasyikkan. Menurut Donal Indra et al (2021) pengemasan media pembelajaran interaktif yang menarik dan memperhatikan konsep desain memang diperlukan agar mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar karena umumnya karakteristik siswa menyukai perpaduan komponen warna, gambar, animasi, musik, dan *games* saat belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena siswa termotivasi untuk menyelesaikan pembelajaran (Chrisyarani, 2018).

### Efektivitas Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar

Uji efektivitas media interaktif *Articulate Storyline* hasil pengembangan dilakukan dengan model *one group pretest posttest design* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi cerpen dengan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*. Pembagian aktivitas pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu *pretest*, proses atau *treatment*, dan *posttest*. Siswa diberikan *pretest* menggunakan tes hasil belajar. Hasil pretest ini dapat dikatakan kurang memuaskan terlihat dari nilai siswa yang kurang memuaskan dan siswa tampak kesulitan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada soal. Kemudian diberikan *treatment* atau perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*. Pada tahap akhir diberikan *posttest* dengan tes hasil belajar yang sama. Berikut dijelaskan perhitungan hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1.** Perhitungan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Penilaian	Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
Pretest	46,36	20	70
Posttest	76,36	50	100

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata pretest dan posttest masing-masing sebesar 46,36 dan 76,36. Dari rata-rata tersebut diketahui terjadi peningkatan nilai sebesar 30. Selain itu, nilai minimum dan nilai maksimum *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Data hasil pretest dan posttest siswa dianalisis menggunakan uji *paired sample t test*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji t-test dapat dilakukan melalui pendekatan probabilitas, signifikansi yang digunakan  $\alpha=0,05$ .

Berdasarkan hasil uji t test diketahui harga signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*. Selanjutnya dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar pada siswa. Perolehan nilai N-Gain sebesar 0,59 artinya terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah dibelajarkan dengan media interaktif *Articulate Storyline* dengan kategori peningkatan sedang.

#### 4. KESIMPULAN

Proses perancangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen disusun dengan prosedur penelitian dan pengembangan 4D Thiagarajan yang terdiri atas empat tahap, yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran). Namun, penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan), tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan biaya. Media interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan memperoleh hasil uji validitas materi 97,7% dengan kualifikasi sangat valid. Uji validitas bahasa mendapatkan nilai persentase sebanyak 90,6% dengan kriteria sangat valid. Uji validitas kegrafikan (media) hasil persentase nilai sebesar 93,7% dengan kriteria sangat valid. Media interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan berkategori praktis dengan dengan nilai kepraktisan dari guru sebesar 90% dan dari siswa sebesar 90,1%. Media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen yang dikembangkan tergolong efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*.

#### REFERENSI

- Adittia, A. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), <https://doi.org/https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>.
- Agustina, S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di SMPN 1 Tandun. Skripsi Universitas IAIN Batusangkar
- Alifah, S. D. A., Maharani, S., & Fitriana, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media 3D Watercycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Kasreman 1 Kasreman. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 755-764.
- Alsyabri. 2021. Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Educational Technology and Science (JeITS)*, 3(1).
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97– 101. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JKKP.042.07>
- Aminudin. 2009. Pengantar Apresiasi Sastra. Bandung: Sinar Baru Algesid
- Arwanda, P., dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar". *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 194-204, <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/331/143>
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ali Mudlofir dan Evi Fatmaturrusyidiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: PT. Rajagrafindo
- Aini, Y. I. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6, <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Damayanti, E., Anas Ahmadi., & Yuniseffendri. 2023. Pengembangan Aplikasi MAREN (Mari Rangkum Cerpen) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Disabilitas di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(2), 203-217, <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.34>
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS
- Esten, M. 2013. *Kesusastraan Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung: Aksar
- Fakhrurrazi. 2018. Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir*, XI(1), 85-99 <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/at/article/view/529/331>
- Fariz, R., dan Nuriana, R. D. 2022. Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 5, 304-310, <https://lib.unnes.ac.id/53714/1/54191-Article%20Text-154759-1-10-20220205.pdf>
- Hafiedz, R & Didah Nurhamidah. 2022. Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 55-64, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/15070>
- Hodiyanto, H. Darma, Y., dan Putra, S.R.S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (2), 323-334, [https://www.researchgate.net/publication/356638519\\_Pengembangan\\_Media\\_Pembelajaran\\_Berbasis\\_Macromedia\\_Flash\\_Bermuatan\\_Problem\\_Posing\\_terhadap\\_Kemampuan\\_Pemecahan\\_Masalah\\_Matematis](https://www.researchgate.net/publication/356638519_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Macromedia_Flash_Bermuatan_Problem_Posing_terhadap_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Matematis)
- Hutabari, E. 2022. Validitas Media Pembelajaran Multimedia pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *SNISTEK* 4, 296-301, <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363/2479>
- Indriani, M.S., I Wayan Artika, Dwi Ratih Wahyu. 2021. Penggunaan Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Undiksha*, 11(1), 25-36 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/29316/pdf>
- Jais, M & Ulil Amri. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795-801, <https://ejournal.my.id/jsqp/article/view/153>
- Jubaerudin, J.M, dkk. 2021. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi". *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178-189, <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/3191/1786>
- Kemendikbud. 2017. *Bahasa Indonesia Kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Khusnah, N., Sri Sulasteri., Fitriani Nur. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran JiMat Menggunakan Articulate Storyline". *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/article/view/9603/5023>
- Kurniasari, I. 2018. *Pengembangan E - Module Berbasis Exe-Learning Bercirikan Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Peserta Didik Kelas VIII*. Skripsi (tidak diterbitkan) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Khofiyah, H. N., Santoso, A., & Akbar, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 61-67. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11857>

- N. Lestari. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Klaten: Anggota IKAPI
- Nuraini, D.V dan Mintowati. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMAN 3 Ponorogo. *BAPALA* 8(1), 1-9, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/38808>
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nugraheni, T. D. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen. Skripsi. <https://lib.unnes.ac.id/32545/1/1102413002.pdf>
- Pradana, L., Sholikhah, O., Maharani, S., & Kholid, M. (2020). Virtual mathematics kits (VMK): Connecting digital media to mathematical literacy. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(3), 234-241.
- Rasyid, M., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA, *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69-80, <https://media.neliti.com/media/publications/118998-ID-pengembangan-media-pembelajaran-berbasis.pdf>
- 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, <http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation/article/download/892/523/>
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52-65. <https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Sadiman, A.S, dkk. 2009. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sari, R.K dan Nyoto Harjono. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/33356/18025>
- Sari, R. K. 2021. Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*. 60-69, [http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/borneo\\_humaniora/article/view/2249/1519](http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/borneo_humaniora/article/view/2249/1519)
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. 2021. Articulate Storyline : Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25, <https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal/article/view/3208/2263>
- Sudjana, N. 2010. *Penelitian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N dan Ahmad Rivai. 2019. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensido: Bandung
- Suwito dan Abd. Syukur. 2023. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva di SMA N 1 Krian Sidoarjo. *Jurnal Pancasona Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 143-149, <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/pancasona/article/view/6888/4627>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharianto. 2005. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Surakarta: Widya Duta
- Sukmadinata, N.S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (cetakan kelima)*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukirman, S. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72-81.
- Silahun, A. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Idaratul Ulum*, 4(2), 162-175, <https://jurnal.stitmu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244/235>
- 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>
- Thiagarajan, S. Semmel, & I. Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC.
- Tarigan. 2008. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa
- Ulfah, A. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 1-18, <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JIBS/article/view/1946>
- Putri, R. A., S. Uchtiawati., dan N. Fauziyah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Seni Budaya Lokal. *Didaktika*, 26 (2), 1-13, <https://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1468/1050>
- Priyanti, E.T. 2010. *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Waluyo, H. 2003. *Apresiasi Puisi Panduan untuk Pelajar dan Mahasiswa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Widana, I.N.A, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Pada Program Studi Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali STAHN Mpu Kuturan Singaraja. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 30-42, <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/1443>
- Wulandari, Elok., Suryanti., & Elok Sudibyo. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educational and Development*, 8(3), 101-105, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1915/980>
- Wulandari, D. A., Murnomo, A., Wibawanto, H., & Suryanto, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577-584. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.25126/jtiik.201965994>
- Yusuf, R.M, Supratman, dan Puji Lestari. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Mengeksplor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Sekf Regulated Learning Siswa Pesantren, 8(1), 137-149, <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/view/2460/1805>
- Yastini, Y. N., Nurdian, A. R., & Wikanengsih. (2018). Kemampuan Penggunaan Bahasa Baku Mahasiswa Program Studi Bahasa Indonesia Ikip Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(5), 659–664. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/821/pdf>
- Yamin, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika bagi Siswa Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 8(2)
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/view/1267>