

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN  
MENYIMAK TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI DENGAN  
*ARTICULATE STORYLINE* DI SMA N 3 BANTUL TAHUN  
2021/2022**

**Anik Nurlatifah, Primasari Wahyuni**

Universitas PGRI Yogyakarta

e-mail: [latifah.anik25@gmail.com](mailto:latifah.anik25@gmail.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran keterampilan menyimak teks laporan hasil observasi dengan *articulate storyline*. Pemilihan *articulate storyline* dikarenakan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Jenis penelitian ini adalah pengembangan, menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilakukan di SMA N 3 Bantul. Subjek yang digunakan siswa kelas X IPS 2 berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan tes. Hasil dari penelitian menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif *articulate storyline* versi html5 dan aplikasi android bernama Media Belajar Bahasa Indonesia; 2) kualitas media pembelajaran interaktif *articulate storyline*, berdasarkan hasil penilaian dari ahli media sebesar 95% dan ahli materi 92,5%, sehingga dikategorikan sangat layak/valid; 3) ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran *articulate sroryline* sebesar 94% dikategorikan sangat baik; 4) Keefektivan media *articulate storyline* setelah dilakukan ujicoba yaitu sebesar 81,64 N gain dan dikategorikan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Keterampilan Menyimak.

**ABSTRACT:** This study aims to develop learning media for listening skills of observational report texts with *articulate storylines*. The choice of *articulate storylines* is because this media can be used as an interactive learning medium. This type of research is development, using the ADDIE development model. The research was conducted at SMA N 3 Bantul. The subjects used by class X IPS 2 students were 15

*students. Data collection techniques using observation, questionnaires, and tests. The results of the study show: 1) this research produces an interactive learning media product, html5 version of articulate storyline and an android application called Indonesian Language Learning Media; 2) the quality of interactive learning media articulate storyline, based on the results of the assessment of media experts by 95% and material experts 92.5%, so it is categorized as very feasible/valid; 3) student interest in articulate storyline learning media by 94% is categorized as very good; 4) The effectiveness of the articulate storyline media after the trial was carried out was 81.64 N gain and was categorized as effective.*

**Keywords:** *Learning Media, Articulate Storyline, Listening Skills.*

## **A. PENDAHULUAN**

Sistem pendidikan di Indonesia yang pada awalnya berupa tatap muka, berubah menjadi daring akibat pandemi. Selama pembelajaran daring siswa dituntut untuk belajar mandiri. Guru hanya sebagai fasilitator. Sering kali siswa merasa jenuh saat pembelajaran daring berlangsung. Masalah ini harus diperhatikan oleh guru, untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Adanya interaktif siswa saat pembelajaran daring akan membuat siswa menjadi aktif.

Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada peserta didik. Martin

dan Briggs (1986), dalam Wena (2009), mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk proses berkomunikasi dengan siswa. Media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sangat berguna dalam penyampaian materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan guna menunjang pencapaian indikator kompetensi. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu media pembelajaran interaktif. Media jenis ini menuntut keterlibatan siswa. Hal ini tentunya akan membuat siswa terpacu untuk aktif selama pembelajaran daring. Menurut Hofstetter, dalam Shalikhah, Ardhin, dan Muis (2017) mendefinisikan,

bahwa multimedia interaktif merupakan kegiatan memanfaatkan komputer untuk proses penggabungan teks, grafik, audio, gambar atau animasi, dan video menjadi satu kesatuan melalui link dan *tool* yang sesuai dan memungkinkan pengguna melakukan navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi.

Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA/SMK di semester 1. Teks laporan hasil observasi adalah teks yang berisi hasil pengamatan yang telah dilakukan. Laporan hasil observasi dapat berbentuk lisan maupun tulisan. Hal ini disebut Suherli, dkk (2017) yang menyatakan bahwa sebuah teks laporan hasil observasi dapat disajikan dalam bentuk teks tertulis maupun lisan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA N 3 Bantul, keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikategorikan cukup baik. Namun, siswa cenderung lebih menyukai penjelasan materi menggunakan media audio visual untuk

memperhatikan materi. Guru menggunakan media animasi untuk pembelajaran, sehingga siswa harus mengunduh materi berupa video yang diberikan. Pemberian materi berupa video tentunya menggunakan ruang penyimpanan perangkat yang cukup besar. Siswa akan menghapus sebagian materi pembelajaran terdahulu, sehingga akan kehilangan materi pelajaran terdahulu. Hal tersebut tentunya membuat siswa kesulitan jika ingin mempelajari materi terdahulu.

*Articulate storyline* merupakan aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif dan produk yang dihasilkan dapat diakses melalui *link* yang diberikan. Apabila siswa ingin mengulang materi dapat mengakses pembelajaran melalui web tersebut. Menurut Yumini dan Lusia (2015), media pembelajaran yang menggunakan *articulate storyline* memiliki berbagai unsur yang meliputi : teks, audio, gambar, animasi, dan tes evaluasi. Menurut Sapitri dan Alwen (2020), hasil akhir *articulate storyline* berbasis *web* (html5) dan dapat dijalankan di *laptop*, *tablet* dan *smartphone*. Hal ini tentunya akan

memudahkan siswa dalam mengakses media untuk kegiatan pembelajaran.

Menyimak merupakan kegiatan mendengarkan dan memahami bunyi bahasa. Menurut Tarigan dalam Nurhayati (2010) menyimak dapat digolongkan menjadi dua, antara lain: menyimak ekstensif, dan menyimak intensif. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti siswa kurang menyimak materi yang diberikan karena pembelajaran bersifat satu arah dan tidak melibatkan interaksi siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh. Diharapkan dengan menggunakan *articulate storyline* pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga membuat siswa tidak jenuh.

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Tri Dewi Nugrahana pada tahun 2017. Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK N 1 Kebumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *articulate storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata validasi ahli

materi sebesar 72,3%. Skor rata-rata validasi ahli media sebesar 78,54%. Peningkatan minat belajar siswa menggunakan uji\_N gain yaitu sebesar 0,71 dan pendapat guru yang memperoleh uji\_N gain sebesar 0,8.

Penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Rahayu Rizky Prathamie pada tahun 2016, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Materi L’identité Menggunakan *Adobe Flash CS6* Berbasis *Mobile Application* Bersistem Operasi Android untuk Siswa Kelas X”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak pada materi L’identité untuk siswa kelas X. penilain oleh guru sebesar 87% dan penilaian oleh siswa sebesar 82,5%. Kedua penilaian tersebut dikategorikan “sangat baik”.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran keterampilan menyimak teks laporan hasil observasi

dengan *articulate storyline* di SMA N 3 Bantul tahun 2021/2022?; 2) Bagaimana kualitas media pembelajaran keterampilan menyimak dengan *articulate storyline*?; 3) Bagaimana daya tarik siswa terhadap media pembelajaran keterampilan menyimak dengan *articulate storyline* yang dikembangkan?; 4) Bagaimana keefektivan media *articulate storyline* dalam pembelajaran keterampilan menyimak teks laporan hasil observasi di SMA N 3 Bantul tahun 2021/2022?

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development). Metode penelitian ini bertujuan menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Langkah-langkah model penelitian pengembangan ADDIE seperti yang dijelaskan Agustien dan Sumarno (2018) memiliki 5 tahapan, yaitu: *analyze* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation*

(mengimplementasi -kan), dan *evaluation* (mengevaluasi).

Penelitian dilakukan penulis di SMA N 3 Bantul pada bulan September tahun ajaran 2021/2022. Desain uji coba produk pada penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design One-Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain ini dikarenakan tidak adanya kelas kontrol. Sampel sebelum mendapat perlakuan diberi pretest terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Adapun gambaran desain sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

$O_1$  = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan).

$O_2$  = nilai posttest (setelah diberi perlakuan).

Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu siswa kelas X IPS 2 yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, angket, dan tes. Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: angket ahli media, angket ahli materi, angket respon siswa, dan respon

guru. Angket ahli media menggunakan skala *likert* dengan kriteria : Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang. Angket ahli materi dan respon guru menggunakan skala *likert* dengan kriteria : Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju. Angket respon siswa menggunakan skala guttman dalam penilaiannya, yaitu: Ya dan Tidak. Pemilihan skala ini untuk memudahkan siswa dalam pengisian angket. Tes yang dilakukan di kelas memiliki dua fungsi yaitu mengukur siswa dan keefektivan media yang digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Analisis keefektifan media pada keterampilan menyimak peserta didik menggunakan uji-N gain. Sebelum dilakukan uji-N gain dilakukan uji normalitas dan uji beda. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah sampel diberi perlakuan, dilakukan perhitungan skor N gain. Adapun rumus uji N-gain menurut Hake dalam Rosita, dkk (2017) sebagai berikut.

$$N - \text{gain} (g) = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Tabel 1. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
< 76	Efektif

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah *articulate storyline*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 3 Bantul. Media dikembangkan melalui beberapa tahap yang harus dilalui sebelum menjadi media pembelajaran interaktif. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui meliputi : tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

#### 1. Tahap *Analysis*

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan), bahwa di SMA N 3 Bantul siswa masih kesulitan dalam menyimak materi pelajaran. Kemudian melakukan analisis KD yang ingin dicapai. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran

baru 2021/2022 sehingga fokus penelitian mengacu teks laporan hasil observasi. Setelah menganalisis KD, langkah selanjutnya yaitu menganalisis kebutuhan media.

## **2. Tahap *Design***

Pembuatan desain awal membutuhkan beberapa hal yaitu pembuatan naskah media dan alur media. Pembuatan naskah media membutuhkan materi pelajaran untuk diinput ke dalam media dan diolah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah teks laporan hasil observasi untuk kelas X SMA. Alur media terdiri dari halaman login dan beranda. Beranda berisi menu kompetensi dasar (KD), materi, video pengamatan, kuis, pengembang dan referensi.

## **3. Tahap *Development***

Terdapat dua langkah-langkah pada tahap ini yaitu pembuatan media dan validasi media. Skor yang diperoleh dari ahli media adalah 57 dari skor maksimal 60. Jadi persentase yang diperoleh sebesar 95% dan dapat dikategorikan sangat layak. Skor yang diperoleh dari ahli materi diperoleh skor 37 dari skor maksimal 40.

Persentase variable yang diperoleh sebesar 92,5 % sehingga media dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## **4. Tahap *Implementation***

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan materi, peneliti melakukan penelitian di SMA N 3 Bantul. Sebelum dilakukan pengujian media peneliti terlebih dahulu meminta validasi Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X IPS 2 yang bernama Ibu Ermawati, S.Pd. Setelah itu dilakukan pengujian media dan penyebaran angket. Persentase yang diperoleh dari hasil angket siswa sebesar 94% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* sangat tinggi. Berdasarkan tabel respon guru di atas diperoleh skor 36 dari skor maksimal 40. Persentase yang diperoleh sebesar 90 %. Hal ini menunjukkan respon guru terhadap media *articulate storyline* sangat baik.

## **5. Tahap *Evaluation***

Nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh data rata-rata nilai *pretest* dari sampel yang berjumlah 15 yaitu 80. Nilai rata-rata *posttest* dari sampel yang sama yaitu 95. Uji beda dianalisis menggunakan non parametrik Wilcoxon.

### Test Statistics<sup>a</sup>

	Nilai Posttest - Nilai Pretest
Z	-3.415 <sup>p</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa nilai sig. sebesar 0.001. Nilai ini < 0.025 maka  $H_0$  yang menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata diantara kedua data (*pretest* dan *posttest*) ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa signifikan.

Setelah data diketahui ada perbedaan yang signifikan, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji keefektivan menggunakan uji-N Gain. Analisis skor N Gain menggunakan bantuan SPSS 24. Selanjutnya untuk menentukan kategori tafsiran efektifitas

Uji-N Gain, skor N Gain yang diperoleh dikali 100.

### Descriptives

Kelas Sampel	Statistic	Std. Error
N Gain 1	Mean	81.64 6.823
Prosen	95% Confidence Interval for Lower Bound	67.01
	Mean Upper Bound	96.28
	5% Trimmed Mean	83.17
	Median	100.00
	Variance	698.282
	Std. Deviation	26.425
	Minimum	36
	Maximum	100
	Range	64
	Interquartile Range	43
	Skewness	-1.056 .580
	Kurtosis	-.629 1.121

Berdasarkan data di atas mean yang diperoleh dari N Gain Prosen sebesar 81,64. Nilai 81,64 > 76, maka media dikatakan efektif pada keterampilan menyimak teks laporan hasil observasi. Hal ini menunjukkan bahwa media *articulate storyline* efektif digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak teks laporan hasil observasi di SMA N 3 Bantul.

## D. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran keterampilan menyimak



dengan *articulate storyline* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi dari validator media diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* sangat layak/valid digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Persentase nilai yang diperoleh dari ahli media sebesar 95% dan dari ahli materi sebesar 92,5%. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif ini sebesar 94%, sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Persentase tersebut diperoleh dari hasil respon angket siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti diperoleh N gain sebesar 81,64 dan dikategorikan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* efektif digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak teks laporan hasil observasi di SMA N 3 Bantul tahun 2021/2022.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Agustien dan Sumarno. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi*. Volume 1: 19-23.
- Nugraheni, Dewi Tri. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi SI. Semarang: Program Studi Teknologi Pendidikan, FIP UNNES.
- Nurhayati, Isma. 2010. "Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif ini sebesar 94%, sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Persentase tersebut diperoleh dari hasil respon angket siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti diperoleh N gain sebesar 81,64 dan dikategorikan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* efektif digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak teks laporan hasil observasi di SMA N 3 Bantul tahun 2021/2022.
- Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Volume 04. Nomor 01: 54-59.
- Prathamie, Rahayu Rizky. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Materi L'identité Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Mobile Application Bersistem Operasi Android untuk Siswa Kelas X. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Bahasa Perancis, FBS UNY.
- Rosita, dkk. 2017. "Efektivitas E-Book Interaktif Sistem Pencernaan Manusia untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Bioterdidik*

- Wahana Ekspresi Ilmiah*.  
Volume 5. Nomor 2.
- Sapitri dan Alwen. 2020.  
“Pengembangan Media  
Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
Articulate Storyline pada Mata  
Pelajaran Ekonomi Kelas X”.  
*Inovtech*. Volume 2. Nomor 1: 1-  
8.
- Shalikhah, Ardhin, Muis. 2017. “Media  
Pembelajaran Interaktif *Lectora  
Inspire* sebagai Inovasi  
Pembelajaran”. *WARTA LPM*.  
Volume 20. Nomor 1: 9-16.
- Suherli, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia  
SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*.  
Jakarta: Kementerian Pendidikan  
dan Kebudayaan.
- Wena, Made. 2009. *Strategi  
Pembelajaran Inovatif  
Kontemporer Suatu Tinjauan  
Konseptual Operational*.  
Jakarta Timur: PT Bumi  
Akasara.
- Yumini dan Lusia. 2015.  
“Pengembangan Media  
Pembelajaran Interaktif  
Berbasis Articulate Storyline  
pada Mata Diklat Teknik  
Elektronika Dasar di Smk  
Negeri 1 Jetis Mojokerto”.  
*Jurnal Pendidikan Teknik  
Elektro*. Volume 04. Nomor 03:  
845 – 849.