

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PUISI SISWA KELAS X SMAN 3 PONOROGO

Dhea Vica Nuraini

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dhea.17020074012@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati, M.Pd.

Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mintowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa yang merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran menulis puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa membutuhkan media yang dapat menyampaikan materi secara inovatif dan variatif. Sehingga multimedia interaktif *Articulate Storyline* adalah jawaban dari permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan dan kualitas multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X SMAN 3 Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif. Proses pengembangan menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas X IPA 2 dan X IPS 1 SMAN 3 Ponorogo. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, kuesioner, dan tes. Hasil analisis pengembangan media pembelajaran terdiri dari hasil analisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator ahli berkategori "sangat layak" dengan persentase 90%. Hasil analisis kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respons siswa berkategori "sangat praktis" dengan persentase 90,3%. Hasil analisis keefektifan media pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek yaitu, lembar aktivitas siswa dengan persentase 92,5%, lembar aktivitas guru dengan persentase sebesar 92,5%, dan rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan nilai 82,36, sehingga dapat diketahui bahwa keefektifan media pembelajaran berkategori "sangat efektif" dengan persentase 89,12%. Jadi, dapat disimpulkan dari tiga kriteria tersebut, kualitas multimedia interaktif *Articulate Storyline* ini berkategori "sangat berkualitas" dengan persentase 89,80%.

Kata Kunci: Pengembangan, *Articulate Storyline*, Menulis Puisi

Abstract

This study is based on students' needs who feel bored and surfeited during the learning process to write poetry in Indonesian subject. Students need media that can deliver material in an innovative and varied way. So that the interactive multimedia *Articulate Storyline* is the answer to this problem. The purpose of this study was to determine the development process and quality of interactive multimedia *Articulate Storyline* for Indonesian language learning in writing poetry for students of class X SMAN 3 Ponorogo. This research is qualitative research supported by quantitative data. The development process uses *Research and Development* (R&D) model by using a modified Borg & Gall development procedure. The research subjects used were students of class X IPA 2 and X IPS 1 SMAN 3 Ponorogo. The collecting data in this study using observation technique, questionnaire, and test. The results of the analysis of learning media development consisted of the results of the analysis of the validity of learning media based on the assessment of the expert validator in category "very feasible" with a percentage of 90%. Results practicality analysis based learning media student responses categorized as "very practical" with a percentage of 90.3%. The results of the analysis of the effectiveness of learning media are determined by three aspects, namely, student activity sheets with a percentage of 92.5%, teacher activity sheets with a percentage of 92.5%, and the average overall student learning outcomes with a value of 82.36, so it can be seen that the effectiveness of learning media is categorized as "very effective" with a percentage of 89.12%. So, it can be concluded from the three criteria, the quality of interactive multimedia *Articulate Storyline* is in the category of "very high quality" with percentage of 89,80%.

Keywords: Development, *Articulate Storyline*, Poetry Writing

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari keterampilan menulis. Silabus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagai salah satu keterampilan, menulis memerlukan proses belajar dan berlatih. Semakin sering belajar dan berlatih, siswa akan terampil dalam menuliskan ide, gagasan, dan pendapatnya. Sebaliknya, jika siswa tidak terbiasa siswa akan mengalami kesulitan. Maka dari itu, dibutuhkan pembelajaran yang efektif bagi siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya memuat pembelajaran bahasa saja, namun juga memuat pembelajaran sastra. Sastra merupakan suatu kegiatan kreatif dalam menghasilkan suatu karya baik berupa tulisan maupun lisan. Menurut Teeuw (2013:20) sastra dapat berupa alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi atau pengajaran. Selanjutnya, menurut Pradopo (2002:61) mengatakan bahwa karya sastra muncul di tengah-tengah masyarakat sebagai hasil dari imajinasi pengarang dan refleksi terhadap gejala-gejala sosial yang ada. Kata lainnya, sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, semangat, perasaan atau ekspresi yang tidak terlepas dari unsur-unsur bentuk karya sastra yang indah. Contoh pembelajaran sastra di sekolah adalah prosa fiksi dan puisi. Prosa fiksi itu seperti novel, cerita pendek, cerita rakyat.

Menurut Ghazali (2010:295), kegiatan menulis lebih banyak dipakai untuk mempraktikkan struktur-struktur linguistik atau untuk mengekspresikan hal-hal yang bersifat personal atau pribadi bagi siswa. Selanjutnya, menurut Morsey (dalam Taringan, 2008:4), kegiatan menulis digunakan untuk melaporkan, memberitahukan, dan mempengaruhi pembaca dengan hasil pemikiran penulis. Dalam hal ini, menulis dapat diartikan sebagai proses mempraktikkan struktur linguistik dan sebagai wujud ekspresi diri terhadap suatu hal tertentu yang dituangkan melalui tulisan sehingga mampu menambah pengetahuan dan wawasan pembaca.

Menurut Waluyo (2002:1), puisi merupakan salah satu karya sastra dengan memadatkan bahasa, mempersingkat, dan memberi rima dengan bunyi yang padu dan adanya pemilihan kata-kata kias (bersifat imajinatif). Puisi lahir dari sebuah pemikiran atau ide dari penulisnya, pemikiran tersebut bisa bersumber dari pengalaman, lingkungan sosial penulis, alam, maupun lainnya.

Menulis puisi merupakan bentuk kegiatan secara aktif dan kreatif menciptakan susunan kata dengan unsur keindahan dan berasal dari perasaan penulis. Menulis puisi merupakan proses intelektual yang menuntut seseorang menguasai bahasa dengan keterbukaan wawasan dan kepekaan perasaan. Kegiatan menulis puisi

berawal dari proses kreatif yaitu mengimajinasikan suatu fakta empiris yang diwujudkan dalam bentuk puisi. Sebelum menuangkan ke dalam puisi, penulis harus mengetahui unsur-unsur yang terdapat dalam puisi (Jabrohim, 2003:32).

Unsur merupakan suatu bagian untuk membentuk sebuah puisi. Unsur-unsur puisi digunakan untuk membentuk puisi menjadi karya sastra tulis secara utuh. Unsur-unsur puisi juga digunakan untuk membedakan puisi dengan jenis karya sastra lain. Unsur puisi dibagi menjadi dua yaitu unsur batin dan fisik (Jabrohim, 2001:33).

Keterampilan menulis puisi menjadi salah satu pembelajaran sastra bahasa Indonesia. Materi dalam teks puisi sangat erat dengan keterampilan menulis, maka diperlukan keterampilan dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Sering kali, siswa merasa kesulitan dan bosan dengan pembelajaran menulis puisi yang monoton, siswa hanya disuruh untuk mengamati suatu objek atau membayangkan suatu peristiwa yang nantinya akan dijadikan puisi. Hal inilah yang menyebabkan kejenuhan pada saat proses pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dan mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Hal ini selaras dengan pendapat Sudjana & Rivai (2007:3), dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik selama proses pembelajaran menggunakan media sekaligus dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam masalah yang diberikan (Arsyad, 2013:28).

Menurut Sani (2019), pada era revolusi industri 4.0 terdapat literasi baru yang dibutuhkan, yaitu: 1) literasi data, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Maka dari itu, dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar mampu bertahan di masa yang akan datang dan menjadi salah satu terobosan baru media pembelajaran yang menarik. Siswa harus dibekali dengan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Kebebasan pemanfaatan multimedia menjadi salah satu bentuk adanya pengaruh perkembangan teknologi bagi dunia pendidikan.

Kustiono (2010:8) menjelaskan media pembelajaran interaktif dikatakan sebagai alat yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran karena, 1) memungkinkan terjadinya interaksi langsung siswa dengan materi pembelajaran, 2) proses belajar dapat dilakukan secara mandiri sesuai kemampuan siswa, 3) meningkatkan minat dan motivasi belajar, 4) memberikan imbal balik terhadap respon siswa, 5) menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Media pembelajaran pada penelitian ini berupa pembelajaran interaktif berbasis pada *software Articulate Storyline*. Media ini berupa kombinasi antara media

visual dengan audio yang biasa disebut multimedia. *Articulate Storyline* merupakan *software* atau perangkat lunak buatan *Global Incorporation* diluncurkan pada tahun 2014 yang digunakan untuk membuat pembelajaran secara *e-learning* yang interaktif. Format yang dihasilkan dari *software* ini beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS, android, dan PC. Menurut Darmawan, (2016), *Articulate Storyline* adalah program aplikasi yang telah didukung oleh *smart brainware* secara sederhana dengan tutorial interaktif membantu pengguna menyimpan dengan format CD, web pribadi, maupun word processing melalui template yang diunggah secara daring maupun luring.

Penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline* menjadi sarana penyampaian materi menulis teks puisi yang menarik dan berkesan bagi siswa. Multimedia ini dapat membantu penyampaian materi yang sulit akan berubah menjadi materi yang mudah dipahami dan menyenangkan. Dengan penerapan audio dan video pada pembelajaran menulis puisi yang dikemas dalam bentuk aplikasi android, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan di dalam audio dan video tersebut, siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan aplikasinya untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Beberapa penelitian yang relevan seperti yang dilakukan oleh Nugraheni (2018), Faisal (2020), dan Rohman (2020) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini karena media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman siswa.

Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dan mendeskripsikan hasil kualitas multimedia interaktif *Articulate Storyline* berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMAN 3 Ponorogo. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut.

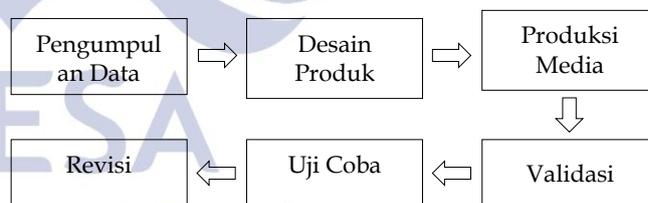
- 1) Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMAN 3 Ponorogo?
- 2) Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai perangkat pembelajaran menulis puisi siswa kelas X?
 - a. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMA?
 - b. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMA?

- c. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMA?

METODE

Pendekatan pada penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Pengembangan media mengacu pada penganalisisan tujuan, pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi, dan revisi produk. Kualitas media pembelajaran didasarkan pada kevalidan isi, penyajian, dan keefektifan produk yang dapat diamati pada saat implementasi pembelajaran dengan mengacu pada aktivitas siswa, hasil belajar, dan respons siswa dalam menggunakan produk. Penelitian ini dilaksanakan pada 7 Desember 2020 sampai dengan 20 Januari 2021 di SMAN 3 Ponorogo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 dan X IPS 1 yang berjumlah 71 siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2016:407) berpendapat bahwa penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah sebuah penelitian untuk menghasilkan produk tertentu berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diuji keektifannya, sehingga dapat berfungsi dengan baik di masyarakat. Langkah-langkah metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur Borg & Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sebagai berikut.



Bagan 1. Langkah-langkah Prosedur Metode *Research and Development* (R&D).

Langkah tersebut telah dimodifikasi menjadi enam langkah dari yang sebelumnya sepuluh langkah dikarenakan faktor keterbatasan waktu, kesamaan langkah, dan pendapat Borg & Gall (dalam penelitian Kusno 2017) yang menyatakan bahwa sebuah penelitian dan pengembangan perlu dibatasi dalam skala kecil termasuk langkah-langkahnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, kuesioner, dan tes. Observasi bertujuan untuk memperoleh data analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran wawasan berpuisi

yang mencakup keterampilan menulis. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pengisian kuesioner identifikasi kebutuhan siswa. Selanjutnya, kuesioner digunakan untuk mendapatkan hasil validasi ahli media, hasil respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, hasil pengamatan aktivitas siswa, dan hasil pengamatan aktivitas guru. Sedangkan, tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, diperoleh melalui latihan soal pada multimedia interaktif *Articulate Storyline*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa data proses pengembangan dan kualitas multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* Borg and Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian menjadi enam tahap yaitu, 1) pengumpulan data masalah, 2) desain produk, 3) produksi media pembelajaran, 4) validasi, 5) uji coba, dan 6) revisi.

1. Data Proses Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline*

Multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi telah selesai dikembangkan sesuai langkah-langkah pengembangan Borg and Gall. Penyelesaian produk media ini memerlukan waktu satu bulan, yaitu bulan Desember 2020 sampai bulan Januari 2021. Berikut adalah proses pengembangan multimedia interaktif *Articulate Storyline*.

1) Pengumpulan Data Masalah

Pengumpulan data masalah dilakukan di kelas X IPA 2 dan X IPS 1 SMAN 3 Ponorogo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berbagai permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas tersebut. Terdapat tiga langkah penelitian pendahuluan yaitu, a) observasi awal, b) analisis kebutuhan siswa, c) penyusunan kompetensi dan perumusan butir-butir materi pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X.

a) Observasi Awal

Observasi awal dilakukan dengan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran secara daring (*whatsapp group*) untuk mengetahui keadaan kelas, jumlah siswa, waktu pembelajaran, dan kurikulum SMA.

b) Analisis Kebutuhan Siswa Kelas X

Tahap ini telah dilakukan dengan memberikan kuesioner kebutuhan siswa yang berisi tentang minat dan jenis media pembelajaran yang dibutuhkan. Kuesioner ini berisi sebelas pertanyaan dengan dua jawaban yaitu “ya” dan

“tidak”. Kuesioner kebutuhan siswa ini telah diberikan pada 7 Desember 2020, melalui *google form* dan *link* dibagikan melalui grup *whatsapp* dari masing-masing kelas. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X IPA 2 dan X IPS 1 SMAN 3 Ponorogo, masing-masing berjumlah 35 dan 36 siswa dengan total 71 siswa.

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$
$$= \frac{1278}{1562} \times 100\%$$
$$= 81,82\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Proses ini menghasilkan data berupa kebutuhan siswa yang memperoleh persentase 81,82% dengan kategori **sangat membutuhkan**.

c) Penyusunan Kompetensi dan Perumusan Butir-butir Materi

Penyusunan kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas X disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan SMAN 3 Ponorogo yaitu Kurikulum 2013 dengan menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline*.

2) Desain Produk

Pembuatan desain produk telah dilakukan pada 9 Desember 2020 dilakukan dengan merancang produk multimedia interaktif *Articulate Storyline* yang terdiri atas fungsi, penampilan, keunggulan, biaya produksi, ukuran, proses, sistem, kuantitas, keamanan, dan tanggal penyerahan.

3) Produksi Media Pembelajaran

Produksi multimedia interaktif *Articulate Storyline* ini dilakukan mulai 9 Desember 2020 dan telah selesai diproduksi pada 7 Januari 2021. Terdapat lima langkah dalam pengembangan produk yaitu, a) pembuatan desain tampilan media, b) penulisan draf materi, c) penambahan audio dan video sesuai dengan materi, d) penambahan tombol-tombol interaktif dan penambahan simulasi, e) perubahan format akhir multimedia interaktif.

a) Pembuatan Desain Tampilan Media

Pembuatan desain tampilan media ini telah dilaksanakan pada 9 Desember 2020, dimulai dengan mencari referensi untuk desain multimedia interaktif dan disesuaikan dengan materi menulis puisi. Desain tampilan pada multimedia interaktif *Articulate Storyline* ini dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan usia siswa, sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.

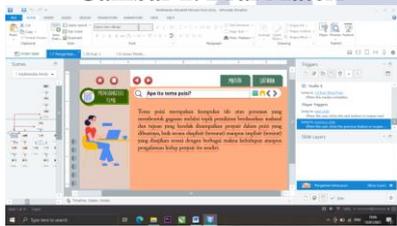
Gambar 1. Desain Tampilan Media



b) Penulisan Draf Materi

Pembuatan draf materi pada media ini dimulai dengan mencari referensi materi dari berbagai sumber buku untuk bahan materi multimedia interaktif dan disesuaikan dengan materi menulis puisi. Pada draf materi gaya bahasa puisi dan materi perwajahan puisi, penyajian materi selain menggunakan bacaan juga menggunakan video sebagai penjelas contoh-contoh gaya bahasa dan contoh-contoh perwajahan yang terdapat pada puisi.

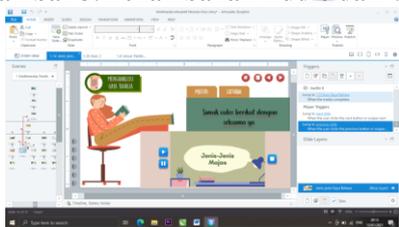
Gambar 2. Draf Materi



c) Penambahan Audio dan Video Sesuai dengan Materi

Penambahan audio dan video dengan materi pada media ini telah dilaksanakan pada 15 Desember 2020, dimulai dengan mencari referensi video dan audio untuk multimedia interaktif dan disesuaikan dengan materi menulis puisi.

Gambar 3. Penambahan Audio dan Video



d) Penambahan Tombol-tombol Interaktif dan Penambahan Simulasi

Tombol interaktif diberikan untuk sarana interaksi siswa dengan media pembelajaran.

e) Pengubahan Format Akhir Multimedia Interaktif

Pengubahan format ini merupakan tahap terakhir dalam pembuatan multimedia interaktif *Articulate Storyline*, pada tahap ini format .story diubah menjadi format .apk agar dapat digunakan pada gawai yang bersistem android. Aplikasi yang digunakan untuk pengubahan format yaitu Website 2 APK Bulder.

4) Validasi

Validasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran oleh validator ahli materi yaitu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Unesa dan validator ahli media yaitu dosen Jurusan Desain Grafis, Unesa. Validasi ini dilakukan pada tanggal 12 dan 19 Januari 2021. Berdasarkan saran dari validator ahli terdapat tiga hal yang perlu diperbaiki yaitu, 1) konsistensi dalam penggunaan ilustrasi/button, 2) penggunaan tipografi yang harus berkesan modern, *clean*, sanserif dan sesuai dengan *smartphone*, 3) pemilihan warna yang lebih menarik lagi agar tidak terlihat kusam.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi dan Media

No	Validator	Skor
1.	Validator ahli materi	37
2.	Validator ahli media	35

Berdasarkan penilaian tersebut, total skor yang diberikan validator ahli materi dijumlahkan dengan total skor yang diberikan oleh validator ahli media, kemudian dipersentasekan dengan rumus berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{37+35}{80} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai maksimal

Berdasarkan perhitungan di atas diketahui bahwa hasil validasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* berkategori **sangat baik**, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X dengan persentase 90%.

5) Uji Coba

Uji coba multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* ini dilaksanakan dua kali pada jam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X IPA 2 dan X IPS 1 SMAN 3 Ponorogo. Tahap uji coba ini melibatkan guru Bahasa Indonesia yang bernama Ryan Yuli Purnami, S.Pd. dan teman sejawat yang bernama Kenang Ageng Jati. Uji coba ini dilaksanakan secara daring. Kegiatan ini menghasilkan deskripsi kualitas multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* yang ditentukan berdasarkan kepraktisan media dan keefektifan media. Kepraktisan media dideskripsikan melalui respons siswa, sedangkan keefektifan media dideskripsikan melalui aktivitas guru,

aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Siswa dan pengamat berhak memberikan saran atau komentar terhadap pembelajaran menulis puisi menggunakan multimedia pembelajaran *Articulate Storyline*, namun saran atau komentar tidak bersifat perbaikan.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Respons Siswa

N o	Indikator	Skor
1.	Bagaimana menurut kalian mengenai pembelajaran pada materi puisi dengan menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> ?	251
2.	Apakah kalian termotivasi untuk memahami materi puisi ketika pembelajaran menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> ?	255
3.	Apakah bahasa yang digunakan pada media interaktif <i>Articulate Storyline</i> mudah dipahami?	259
4.	Apakah kalian merasa senang dan tertarik pada penggunaan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran menulis puisi?	250
5.	Apakah kalian dapat menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> dengan mudah pada saat pembelajaran?	262
6.	Apakah media interaktif <i>Articulate Storyline</i> membantu kalian lebih mudah dalam memahami materi puisi?	258
7.	Apakah materi yang ada pada media interaktif <i>Articulate Storyline</i> membantu kalian dalam memenuhi kebutuhan pada materi puisi yang ada di buku teks kalian?	262
8.	Apakah media interaktif <i>Articulate Storyline</i> dapat menumbuhkan rasa ingin tahu kalian mengenai materi yang diajarkan?	254
9.	Apakah kalian merasa berada pada dunia kalian sendiri ketika pembelajaran menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> , karena kalian belajar sambil bermain?	256
Jumlah Skor		2307

Berdasarkan hasil respons siswa terhadap penggunaan media tersebut, total skor kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase berikut.

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{2307}{2556} \times 100\%$$

$$= 90,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa respons siswa pada saat implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* berkategori **sangat baik** dengan persentase 90,3%.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

N o	Butir	Skor	
		Pengamat 1	Pengamat 2
1.	Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	5	5
2.	Siswa mencatat hal-hal penting selama proses pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi berlangsung	4	4
3.	Siswa bertanya saat pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi	5	4
4.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	5	5
5.	Siswa merasa senang menggunakan multimedia interaktif <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi	5	5
6.	Siswa menangkap pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi yang sedang berlangsung	5	5
7.	Siswa di dalam kelas saling berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari	3	4
8.	Siswa sangat antusias menggunakan multimedia interaktif <i>Articulate Storyline</i>	5	5
Jumlah		37	37

Berdasarkan penilaian pengamat terhadap aktivitas siswa, total skor kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase berikut.

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{37+37}{80} \times 100\%$$

$$= 92,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa aktivitas siswa selama uji coba implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* berkategori **sangat baik** dengan persentase 92,5%.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

N o	Butir	Skor	
		Pengamat 1	Pengamat 2
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam	5	5
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi	3	4
3.	Guru menjelaskan media sebelum pembelajaran menulis puisi	5	5

4.	Guru memberikan materi tentang menulis puisi	5	5
5.	Guru memberikan contoh penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i>	5	5
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	5	5
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang berisi materi dan latihan menulis puisi	5	5
8.	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis puisi sesuai materi yang telah disajikan dalam multimedia interaktif <i>Articulate Storyline</i>	5	5
9.	Guru mendampingi siswa dalam mengerjakan tugas	5	4
10.	Guru membantu siswa dalam merefleksikan hasil pembelajaran	3	4
11.	Guru menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar saat pembelajaran	5	4
12.	Guru mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam menggali keterampilan menulis puisi	5	4
Jumlah		56	55

Berdasarkan penilaian pengamat terhadap aktivitas guru, total skor kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase berikut.

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{56+55}{120} \times 100\%$$

$$= 92,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa aktivitas guru selama uji coba implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* berkategori **sangat baik** dengan persentase 92,5%.

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1.	IPA 2	35	2869
2.	IPS 1	36	2978,5
Jumlah		71	5847,5

Nilai siswa yang diperoleh merupakan rata-rata nilai dari setiap aspek penilaian yang terdiri dari pengetahuan (pilihan ganda) dan keterampilan (menulis teks puisi). Berdasarkan nilai yang telah diperoleh, kemudian nilai

diolah kembali untuk menjadi rata-rata hasil belajar secara keseluruhan dengan rumus berikut.

$$HP = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$= \frac{5847,5}{71}$$

$$= 82,36$$

Keterangan:
HP = Hasil Penilaian

Tabel 6. Interpretasi Skor yang Diperoleh

Rentang Skor	Kriteria
0-59	Kurang Baik
60-69	Cukup Baik
70-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas X SMAN 3 Ponorogo pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* berkategori **sangat baik** dengan rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan 82,36.

6) Revisi

Revisi multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* dilakukan setelah kegiatan uji coba karena pada pelaksanaan uji coba ditemukan kekurangan, selain itu revisi ini juga dilakukan berdasarkan saran validator ahli yaitu 1) konsistensi dalam penggunaan ilustrasi/button, 2) penggunaan tipografi yang harus berkesan modern, *clean*, sanserif dan sesuai dengan *smartphone*, 3) pemilihan warna yang lebih menarik lagi agar tidak terlihat kusam.

2. Data Kualitas Multimedia Interaktif *Articulate Storyline*

Kualitas multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi ini diketahui berdasarkan tiga komponen yaitu, 1) kevalidan yang didapat melalui analisis lembar validasi oleh validator ahli, 2) kepraktisan yang didapat melalui hasil analisis respons siswa, 3) keefektifan media yang didapat melalui hasil analisis lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan rata-rata hasil belajar siswa yang didapat dari dua aspek penilaian yaitu pengetahuan (pilihan ganda) dan keterampilan (menulis teks puisi). Penentuan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan skala Likert dalam Riduwan (2011:29) yang menyatakan bahwa persentase 0%-20% menyatakan sangat kurang, 21%-40%

menyatakan kurang, 41%-60% cukup, 61%-80% baik, dan 81%-100% sangat baik. Berikut adalah tabel rincian kualitas media pembelajaran.

Tabel 7. Rekapitulasi Pengkategorian Kualitas Media Pembelajaran

Hasil dan Kriteria	Kevalidan	Kepraktisan	Keefektifan	Simpulan Kualitas
Skor	90%	90,3%	89,12%	89,80%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Praktis	Sangat Efektif	Sangat Berkualitas

Berdasarkan pengkategorian kualitas media yang diadaptasi dari (Sodiq, 2010:125), didapatkan bahwa multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X ditinjau dari segi kevalidan memiliki kriteria sangat valid, ditinjau dari segi kepraktisan memiliki kriteria sangat baik, dan ditinjau dari segi keefektifan memiliki kriteria sangat efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X berkategori **sangat berkualitas**.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi untuk siswa kelas X telah selesai dikembangkan. Media pembelajaran ini memiliki kategori penilaian **sangat berkualitas** untuk digunakan dalam pembelajaran menulis puisi siswa kelas X.

Multimedia interaktif *Articulate Storyline* telah dikembangkan berdasarkan sistematika rancangan pengembangan *Research and Development (R&D)* Borg and Gall dengan langkah-langkah sebagai berikut, 1) pengumpulan data, 2) desain produk, 3) produksi media pembelajaran, 4) validasi, 5) uji coba, dan 6) revisi.

Pengumpulan data masalah dilakukan dengan tiga tahap yaitu, 1) observasi dengan melakukan pengamatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 3 Ponorogo secara daring, 2) analisis kebutuhan siswa dengan memberikan kuesioner kebutuhan siswa kepada siswa kelas X SMAN 3 Ponorogo, sehingga didapatkan deskripsi kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X terkait media pembelajaran, 3) merumuskan kompetensi dan butir-butir pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga didapatkan rumusan kompetensi pembelajaran Bahasa

Indonesia materi menulis puisi, yaitu unsur-unsur pembangun puisi.

Desain produk multimedia interaktif *Articulate Storyline* dibuat dengan sepuluh kriteria dan menghasilkan rancangan multimedia interaktif *Articulate Storyline* yang berkualitas.

Produksi media pembelajaran dilakukan dengan lima tahap yaitu, 1) pembuatan desain tampilan media, 2) penulisan draf materi, 3) penambahan audio dan video sesuai dengan materi, 4) penambahan tombol-tombol interaktif dan penambahan simulasi, 5) pengubahan format akhir multimedia interaktif. Kemudian dilakukan tahap berikutnya yaitu validasi, uji coba, dan revisi.

Kualitas multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi terdiri atas tiga kategori yaitu, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kevalidan multimedia interaktif *Articulate Storyline* ini dinilai dari dua aspek yaitu aspek isi (materi pembelajaran) dan aspek penyajian media pembelajaran dan berkategori **sangat valid** dengan persentase 90%.

Kepraktisan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dilihat dari hasil lembar kuesioner respons siswa yang berkategori **sangat praktis** dengan persentase sebesar 90,3%.

Keefektifan multimedia interaktif *Articulate Storyline* ditentukan oleh tiga aspek yaitu, lembar aktivitas siswa yang berkategori **sangat baik** dengan persentase 92,5%, lembar aktivitas guru yang berkategori **sangat baik** dengan persentase sebesar 92,5%, dan rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan yang berkategori **sangat baik** dengan nilai 82,36, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline* berkategori **sangat efektif**.

Berdasarkan pengkategorian kualitas media tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi untuk siswa kelas X berkategori **sangat berkualitas** dengan persentase sebesar 89,80%.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, diharapkan adanya tindak lanjut terhadap multimedia interaktif *Articulate Storyline* pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X ini. Hal tersebut karena kemajuan teknologi telah mengalami peningkatan yang pesat, sehingga siswa perlu dibekali dengan pengetahuan dalam penggunaan teknologi yang efektif dalam belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi acuan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan multimedia interaktif *Articulate*

Storyline khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Sani, Ridwan. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offside.

Darmawan, Deni. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Faisal, Abdul Haris. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Cirebon." <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/6189>.

Ghazali, Syukur. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.

Jabrohim. 2001. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

———. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatannya dan Pengembangan. Buku Ajar*. Semarang: Unnes Press.

Nugraheni, T D. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X" <https://lib.unnes.ac.id/32545/>.

Pradopo, Rachmat Djoko. 2002. *Kritik Sastra Modern*. Yogyakarta: Gama Media.

Rohman, Syaiful Nur. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah." <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11070>.

Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Guru-an*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Taringan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.

Teeuw, A. 2013. *Sastra dan Ilmu Sastra Pengantar Teori Sastra*. 4 ed. Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.

Waluyo, Herman J. 2002. *Pengkajian Sastra Rekaan*. Salatiga: Widyasari Press.