

**PENGEMBANGAN APLIKASI WAHANA OBSERVASI BERBANTUAN
ARTICULATE STORYLINE MATERI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TANJUNGPINANG**

Cindy Astriani Aritonang¹

Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
cindyastriani26@gmail.com

Harry Andheska²

Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
harryandheska@umrah.ac.id.

Legi Elfitra³

Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
legi_elfitra@umrah.ac.id

Lira Hayu Afdetis⁴

Universitas PGRI Sumatra Barat, Indonesia
lirahayu7@gmail.com

Tessa Dwi Leoni⁵

Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia
tessadwileoni@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi wahana observasi berbantuan *articulate storyline* materi teks observasi untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Tanjungpinang. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan model 4D. Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi wahana observasi berbantuan *articulate storyline* untuk materi teks observasi dengan sasaran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpura. Tahap pertama penelitian ini yaitu pendefinisian, perancangan produk, dan pengembangan Uji coba dalam penelitian ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SMP, khususnya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang. Uji coba kelompok kecil terdiri dari lima siswa dan kelompok besar terdiri dari 31 siswa. Adapun instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar angket validasi media, dan lembar angket kepraktisan media. Hasil penelitian yaitu Hasil persentase validasi dari ahli media mencapai 93% dan kualifikasi “sangat valid” dan validasi oleh ahli materi mencapai 100% dengan kualifikasi “sangat valid”. Setelah itu, dilakukan uji coba kepraktisan aplikasi wahana observasi kepada siswa yang memperoleh nilai 91% dengan kualifikasi “sangat praktis” untuk kelompok kecil dan 88% dengan kualifikasi “sangat praktis” untuk kelompok besar.

Kata kunci: Aplikasi, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikatakan ideal dan efektif apabila pembelajaran yang dilakukan sesuai pada tujuan pembelajaran. Guru sangat berperan penting untuk keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia. Guru mampu menghasilkan dan menciptakan kegiatan belajar menarik, menyenangkan, dan efektif dengan dukungan media pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Guru dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap bahasa Indonesia dengan pendekatan yang kreatif serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pendapat yang dikemukakan Alti (2022) bahwa media pembelajaran dibuat dalam rangka memenuhi kebutuhan siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Pemanfaatan teknologi, permainan edukatif, dan metode pembelajaran berbasis proyek juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, kualitas pengajaran seorang guru sangat menentukan sejauh mana siswa dapat menguasai bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang, peneliti menemukan permasalahan dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia di kelas. Saat mengajar, guru hanya menggunakan metode diskusi, belajar mandiri, dan berpasangan. Sementara itu, media pembelajaran yang diterapkan hanya terbatas pada infokus, gambar, dan video. Media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi atau platform sejenis, belum pernah diterapkan. Peneliti juga mewawancarai siswa kelas VIII. Siswa terkadang merasa jenuh dengan metode yang digunakan guru, seperti ceramah dan diskusi. Selain itu, siswa sering mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media berbasis digital karena merasa bahwa materi yang hanya bersumber dari buku kurang lengkap dan terlalu ringkas. Selain itu, materi dalam buku cetak dinilai terlalu singkat, kurang menarik, dan sulit dipahami. Berdasarkan data hasil belajar materi teks laporan hasil observasi, masih terdapat siswa yang nilainya belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, dalam modul ajar yang digunakan, guru hanya memanfaatkan papan tulis, infokus, speaker, buku pegangan pendidik, LKS, dan

laptop pendidik, serta menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dalam penyampaian materi teks laporan hasil observasi.

Hal tersebut menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi wahana observasi berbantuan *Articulate Storyline* pada materi teks laporan hasil observasi. (Aji et al., 2022) menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan penerapan media dan mampu mempermudah siswa dalam tercapainya tujuan dan kompetensi yang sudah ditetapkan. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah aplikasi wahana observasi berbantuan *Articulate Storyline*, yang telah disesuaikan dengan tujuan serta capaian pembelajaran pada materi teks laporan hasil observasi. Peneliti memilih *Articulate Storyline* sebagai platform untuk mengembangkan media pembelajaran teks laporan hasil observasi yang mencakup pengertian, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks tersebut. Menurut Amiroh (2020), *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Aplikasi wahana observasi, yang dikembangkan dengan bantuan *Articulate Storyline*, diharapkan dapat membantu baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari aplikasi wahana observasi yang dikembangkan peneliti terletak pada tampilan yang lebih menarik serta penyajian materi yang lebih praktis karena berbasis teknologi digital. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini, diharapkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi, dapat meningkat. Menurut Pagarra et al. (2022), materi atau informasi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat memperjelas konsep yang disampaikan sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi wahana observasi berbantuan *Articulate Storyline* diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa, menambah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, serta membantu dan mempermudah guru dalam mengajar. Dengan demikian, penelitian mengenai pengembangan aplikasi ini menjadi penting untuk dilakukan.

Penelitian terdahulu yang sudah mengembangkan media pembelajaran pada teks laporan hasil observasi dan ditemukan salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu Wahono dan Febrinto (2021) yang membahas mengenai proses

penelitian pengembangan media pembelajaran digital book materi teks laporan hasil observasi. Selain itu, terdapat juga penelitian yang relevan mengenai pengembangan media dengan berbantuan *articulate storyline*, yaitu penelitian yang dilakukan Ariani (2021) mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan *articulate storyline* pada materi persamaan linear dua variable siswa kelas VIII SMP. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan dapat memperlancar kegiatan pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2022) penelitian pengembangan diupayakan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat berfungsi bagi masyarakat. Peneliti melakukan penelitian pengembangan model 4D. Thiagarajan dalam (Sani et al., 2018) memaparkan model 4D menjadi empat tahapan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi wahana observasi berbantuan *articulate storyline* untuk materi teks observasi dengan sasaran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpura. Tahap pertama penelitian ini yaitu pendefinisian yang terdiri dari lima langkah, yaitu analisis ujung depan, analisis karakter siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu perancangan yang dilakukan untuk merancang suatu produk, yaitu aplikasi wahana observasi berbantuan *articulate storyline* yang akan diterapkan pada materi teks observasi. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang terdiri atas empat tahap yang harus dilakukan yaitu pengembangan media, validasi media, dan kepraktisan media. Validasi terhadap media yang dihasilkan bertujuan untuk menilai apakah produk layak. Uji coba dalam penelitian ini terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SMP, khususnya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang. Uji coba kelompok kecil terdiri dari lima siswa dan kelompok besar terdiri dari 31 siswa. Adapun instrumen yang digunakan berupa lembar wawancara, lembar angket validasi media, dan lembar angket kepraktisan media.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal pada model yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap pendefinisian terbagi menjadi lima langkah, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Hasil Analisis Ujung Depan

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan wawancara bersama salah satu guru bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan informasi dan fakta mengenai proses pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada saat mengajar, guru menggunakan metode diskusi, mandiri, dan berpasangan. Metode yang diterapkan akan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dan juga kondisi kelas. Guru menerapkan media, seperti infokus, gambar, dan video, sedangkan media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi atau sejenisnya belum pernah diterapkan. Selain itu, siswa kurang fokus dan jenuh terhadap pelajaran, terutama di siang hari. Menurut guru tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi juga akan lebih menarik karena siswa dapat belajar sambil bermain.

b. Hasil Analisis Siswa

Peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas VIII. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui informasi dan permasalahan pada proses pembelajaran dari sudut pandang siswa. Pertama, siswa terkadang merasa bosan, karena di dalam kelas guru menggunakan metode menjelaskan atau ceramah, sedangkan siswa lebih menyukai pembelajaran yang dapat sambil bermain, soal yang dijawab dengan teka-teki, dan pembelajaran menggunakan media digital. Kedua, terkadang siswa kurang paham dengan apa yang disampaikan oleh guru. Ketiga, siswa lebih menyukai proses pembelajaran yang menerapkan media-media berbasis digital karena siswa merasa materi yang hanya didapat dari buku kurang lengkap dan sangat ringkas. Selain itu, materi yang terdapat pada buku cetak terlalu singkat, kurang menarik dan sulit dipahami.

c. Hasil Analisis Tugas

Tahap analisis tugas dilakukan dengan mengadakan tinjauan terhadap kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjungpinang. Analisis ini menghubungkan antara elemen pembelajaran, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pelajaran bahasa Indonesia.

d. Hasil Analisis Konsep

Tahap ini dilakukan untuk menentukan konsep materi teks laporan hasil observasi berdasarkan analisis tugas yang telah disesuaikan dengan media aplikasi wahana observasi berbantuan *articulate storyline*. Pada media pembelajaran yang dikembangkan terdapat aspek pengetahuan. Adapun aspek pengetahuan pada media tersebut, yaitu pengertian, ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi.

e. Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran

Peneliti mengembangkan aplikasi wahana observasi berbantuan *articulate storyline* bertujuan untuk melatih pengetahuan dan keaktifan siswa, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi. Media tersebut dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam materi teks laporan hasil observasi.

2. Perancangan

Pada tahap perancangan, terdapat empat langkah utama yang akan dilakukan peneliti untuk menciptakan sebuah rancangan produk. Adapun keempat langkah tersebut, yaitu penyusunan tes standar, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal media. Dosen pembimbing akan memberikan saran dan masukan yang akan dijadikan peneliti sebagai bahan untuk memperbaiki media.



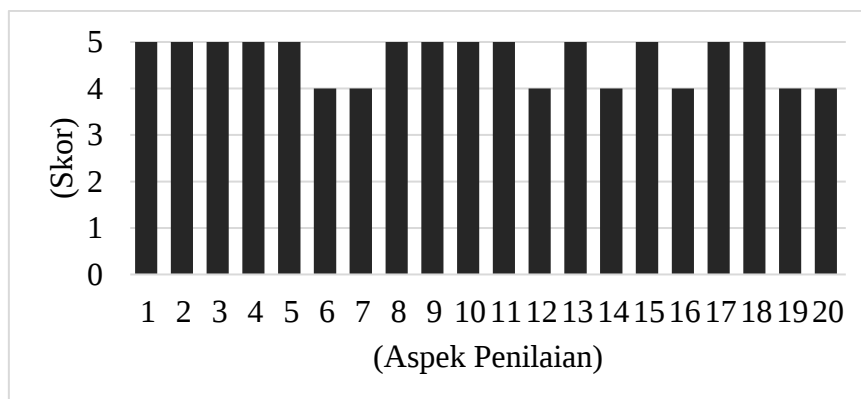
Gambar 1 Tampilan Awal

3. Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti sudah melakukan pengembangan aplikasi wahana observasi. Setelah mengembangkan media, akan dilakukan validasi media dan validasi materi oleh ahli. Hasil yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari tiga bagian, yaitu hasil validasi media, hasil validasi materi, dan hasil validasi kepraktisan media oleh siswa. Tahap ini dilakukan untuk menguji kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan kepada dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

a. Ahli Media

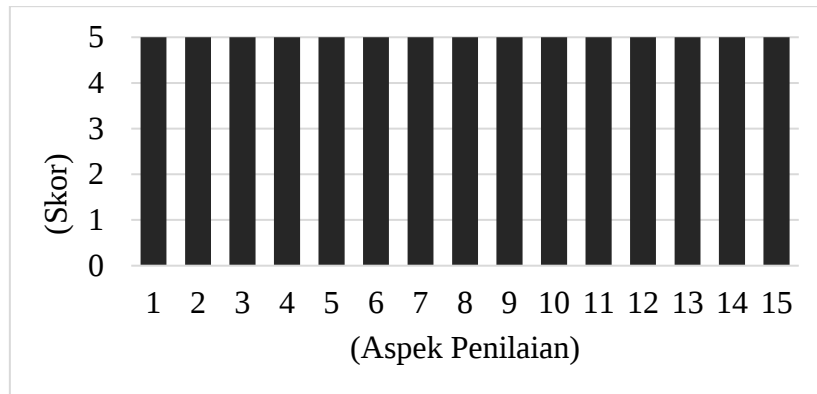
Validasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah valid. Tahap ini dilakukan pada tanggal 10 Mei 2024. Angket terdiri dari 20 indikator penilaian. Penilaian, saran, dan komentar dari ahli menjadi bahan acuan untuk perbaikan media yang dikembangkan.



Gambar 2 Diagram Penskoran Hasil Validasi oleh Ahli Media

b. Ahli Materi

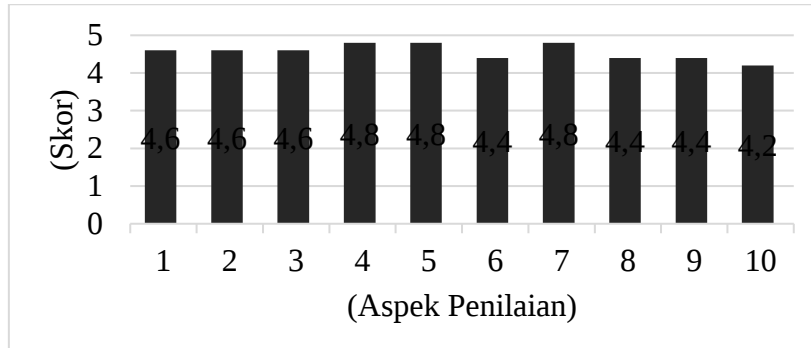
Validasi ini bertujuan untuk menguji kompetensi dan kualitas materi yang terdapat pada aplikasi wahana observasi yang dikembangkan. Penilaian terdiri dari tiga aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan konten.



Gambar 3 Diagram Penskoran Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

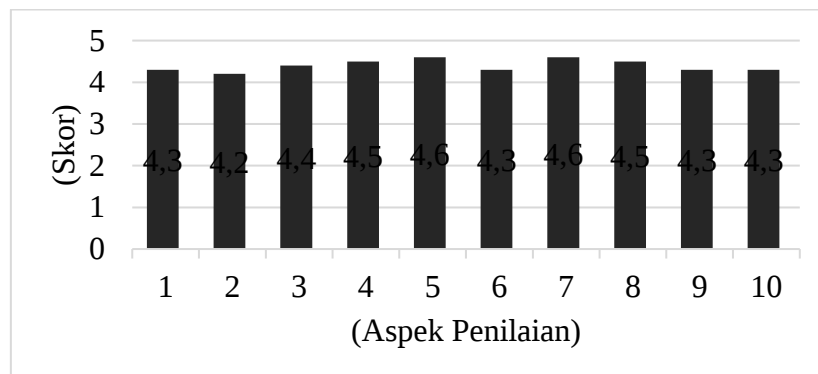
c. Hasil Kepraktisan Media

Uji kepraktisan media terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar, 5 siswa untuk kelompok kecil dan 31 siswa untuk kelompok besar. Penskoran kepraktisan media pada kelompok kecil dan kelompok besar diuraikan pada gambar berikut.



Gambar 4 Diagram Penskoran Hasil Kepraktisan oleh Kelompok Kecil

Selanjutnya, peneliti akan melakukan uji coba kepraktisan media aplikasi wahana observasi pada kelompok besar yang dilaksanakan pada kelas VIII.6 dengan jumlah 31 siswa. Adapun diagram rata-rata hasil kepraktisan media pada kelompok besar disajikan sebagai berikut.



Gambar 5 Diagram Penskoran Hasil Kepraktisan oleh Kelompok Besar

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, pengembangan aplikasi wahana observasi pada materi teks laporan hasil observasi sudah memenuhi tujuan penelitian dan pengembangan media. Aplikasi wahana observasi dikembangkan sebagai alat untuk menyampaikan materi teks laporan observasi dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan berdasar pada model 4D. Media dapat dikatakan sebagai aspek penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. (Anwar et al., 2022) media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu pesan dan mengasah kemampuan berpikir siswa, sehingga dapat membuat siswa fokus, semangat, dan menciptakan kegiatan belajar yang efektif bagi guru dan siswa.

Menurut (Hasan, 2021) media yang dipilih hendaknya dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Kristanto, 2016) yang menyatakan media yang dipilih hendaknya sesuai dan juga mengarah untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga benar-benar membantu siswa belajar sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Selain memperhatikan isi dari media, kemudahan penggunaan juga perlu dipertimbangkan. (Junpahira & Pahlevi, 2023) mengemukakan *articulate storyline* adalah salah satu perangkat presentasi yang mudah digunakan dengan bentuk tampilan yang sederhana. Kemudahan bagi siswa hendaknya menjadi hal paling penting dalam memilih dan menggunakan media. Maka dari itu, ketika menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan apakah media tersebut mudah dioperasikan oleh pengguna karena salah satu tujuan menerapkan media adalah untuk

memperlancar kegiatan belajar, baik dalam memahami materi di dalamnya maupun dalam mengoperasikan media tersebut.

Selain itu, (Hastuti et al., 2024) juga menyatakan bahwa penggunaan alat bantu belajar berupa media sangat dibutuhkan karena mampu meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar. Maka dari itu, segala hal yang terdapat dalam media harus disajikan dengan sebaik mungkin sehingga media tersebut dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk memahami pembelajaran pada media yang digunakan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Wahono dan Febrinto (2021) yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran digital book materi teks laporan hasil observasi. Perbedaannya penelitian tersebut menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan model 4D. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar, khususnya pada materi teks observasi.

D. SIMPULAN

Peneliti menggunakan model 4D, namun hanya sampai pada tahap pengembangan. Tahap pertama adalah pendefinisian, tahap ini peneliti menetapkan permasalahan pada proses pembelajaran yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara guru, dan wawancara siswa. Tahap kedua adalah perancangan, terdapat empat langkah utama yang akan dilakukan peneliti untuk menghasilkan rancangan produk. Adapun keempat langkah tersebut. Penyusunan tes standar, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal media. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil validasi media oleh ahli media dengan rata-rata 100% dengan kualifikasi “sangat valid” dan validasi media oleh ahli materi memperoleh rata-rata 93% dengan kualifikasi “sangat valid”. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan angket yang berisi mengenai penilaian terhadap kelayakan media dan penilaian terhadap materi yang terdapat pada media wahana observasi. Maka dari itu, aplikasi wahana observasi valid dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran di dalam kelas, tepatnya untuk materi teks observasi kelas VIII. Aplikasi wahana observasi juga diujicobakan kepada siswa untuk melihat tingkat kepraktisan media. Uji coba kepraktisan media terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar, hasil

uji coba kepraktisan media oleh siswa pada kelompok kecil memperoleh rata-rata 91% dengan kualifikasi “sangat praktis” dan uji coba pada kelompok besar memperoleh rata-rata 88% dengan kualifikasi “sangat praktis”. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil dari data kusioner siswa mengenai penilaian terhadap media dan materi yang terdapat pada media tersebut.

E. DAFTAR PUSTAKA

Aji, C., Shanty, I. L., & Andheska, H. (2022). *Kepraktisan Media Pembelajaran Bola Tembak Pintar untuk Pemahaman Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas*. AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya, 1(2), 138–146.

Alti, R. M. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, D., Fajriyah, L., Agustina, I., Astuti, D., Hardiansyah, A., Ayu, K., Rahmi, S. E., Alti, M., & Rizki, V. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Persektif pada Era Society 5.0*. Makassar. CV. Tohar Media.

Ariani, Cici. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Hastuti, S., Andheska, H., & Elfitra, L. (2024). *Pengembangan E-Modul Teks Cerpen Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Any Flip Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024*. Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, Dan Humaniora, 8(1), 554–558. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3474>.

Junpahira dan Pahlevi. (2023). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP di SMK Nurul Islam Gresik*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 11. No. 2. Hlm. 149-171.

Kristanto, Andi (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

Pagarra, Hamzah. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Sani, R. A., Manurung, S. R., Suswanto, H., & Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tsmart.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Wahono dan Febrianto. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Materi Teks Laporan Hasil Observasi untuk Siswa SMP*. DIKLARASI: Pendidikan, Pembelajaran, Linguistik, Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia, 2(1), 10-22.