



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS**

*Development of Articulate Storyline-Based Digital Teaching Materials on Learning
Procedure Texts in Senior High School*

Masni Fatimah^a, Dudung Burhanudin^b, Silvia Permatasari^c

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

^b Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

^c Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

Pos-el: masni.fatimah2433@student.unri.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 12 Desember 2023— Direvisi Akhir Tanggal 13 Januari 2024— Disetujui Tanggal 20 Februari 2024

doi : <http://dx.doi.org/10.31002/transformatika.v8i1.8412>

Abstrak

Jam pembelajaran yang singkat mengakibatkan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara efektif. Materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik akan mempengaruhi pemahaman peserta didik sehingga memerlukan bahan ajar yang dapat dipelajari peserta didik secara mandiri dan dapat diakses kapanpun. Bahan ajar umumnya digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran untuk digunakan seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *articulate storyline* berupa aplikasi pembelajaran pada materi teks prosedur sebagai alternatif untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas 11 IPA 1 SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* melalui pendekatan *ADDIE*. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* yakni hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan tes soal essay *pretest* dan *posttest*. Hasilnya persentase rata-rata dari validasi ahli terhadap produk 92% dengan kategori sangat baik, persentase rata-rata penilaian guru 93% berkategori sangat baik, persentase rata-rata penilaian siswa 90% berkategori sangat baik. Hasil penelitian dapat disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran teks prosedur tanpa bahan ajar digital berupa aplikasi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital berbasis berupa aplikasi pembelajaran berdasarkan uji *wilcoxon* data *pretest* dan *posttest* dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata-kata kunci: articulate storyline , bahan ajar digital, teks prosedur

Abstract

Short learning hours mean that learning cannot be carried out effectively. Learning materials that cannot be conveyed well will affect students' understanding, so they require teaching materials that students can study independently and can be accessed at any time. Teaching materials are generally used as learning tools that contain learning materials for a teacher to use in delivering learning. This research aims to develop articulate storyline-based digital teaching materials in the form of learning applications on procedural text material as an alternative for solving existing problems in class 11



Science I SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. The method used in this research is R&D through the ADDIE approach. This research uses a Pre-Experimental Design, namely using only one experimental class without a control class with a One-Group Pretest-Posttest Design model. The research instruments used were questionnaires and pre-test and post-test essay questions. The result is that the average percentage of expert validation of products is 92% in the very good category, the average percentage of teacher assessments is 93% in the very good category, the average percentage of student assessments is 90% in the very good category. The research results can be concluded that there are differences in student learning outcomes between learning procedural texts without digital teaching materials in the form of learning applications using digital teaching materials based in the form of learning applications based on the Wilcoxon test of pretest and posttest data with Asymp values. Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$.

Keywords: articulate storyline, digital teaching materials, procedure text

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peran penting dalam kehidupan. Untuk mendukung pendidikan ada beberapa aspek yang perlu dipersiapkan salah satunya bahan ajar. Bahan ajar umumnya digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran untuk digunakan seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Mengembangkan bahan ajar merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Untuk mengembangkan bahan ajar perlu memanfaatkan berbagai media, sarana, dan prasarana yang mendukung dalam pembuatannya. Pada zaman sekarang salah satu perkembangan pesat yang dapat dirasakan yaitu kecanggihan teknologi. Kemajuan teknologi sudah banyak dimanfaatkan di setiap bidang pemerintahan seperti ekonomi, kesehatan, pertahanan, pendidikan, dan yang lainnya.

Bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk mendukung dan memajukan aspek pendidikan seperti memudahkan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan mengakses sumber belajar dari aplikasi pembelajaran, pendidik dapat memberikan materi pembelajaran lainnya yang disediakan di aplikasi pembelajaran dan memberikan inovasi baru bagi pendidik dalam menciptakan bahan ajar dengan tidak berpatokan pada buku cetak, LKS dan sumber belajar lainnya (Herpindo, 2023). Tidak hanya itu, pemangkasan jam pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa sekolah karena kegiatan sekolah, program yang diciptakan sekolah dalam penyelenggaraan KBM sehingga berdampak pada jam pembelajaran yang semakin sedikit. Hal ini berdampak dengan tidak efektifnya materi pembelajaran yang di ajarkan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan salah satu Guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru pada tanggal 27 Februari 2023 terhadap permasalahan proses pembelajaran pada materi teks prosedur yaitu jam pembelajaran yang terpotong karena adanya alokasi waktu untuk menjalankan salah satu program sekolah yaitu tahfiz Al-qur'an. Program tahfiz Al-qur'an ini dijalankan pada satu kelas yaitu kelas 11 IPA 1 sehingga jam pembelajaran dipotong untuk dialokasikan pada program tersebut. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas tersebut dilaksanakan pada hari Kamis dimulai pada jam pelajaran ke tiga. Hal ini dikarenakan setiap hari Kamis jam pembelajaran pertama dan kedua seluruh peserta didik digunakan untuk kegiatan muhadaroh atau menampilkan bakat peserta didik per kelas. Jika pelaksanaan kegiatan muhadaroh selesai tepat pada waktunya, maka jam pelajaran ke 3 dapat terlaksana. Namun, jika kegiatan muhadaroh tidak selesai pada waktunya, maka

kegiatan belajar mengajar akan dilaksanakan pada jam pembelajaran berikutnya. Maka dari itu, pada kelas 11 IPA 1 memerlukan sumber bahan ajar secara digital agar peserta didik dapat belajar secara mandiri karena jam pembelajaran yang tergolong singkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menawarkan alternatif berupa bahan ajar digital berbasis *articulate storyline* yang dapat diakses kapanpun dan dapat menjadikan peserta didik belajar secara mandiri untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas khususnya pada pembelajaran teks prosedur. *Articulate storyline* sebuah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran secara digital. *Articulate storyline* terdapat fitur-fitur yang disediakan untuk pembuatan soal yang berkaitan dengan teks prosedur berupa penyusunan langkah-langkah yang tepat seperti *true/false*, *multiple choice*, *matching drag and drop*, *sequence drag and drop*, *sequence drop-down*, *drag and drop*. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yumini & Rakhmawati pada tahun 2015 dengan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sangat layak digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar dari hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran sebesar 87,2% dan respon siswa 83,94%.

LANDASAN TEORI

a. Bahan Ajar

Bahan ajar dinilai sangat penting dalam proses belajar mengajar. Asfuri & Ambarsari (2021:203) menyatakan bahan ajar merupakan acuan yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi dan peranan penting agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Kosasih (2021:1) berpendapat bahwa dengan bahan ajar yang beragam berupa buku, LKS, tayangan, dan yang lainnya dapat meningkatkan daya tarik, pengetahuan, dan minat peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Putri (2019:3) bahan ajar merupakan peran dalam pembelajaran untuk mencapai Standar Kompetensi atau Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan.

Aisyah, dkk (2020:63) menyatakan bahwa terdapat 3 fungsi bahan ajar yang memiliki kaitan erat dengan proses pembelajaran, yaitu: (a) bahan ajar menjadikan pedoman guru dalam aktivitas belajar sekaligus sebagai kompetensi yang harus diajarkan, (b) bahan ajar mengarahkan peserta didik dalam proses belajar sekaligus penguasaan materi yang harus dipelajaridipelajari, (c) bahan ajar sekaligus dijadikan alat evaluasi terhadap pencapaian suatu pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan kompetensi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Choiriyah, dkk (2022:165-166) menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus berisi substansi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Articulate Storyline

Articulate storyline sebuah *software* yang dapat mendukung dalam pembuatan bahan ajar digital seperti aplikasi pembelajaran. Rianto (2020:85) menyatakan *articulate storyline* memiliki fitur yang dapat mendukung proses penyampaian materi seperti penggunaan audio, video, grafik, teks, dan fitur lainnya yang dapat ditampilkan secara digital sehingga memudahkan penyampaian kepada publik. Menurut Nabilah, dkk (2020) salah satu kelebihan pada *articulate storyline* yaitu hasil atau *output* yang dikeluarkan dapat diunggah melalui *website* karena sudah didukung dengan format *HTML5* dan dapat berupa sebuah aplikasi.

c. Teks Prosedur

Ada beberapa teks yang harus dipelajari siswa di sekolah dan salah satu teks tersebut adalah teks prosedur. Ayunisyah, dkk (2020:120) mendeskripsikan teks prosedur sebagai penyajian suatu informasi dalam melakukan suatu hal secara berurutan. Kosasih & Kurniawan (2018:33) juga mendeskripsikan teks prosedur sebagai informasi mengenai cara atau langkah-langkah dalam melakukan sesuatu secara jelas. Tidak hanya itu, Mulyati (2018:213) mendeskripsikan teks prosedur sebagai teks yang berisikan langkah-langkah dalam mencapai tujuan tertentu seperti dalam pembuatan KTP yang harus mengikuti prosedur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental Design* yakni hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Penelitian ini dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu membandingkan hasil tes dari kelompok eksperimen yang dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yakni *judgement sampling* berdasarkan kriteria kelas yang memiliki jam pembelajaran yang singkat. Teknik pengumpulan data adalah angket dan tes. Angket diperlukan untuk memvalidasi kebutuhan peserta didik, memvalidasi produk, dan memberikan penilaian dari siswa dan guru terhadap produk. Tes *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengukur atau mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar digital berupa aplikasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menabulasi dan menghitung persentase skor angket, uji data *pretest* dan *posttest* dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji Paired Sample T Test dengan SPSS Statistics 16 for window. Namun, jika data dari hasil penelitian berdistribusi tidak normal maka uji homogenitas tidak dilakukan, tetapi dilanjutkan dengan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

PEMBAHASAN

Analysis (Tahap Analisis)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dan menyebarkan angket analisis kebutuhan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks prosedur membutuhkan sebuah alternatif berupa bahan ajar digital dan dalam hal ini berupa aplikasi pembelajaran karena jam pembelajaran yang singkat sehingga siswa menginginkan adanya bahan ajar yang dapat dijadikan untuk belajar secara mandiri dan dapat diakses kapanpun. Angket kebutuhan yang sudah dianalisis mendapatkan hasil aspek kebutuhan materi diperoleh skor rata-rata akhir yaitu 51% dengan kriteria cukup butuh dan aspek kebutuhan metode/media pembelajaran diperoleh skor rata-rata akhir yaitu 79% dengan butuh.

Design (Tahap Perancangan)

Secara garis besar, adapun tahap yang dilakukan dalam perancangan bahan ajar berbasis *articulate* storyline berupa aplikasi pembelajaran sebagai berikut (1) menyiapkan sumber materi mengenai teks prosedur, (2) menyiapkan perangkat aplikasi *articulate storyline* dan *web 2 apk boulder* untuk mengubah menjadi sebuah aplikasi dari hasil pengerjaan pada *articulate storyline*, (3) menyiapkan media gambar, audio, yang

Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Teks Prosedur di Sekolah Menengah Atas

mendukung dalam proses pembuatan bahan ajar secara digital, (4) menyiapkan soal yang akan digunakan dalam aplikasi pembelajaran, (5) membuat bentuk susunan konsep pembelajaran yang dibuat pada setiap slide dan (6) membuat rancangan atau desain awal tampilan yang menarik. Hasil bahan ajar digital berupa aplikasi pembelajaran digambarkan pada gambar berikut.

Gambar 1.
Tampilan Utama Aplikasi Pembelajaran



Gambar 2.
Menu Aplikasi Pembelajaran



Gambar 3.
Materi dan Latihan pada Aplikasi Pembelajaran



Development (Tahap Pengembangan)

Validasi terhadap produk bertujuan untuk memberikan penilaian dan mengevaluasi produk agar produk yang akan digunakan sesuai terhadap tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian ini, validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validator bahasa, validator media, dan validator materi.

a. nilai Aspek Media

Tabel 1.
Hasil Uji Validitas Aspek Media

Aspek	Pernyataan	Nilai	Persentase	Rata-rata	Kriteria
Media	P1	4	80%	91%	Sangat Baik
	P2	4	80%		
	P3	4	80%		
	P4	5	100%		
	P5	5	100%		
	P6	5	100%		
	P7	4	80%		
	P8	5	100%		
	P9	5	100%		
	P10	4	80%		
	P11	4	80%		
	P12	5	100%		
	P13	5	100%		
Jumlah				59	
Rata-rata skor				4,5	
Persentase				91%	

Berdasarkan hasil tabel penilaian validasi ahli media dapat diketahui bahwa jumlah pernyataan yakni 13 pernyataan dengan penilaian skala 1-5. Hasil validasi oleh ahli media didapatkan skor rata-rata akhir penilaian aspek media adalah 91% dengan kategori sangat baik.

b. Penilaian Aspek Materi

Tabel 2.
Hasil Uji Validitas Aspek Materi

Aspek	Pernyataan	Nilai	Persentase	Rata-rata	Kriteria
Materi	P1	4	80%	93%	Sangat Baik
	P2	5	100%		
	P3	4	80%		
	P4	5	100%		
	P5	5	100%		
	P6	5	100%		
	P7	4	80%		
	P8	5	100%		
Jumlah				37	
Rata-rata skor				4,6	
Persentase				93%	

Berdasarkan hasil tabel penilaian validasi ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah pernyataan yakni 8 pernyataan dengan penilaian skala 1-5. Hasil validasi oleh ahli materi

didapatkan skor rata-rata akhir penilaian aspek materia adalah 93% dengan kategori sangat baik.

c. Penilaian Aspek Bahasa

Tabel 3.
Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa

Aspek	Pernyataan	Nilai	Persentase	Rata-rata	Kriteria
Bahasa	P1	4	80%	95%	Sangat Baik
	P2	5	100%		
	P3	5	100%		
	P4	4	80%		
	P5	5	100%		
	P6	5	100%		
	P7	5	100%		
	P8	5	100%		
Jumlah				38	
Rata-rata skor				4,75	
Persentase				95%	

Berdasarkan hasil tabel penilaian validasi ahli materi dapat diketahui bahwa jumlah pernyataan yakni 8 pernyataan dengan penilaian skala 1-5. Hasil validasi oleh ahli materi didapatkan skor rata-rata akhir penilaian aspek materia adalah 95% dengan kategori sangat baik.

Implementation (Tahap Uji Coba)

a. Pretest dan Posttest

Selanjutnya kelas eksperimen diberikan materi teks prosedur tanpa menggunakan aplikasi pembelajaran. Setelah itu, dilakukan *pretest*. Tahapan selanjutnya kelas eksperimen diberikan materi teks prosedur menggunakan aplikasi pembelajaran. Setelah itu, dilanjutkan dengan *posttest*. Hasilnya data *pretest* dan *posttest* ditabulasi sebagai berikut:

Tabel 4.
Data Hasil Pretest dan Posttest

Sampel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
R1	62	75	13
R2	72	87	15
R3	69	81	12
R4	75	87	12
R5	81	87	6
R6	81	81	0
R7	81	81	0
R8	75	81	6
R9	69	75	6
R10	75	81	6
R11	75	81	6

R12	75	75	0
R13	81	87	7
R14	81	81	0
R15	87	94	7
R16	87	87	0
R17	81	87	6
R18	81	81	0
R19	87	94	7
R20	81	81	0
R21	75	81	6
R22	75	75	0
R23	87	94	7
R24	62	69	7
R25	69	75	6
R26	81	87	6
Jumlah	2005	2145	141
rata-rata	77	83	5

Pada tabel data *pretest* dan *posttest* 26 siswa diperoleh jumlah *pretest* 2005 dengan skor rata-rata *pretest* 77, jumlah *posttest* 2145 dengan skor rata-rata 83. Selanjutnya, data ini akan di uji normalitas dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *SPSS Statistics 16 for window*.

Uji Normalitas

Jika data dari *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal maka akan dilanjutkan uji homogenitas. Selanjutnya, data yang diuji normal dan homogen, barulah diuji keefektifannya dengan uji t. Akan tetapi, jika data tidak berdistribusi normal maka untuk uji homogenitas tidak dilakukan tetapi akan dilakukan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

Tabel 5.
Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.206	26	.006	.902	26	.017
posttest	.208	26	.005	.917	26	.039

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel output tersebut, dapat diketahui untuk nilai df (derajat kebebasan) dari data *pretest* dan *posttest* yaitu 26 yang artinya jumlah sampel pada data *pretest* dan *posttest* 26 responden dan kurang dari 50. Maka dari itu untuk penentuan normalisasi data dilihat berdasarkan pada tabel *Shapiro-Wilk*. Adapun dasar pengambilan keputusan pada output ini adalah:

1. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan output hasil uji normalitas hasil kemampuan menulis teks prosedur diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk data *pretest* pada uji *shapiro-wilk* adalah $0,017 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi TIDAK BERDISTRIBUSI NORMAL. Kemudian, nilai signifikansi (sig.) untuk data *posttest* pada uji *shapiro-wilk* adalah $0,039 < 0,05$, maka dapat disimpulkan pula bahwa data *posttest* berdistribusi TIDAK BERDISTRIBUSI NORMAL. Maka dari itu, data penelitian yang berdistribusi tidak normal, tahap selanjutnya dilakukan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

b. Uji Wilcoxon

Tabel 6.
Output 1 Hasil Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest – pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	18 ^b	9.50	171.00
	Ties	8 ^c		
	Total	26		
a. posttest < pretest				
b. posttest > pretest				
c. posttest = pretest				

Berdasarkan output pertama “Ranks” dapat diketahui bahwa :

1. *Negative Ranks* atau selisih (negatif) antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Ranks, maupun Sum of Ranks. Dapat diketahui nilai 0 ini menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*.
2. *Positive Ranks* atau selisih (positif) antara hasil *pretest* dan *posttest* terdapat 18 data positif (N). Maka dapat diartikan ke 18 siswa mengalami peningkatan hasil belajar teks prosedur dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 9,50, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Ranks adalah sebesar 171,00.
3. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan output pertama nilai *ties* adalah 8. Artinya 8 siswa memiliki nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest* atau 8 siswa tersebut tidak mengalami penurunan maupun kenaikan pada nilai.

Selanjutnya, pada output hasil uji *wilcoxon* dua untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam output ini ialah:

1. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7.
Output 2 Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^b	
posttest - pretest	
Z	-3.805 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Based on negative ranks.	
b. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Berdasarkan output kedua “Test Statistics” di atas, dapat diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada *pretest* sebelum menggunakan bahan ajar digital berbasis *articulate storyline* berupa aplikasi pembelajaran dan *posttest* setelah menggunakan bahan ajar digital berbasis *articulate storyline* berupa aplikasi pembelajaran.

Evaluation (Tahap Evaluasi)

Pada tahapan ini merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini disajikan penilaian produk dan umpan balik dalam pengembangan produk.

a. Hasil Penilaian Produk oleh Guru Bahasa Indonesia

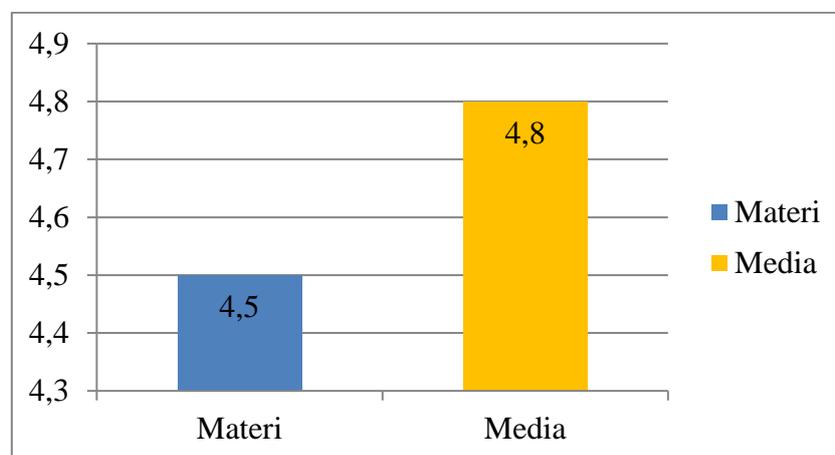


Diagram 1.
Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia

Berdasarkan diagram di atas maka dapat disimpulkan hasil penilaian produk oleh guru pada indikator materi didapatkan skor rata-rata hasil 4,5 dengan persentase 90% tergolong sangat baik. Indikator media didapatkan skor rata-rata hasil 4,8 dengan persentase 96% tergolong sangat baik. Adapun jumlah rata-rata dari keseluruhan skor penilaian guru terhadap produk adalah 4,65 dengan persentase 93% tergolong sangat baik.

b. Hasil Penilaian Produk oleh Siswa

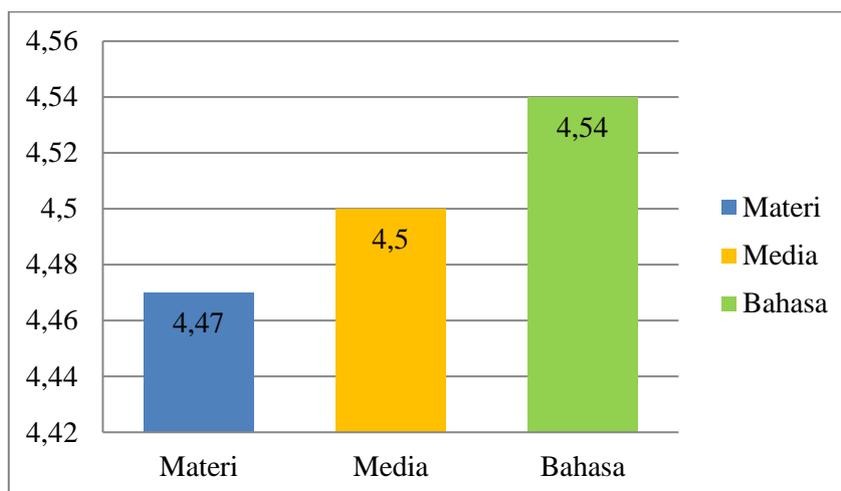


Diagram 2.
Hasil Penilaian Siswa

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat disimpulkan jumlah rata-rata dari keseluruhan skor penilaian siswa terhadap produk adalah 4,50 dengan persentase 90% tergolong sangat baik. Adapun hasil penilaian produk oleh siswa pada indikator materi didapatkan skor rata-rata hasil 4,47 dengan persentase 89% tergolong sangat baik. Indikator media didapatkan skor rata-rata hasil 4,5 dengan persentase 90% tergolong sangat baik dan indikator bahasa didapatkan skor rata-rata hasil 4,54 dengan persentase 91% tergolong sangat baik.

PENUTUP

Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh, dapat dilihat terdapat perbedaan dari hasil belajar peserta didik antara pembelajaran teks prosedur tanpa penggunaan bahan ajar digital berupa aplikasi pembelajaran dengan menggunakannya. Perbedaan ini menandakan terdapat peningkatan dari pemahaman peserta didik terhadap materi teks prosedur setelah menggunakan bahan ajar digital berupa aplikasi pembelajaran. Maka dapat diartikan bahan ajar digital berupa aplikasi pembelajaran bisa dikatakan efektif sebagai bahan ajar digital untuk digunakan dalam pembelajaran menyampaikan materi kepada peserta didik secara menarik dan juga dapat dengan mudah dipahami. Selain itu, aplikasi pembelajaran yang dikembangkan memberikan alternative terhadap permasalahan dalam waktu pembelajaran yang tergolong singkat. Sehingga dengan adanya aplikasi pembelajaran ini peserta didik dapat belajar secara mandiri dan dapat mengaksesnya kapanpun.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, A. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar di SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 3(1), 16–29. <http://dx.doi.org/10.30983/educative.v3i1.563>

Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajara Sebagai Bagian daam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>

- Arnesih, I. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Metode Field Trip pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Blanakan Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 4(1), 22–30.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Asfuri, N. B., & Ambarsari, R. Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Tri Ciri Tentara Pelajar (Patriotisme, Kepeloporan Dan Kemandirian) Pada Mahasiswa UTP Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 202–215. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16101>
- Ayunisyah, S. D., Arifin, M., & Yulistio, D. (2020). Analisis Struktur Teks Prosedur Siswa Kelas VII Smpn 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(1), 118–127. <https://doi.org/10.33369/jik.v4i1.8346>
- Choiriyah, N. D., & Priyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru Sma Bina Warga (Bw) 2 Palembang. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 3(1), 161–170. <https://doi.org/10.36908/akm.v3i1.448>
- Diana, A., Tussolekha, R. (2022). Pelatihan Membuat Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pringsewu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 125-132. <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v6i2.1876>
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503-511.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan aplikasi ARTS (*articulate storyline*) materi nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi*, 8(2), 209–219. <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43111>
- Herpindo, H., Astuty, A., Ekawati, M., Fadhilia Arvianti, G., Rizqin Nikmatullah, M., & Nur Afiq, M. (2023). Pembelajaran dan Pengajaran Tata Bahasa Berdasarkan Korpus. *Risenologi*, 8(2), 25–37. <https://doi.org/10.47028/risenologi.v8i2.497>
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25-36. <https://doi.org/10.23887/jipbs.v11i1.29316>
- Juhaeni., Safaruddin., & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150-159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan *articulate storyline*. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375–385. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Lestari, H. Y. A., Riyadi, Kamsiyati, S., & Purnamasari, V. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Muatan Lokal Keanekaragaman Motif Batik Ngawi sebagai Sumber

- Belajar di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 418–433. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.721>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Mulyati, L. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks prosedur Dengan Menggunakan Metode Probing Prompting Learning pada Kelas XI SMK 1 Sumedang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(2), 211–221. <https://doi.org/10.17509/rb.v4i2.16378>
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research*, 1(2), 80-85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Putri, A. E. (2019). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Nilai-Nilai Kearifan Lokal pada Tradisi Saprahan di Pontianak. *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.30872/yupa.v3i1.132>
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65. <https://doi.org/10.36706/jbti.v5i1.7898>
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92. <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rijal, A., & Ekok, A. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berorientasi Strategi PQ4R di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 355–371. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.13>
- Ritonga, A. P., Andini, N. utri, & Layla, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation: Economic and Education Journal*, 2(2), 169-182.
- Rohmah, S. N., & Nisa, N. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Software Articulate Storyline 3 Pada Materi Konsep Manajemen. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84-96.
- Suyati. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Model Pembelajaran Resiprokal Pada Mata Pelajaran B. Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rambutan Banyuasin. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 9(1), 58–65. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v9i1.4246>
- Syabri, K., & Elfizon. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95-99. <https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.43>
- Vidanti, T. A. M., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI. *Jurnal Manajemen*, 913(23), 503–514. <https://doi.org/10.30872/jmmn.v13i3.9697>
- 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://doi.org/10.26740/jpte.v4n3.p%25p>