

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KLASIFIKASI
MAKHLUK HIDUP KELAS VII DI MTsN 2 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

MARDHATILLAH SIPINTE
NIM: 210207020

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/1447 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KLASIFIKASI
MAKHLUK HIDUP KELAS VII DI MTsN 2 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Biologi

Oleh

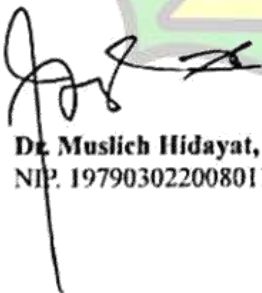
MARDHATILLAH SIPINTE
NIM: 210207020

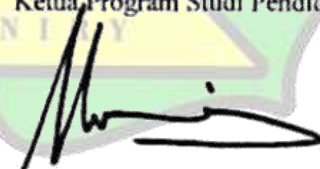
Mahasiswi Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi


Dr. Muslich Hidayat, S.Si., M.Si.
NIP. 197903022008011008


Mulyadi, S.Pd.L., M.Pd.
NIP. 198212222009041008

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KLASIFIKASI
MAKHLUK HIDUP KELAS VII DI MTsN 2 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Biologi

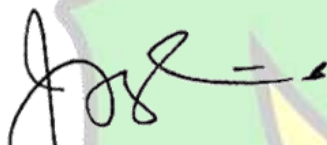
Pada Hari/Tanggal

Senin, 7 Juli 2025
11 Muharram 1447

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

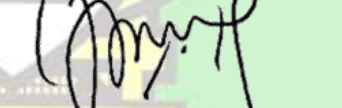

Dr. Muslich Hidayat, S.Si., M.Si.
NIP. 197903022008011008


Dr. Elita Agustina, S.Si., M.Si.
NIP. 197808152009122002

Penguji I,

Penguji II,

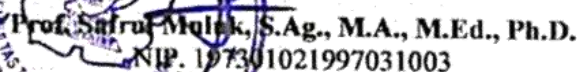

Eva Nauli Taib, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198204232011012010


Zuraidah, S.Si., M.Si.
NIP. 197704012006042002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh




Prof. Saifur Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardhatillah Sipinte

NIM : 210207020

Prodi : Pendidikan Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

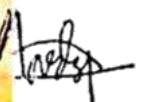
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Articulate* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di MTsN 2 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 Juni 2025

Menyatakan

Mardhatillah Sipinte

ABSTRAK

Kendala yang terjadi di MTsN 2 Banda Aceh masih kurangnya penggunaan media khususnya dalam materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini berdampak pada rendahnya semangat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media konvensional, karena merasa kurang terampil dalam mengoperasikan media digital, serta keterbatasan waktu dalam merancang media baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media interaktif *articulate storyline*, untuk mendeskripsikan hasil respon siswa. Rancangan penelitian menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan Allesi dan Trollip. Subjek dalam penelitian 35 siswa kelas VII di MTsN 2 Banda Aceh. Objek penelitian ini adalah respon siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket respon siswa. Instrumen penelitian ini berupa lembar angket respon siswa. Analisis data respon siswa menggunakan rumus persentasi. Respon siswa terhadap media interaktif *articulate storyline* memperoleh hasil sebesar 86,10% dengan kategori sangat positif. Media interaktif berbasis *articulate storyline* sangat layak dan efektif digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, Klasifikasi Makhluk Hidup, Pengembangan Media, Respon Siswa,



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil 'Alamin. Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII Di Mtsn 2 Banda Aceh”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dari program studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Shalawat dan salam kita sanjung sajian kepangkuan nabi Muhammad SAW, karena beliau adalah kita dapat merasakan ilmu pengetahuan ini. Ucapan sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

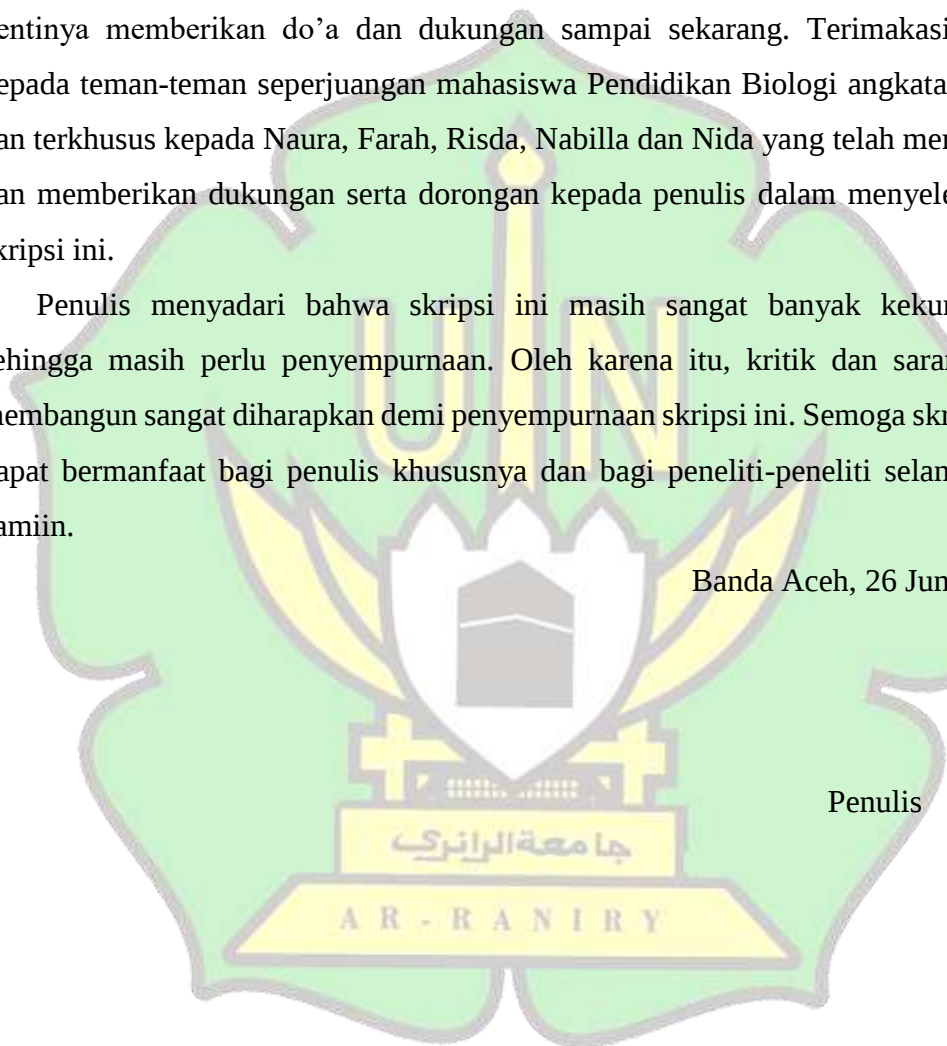
1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah menyetujui penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Mulyadi, M.Pd. selaku ketua dan Bapak Nurdin Amin, M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Biologi, serta bapak/ibu dosen Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Dr. Muslich Hidayat, M.Si. selaku Penasehat Akademik dan pembimbing yang telah menyisihkan waktunya untuk mengoreksi skripsi ini dan telah banyak memberikan arahan, ide, bimbingan, motivasi dan nasehat kepada penulis dalam segala hal.
4. Ibu Syarifah Rahimah, S.Ag. selaku guru IPA di MTsN 2 Banda Aceh yang telah membantu dan membimbing penulis selama penelitian.

Teristimewa kepada Ayahanda Alm.Muslih terimakasih sudah menjadi ayah terbaik, semoga Allah SWT melapangkan kubur dan ditempatkan ditempat yang paling mulia di sisi Allah SWT dan kepada Ibunda tercinta Susilawati wanita hebat yang menjadi tulang punggung keluarga dan menjalankan dua peran orang tua sekaligus serta yang sudah membesarkan dan mendidik anaknya, serta kepada adik-adik tercinta Bengi dan Amar. Terimakasih penulis ucapkan yang tidak henti-hentinya memberikan do'a dan dukungan sampai sekarang. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Biologi angkatan 2021 dan terkhusus kepada Naura, Farah, Risda, Nabilla dan Nida yang telah membantu dan memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat banyak kekurangan, sehingga masih perlu penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi peneliti-peneliti selanjutnya, aamiin.

Banda Aceh, 26 Juni 2025

Penulis



DAFTAR ISI

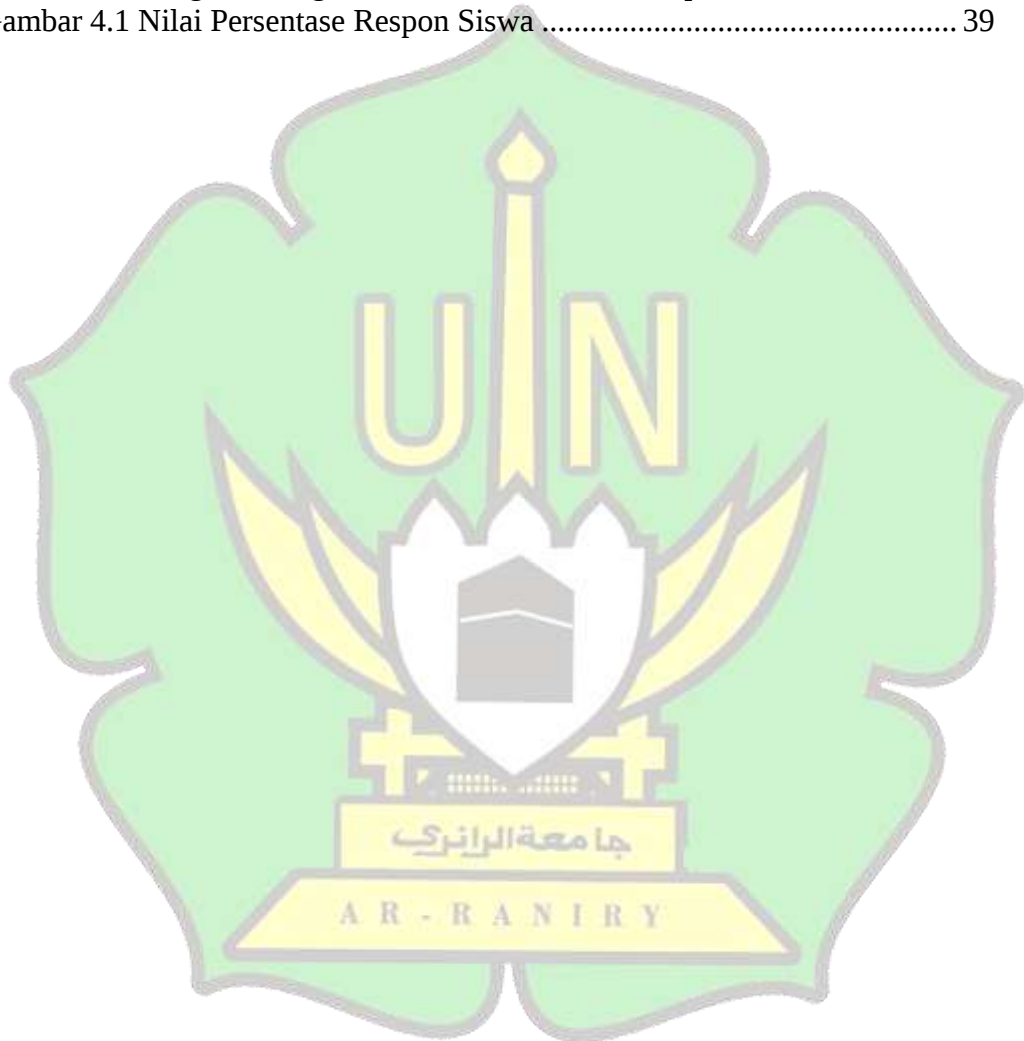
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 13
A. Pengembangan Media	13
B. Media Pembelajaran.....	13
C. Media Interaktif.....	17
D. <i>Articulate Storyline</i>	18
E. Model Pengembangan Alessi dan Tollip	20
F. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	23
G. Respon Siswa	29
 BAB III METODE PENELITIAN	 31
A. Rancangan Penelitian	31
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	33
C. Subjek Dan Objek Penelitian	33
D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	34
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan.....	39
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44

DAFTAR PUSTAKA.....	45
BIODATA ALUMNI	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-Langkah Model Allesi dan Trollip.....	21
Gambar 2.2 Kingdom Monera	27
Gambar 2.3 Kingdom Protista	27
Gambar 2.4 Kingdom Fungi	28
Gambar 2.5 Kingdom Plantae	29
Gambar 2.6 Kingdom Animalia	29
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Allesi dan Trollip.....	31
Gambar 4.1 Nilai Persentase Respon Siswa	39



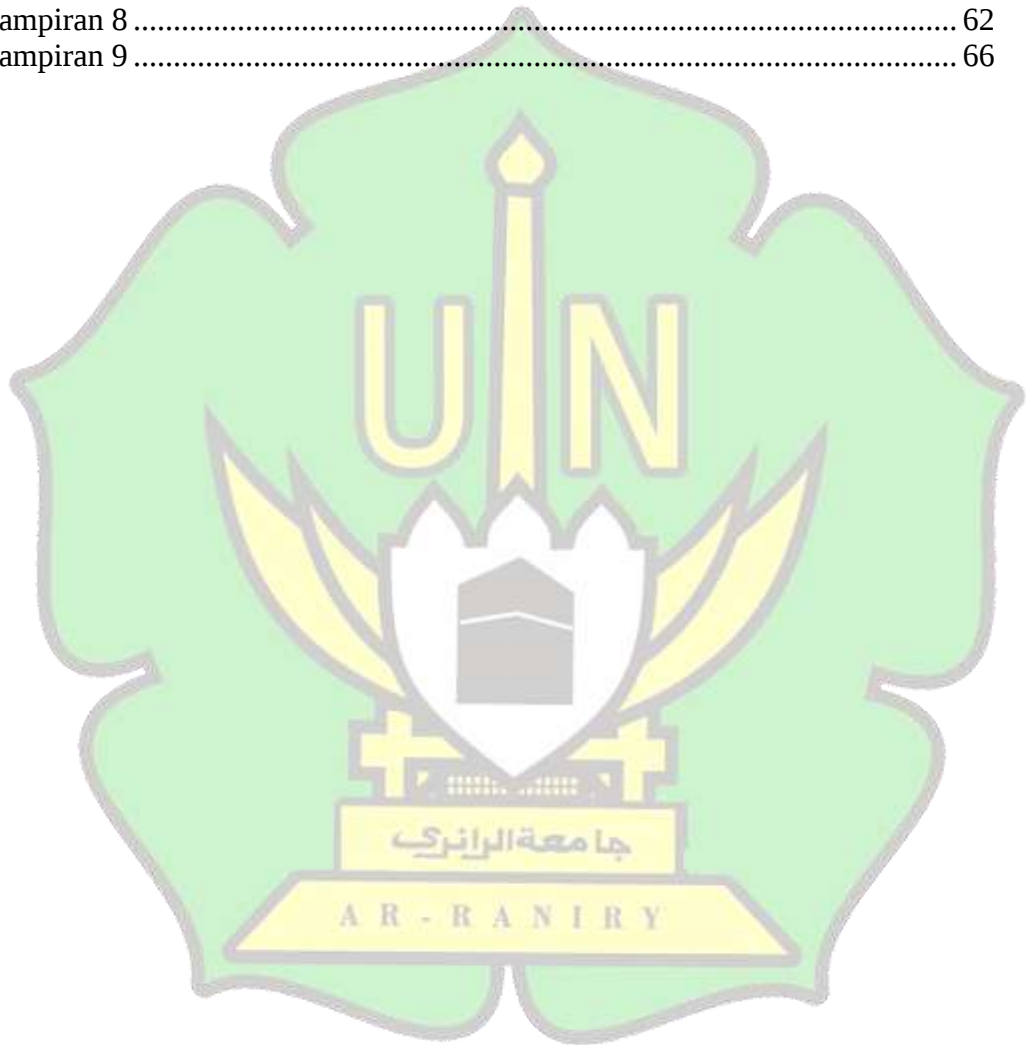
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tabel CP, TP dan Sub Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.....	23
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i> Pernyataan Positif	35
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i> Pernyataan Negatif	35
Tabel 3.3 Kriteria Respon Siswa.....	36
Tabel 4.1 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i> pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	51
Lampiran 2	52
Lampiran 3	53
Lampiran 4	54
Lampiran 5	55
Lampiran 6	57
Lampiran 7	58
Lampiran 8	62
Lampiran 9	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Usaha pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang mandiri dalam berpikir, bersikap, bewawasan dan mampu mengembangkan diri dan kerja sama.² Pendidikan merupakan salah satu pilar penting peradaban suatu bangsa, Pendidikan dan kemajuan bangsa bagaikan dua sisi mata uang yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan sehingga kemajuan suatu bangsa tidak lepas dari peranan pendidikan.³ Oleh karena itu, kunci utama kemajuan bangsa ialah kualitas pendidikan.

Pendidikan yang berkualitas dapat dilihat dari proses belajar yang efektif, peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna, dan ditunjang oleh sarana dan prasarana.⁴ Kualitas Pendidikan salah satu Provinsi di Indonesia yaitu Aceh, berada pada peringkat 27 secara nasional dari 34 provinsi di Indonesia. Kondisi ini tentu menandakan bahwa mutu Pendidikan di Aceh masih sangat rendah dan menjadi hal yang mengkhawatirkan sekaligus memberi sinyal bahwa ada sesuatu yang tidak sejalan dengan sebagaimana mestinya dalam proses dan praktek Pendidikan di Aceh.⁵

Upaya peningkatan kualitas Pendidikan di Aceh terus dilakukan sebaik mungkin, dari pihak pemerintah juga sudah mengoptimalkan sebaik mungkin

¹ Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Kencana, 2017), h. 106.

² I Luh Agnez Sylvia, *Guru Hebat di Era Milenial*, (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2020), h. 42.

³ Maryus Suprayadi, *Studi Kasus Pendidikan Lintas Negara*, (Jakarta: CV. Adanu Abimata, 2023), h. 177.

⁴ Amiruddin Siahaan dkk, "Upaya Meningkatkan Kualiatas Pendidikan di Indonesia" *Journal of Education*, Vol. 5, No.3, 2023, h. 2.

⁵ Khairul Amin dkk, Relevansi Pemikiran Paulo Freire Terhadap Pendidikan di Aceh, "Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial", Vol. 19, No. 1, 2022, h. 14.

dengan peningkatan kompetensi guru, penyempurnaan kurikulum, menciptakan proses pembelajaran yang nyaman, dan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta menggunakan teknologi informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi informasi sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan, teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk mengakses informasi, membaca berita, membaca buku dan lain-lain di internet, begitu juga dengan pendidik dapat menggunakan *powerpoint*, *youtube*, dan media lainnya untuk membuat suasana belajar lebih menarik. Selain itu, teknologi sendiri menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai sumber informasi.⁶ Dengan adanya teknologi ini, terciptanya berbagai pengembangan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antar guru dan siswa yang bertujuan untuk menyajikan informasi yang menarik, menyenangkan, jelas dan mudah dimengerti. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan dalam penyampaian isi materi pembelajaran seperti buku, *tape recorder*, kaset, video camera, film, *slide*, foto, gambar yang dapat mendukung materi pembelajaran untuk merangsang siswa.⁷ Penggunaan media pembelajaran sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

⁶ Julita dan Pebria Dheni Purnasari "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital", *Journal Of Educational Learning And Innovation*, Vol.2, No.2, September 2022, h. 227-239. DOI: <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>

⁷ Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?*, (Jawa Barat: Aranca Pratama), 2022, h. 19.

Artinya: Dan dia diajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini, jika kalian yang benar”.⁸

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah SWT mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah SWT memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh malaikat. Ayat ini menginformasikan bahwa manusia dianugerahi Allah potensi untuk mengetahui nama dan fungsinya.⁹

Berdasarkan kajian beberapa tafsir, terdapat 2 kunci mengenai media pembelajaran, yaitu: 1). Terdapat kata **الْأَسْمَاءُ** yang berarti nama-nama benda semuanya. Dalam artian benda-benda tersebut apabila disangkutpautkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan media audio, visual dan audio visual. 2). Kata **يَاسْمَاءُ هَؤُلَاءِ**, ayat tersebut terdapat kata semua benda yang mana yang mana dengan media pembelajaran akan menjadikan benda-benda yang ada di sekolah dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru dalam rangka pembelajaran yang menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran yang beragam dan berbeda-beda dalam setiap pertemuan.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MTsN 2 Banda Aceh, terlihat bahwa saat proses pembelajaran aktivitas siswa terlihat kurang antusias, metode yang digunakan guru berupa metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sumber belajar yang digunakan guru berupa buku paket dan *slide powerpoint* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik merasa pembelajaran monoton dan tidak menarik, sehingga siswa tidak memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru dan masih ada siswa yang kurang mengerti terhadap materi yang diajarkan terbukti ketika guru mengajukan pertanyaan. MTsN tersebut sudah

⁸ (QS. al-Baqarah [2]:31)

⁹ Syadidul Kahar dan Muhammad Irsan Barus, *Pendidikan Perspektif Islam*, (Sumatera Utara: Madian Publisher, 2020), h. 123.

¹⁰ Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 31”, *Jurnal MASAGI*, Vol. 2, No.1, 2023, h. 4-5. DOI: <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>

memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya tersedia LCD proyektor, namun belum ada pemanfaatan yang sesuai terhadap sarana yang tersedia. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang menarik semangat dan minat siswa.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPA di MTsN 2 Banda Aceh, guru menyatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan berupa buku paket dan *slide powerpoint* yang berisi tulisan dan hanya ada beberapa gambar penunjang. Belum ada media yang menggabungkan semua elemen seperti materi, video, latihan, animasi dan suara. Selain itu, belum ada media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara mandiri khususnya materi klasifikasi makhluk hidup, kegiatan pembelajaran biasanya setelah membaca siswa akan mencatat materi atau akan dilakukan diskusi bersama. Alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran lain karena keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan media berbasis teknologi serta waktu yang terbatas untuk merancang dan mencoba media baru. Keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang kurang menarik membuat semangat dan perhatian siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VII di MTsN 2 Banda Aceh, diketahui siswa merasa kurang tertarik dan tidak antusias ketika mengikuti pembelajaran, khususnya materi klasifikasi makhluk hidup. Siswa mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah ceramah dan diskusi. Media pembelajaran yang digunakan selama ini, menurut siswa tidak bervariasi, siswa berharap agar pembelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik dan menyenangkan. Siswa menginginkan adanya media yang interaktif, menarik dan dapat diakses juga secara mandiri.¹²

Mengatasi permasalahan tersebut seorang guru harus mempunyai suatu tindakan salah satunya dengan mencoba pemanfaatan media ajar dalam proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didik agar lebih aktif dan bersemangat

¹¹ Hasil Observasi di MTsN 2 Banda Aceh Pada Tanggal 23 September 2024.

¹² Hasil Wawancara dengan Muhammad Bilal Al- Faiz Sekelu Siswa di MTsN 2 Banda Aceh Pada Tanggal 23 September 2024.

dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* adalah suatu media yang memiliki fitur mirip *power point* yang bisa menghasilkan presentasi yang menarik dan kreatif karena didalamnya tersedia menu praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, audio hingga kuis.¹³ *Articulate storyline* dapat dengan mudah digunakan, bahkan bagi orang yang belum memiliki pengalaman desain sebelumnya, dengan media *articulate storyline* ini juga guru dapat menarik minat siswa dengan menampilkan gambar, video dan animasi yang menarik dan dalam penyampaianya tidak berbelit-belit sehingga siswa mudah memahami materi.

Beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan judul yang diteliti, diantaranya adalah hasil produk sudah dinyatakan sangat valid dan pada validator dengan perolehan nilai 90 % media ini dinilai pantas dan siap untuk diaplikasikan pada pembelajaran.¹⁴ Penelitian lainnya yang berkaitan dengan judul yang akan diteliti terdapat dalam penelitian lainnya dapat disimpulkan nilai rata-rata ahli sebesar 83,38% dengan kriteria sangat layak. Persentase penilaian uji keterbacaan guru sebesar 91,81% dan persentase penilaian uji keterbacaan siswa sebesar 92,85% dengan kriteria sangat layak. Nilai ini menunjukkan bahwa media *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, (2) respon guru terhadap media *articulate storyline* memperoleh persentase sebesar 84%, sedangkan respon siswa terhadap media *articulate storyline* memperoleh persentase sebesar 84,82% dengan kriteria sangat baik.¹⁵

Penelitian lainnya dengan hasil penilaian menunjukkan bahwa kelayakan media sebesar 89% dari ahli media, 89% dari ahli materi, 92% dari respon guru,

¹³ Randi Rama Prayoga dan Ayo Sunaryo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional", *Jurnal Pendidikan Seni*, Vol.4, No.1, April 2024, h. 1-9. DOI: <https://doi.org/10.59672/batarirupa.v4i1.3440>.

¹⁴ Nitasya Malva Munandar dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Pada Subtopik Pengklasifikasian Makhluk Hidup Kelas VII SMP", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Social*, Vol. 3, No. 2, Maret 2024, h. 1-9. DOI: <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss2.1037>.

¹⁵ Sri Indasah dkk, "Pengembangan Media *Articulate Storyline* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA" *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 12, No. 1, Mei 2021, h. 70-83. DOI:10.24127/bioedukasi.v12i1.3756.

dan 95% dari respon siswa, media layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁶ Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tempat, guru dan siswa yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII Di MTsN 2 Banda Aceh”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana respon siswa terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di MTsN 2 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis respon siswa terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di MTsN 2 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dan pembaca mengenai media interaktif *articulate storyline*.

2. Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan alat bantu dalam mengajar mata pelajaran IPA (biologi) sebagai media pembelajaran.

- b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan memotivasi pembelajaran IPA (biologi) yang menyenangkan.

¹⁶ Alfin Amanatus dkk, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ekologi SMA Kelas X” *Jurnal Pembelajaran Biologi*, Vol. 12, No.1, April 2023, h.10-25. DOI: <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v12i1.69720>

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dihasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Kegiatan pembelajaran meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.¹⁷

Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* yang memuat materi klasifikasi makhluk hidup

2. Model Alessi dan Trollip

Model Alessi dan Trollip adalah salah satu model pengembangan yang dirumuskan oleh Alessi dan Trollip yang terdiri dari 3 tahapan dan 3 atribut yang selalu ada dalam setiap tahapan. Tiga tahapan yang ada dalam model pengembangan adalah *planning*, *design* dan *development*, sedangkan komponen atribut adalah standar, evaluasi berkelanjutan, dan manajemen proyek yang menjadi pelengkap dan pertimbangan dalam mengembangkan produk.¹⁸ Tahapan dalam pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup dimulai dari tahap *planning*, *design* dan *development*.

¹⁷ Faisal Anwar dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran”Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, (Makassar : CV. Tohar Media, 2019), h. 55.

¹⁸ Khairunnisa, *Multimedia (Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan)*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia), 2023, h. 73.

3. Media interaktif

Media interaktif adalah media pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan motivasi, keterampilan dan gairah belajar siswa secara aktif dengan kombinasi visual, audio, teks, grafik, dan video serta animasi sesuai dengan yang dikehendaki siswa. Manfaat dari media interaktif adalah mempermudah penyampaian pesan kepada siswa agar memiliki motivasi belajar melalui berbagai indra.¹⁹ Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis *articulate storyline* yang memuat materi klasifikasi makhluk hidup.

4. Articulate Storyline

Articulate storyline adalah aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi dengan sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi ini berbasis poin-poin presentasi layaknya *powerpoint* pada *microsoft*, aplikasi ini berbentuk *e-learning* yang dapat menampilkan atau memunculkan sebuah presentasi *storyline* yang dapat menggabungkan semua alat dan instrument media dalam mendukung pembelajaran seperti penggunaan audio, visual dan audiovisual. Dalam aplikasi tersebut membuat presentasi lebih menarik dengan penggunaan animasi bergerak, *backsound* dan gambar, serta video yang interaktif.²⁰ Media *articulate storyline* pada penelitian ini berupa media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang dapat diakses melalui berbagai *device*.

5. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi pembelajaran atau bahan ajar adalah segala bahan dan materi yang disusun secara sistematis guna memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.²¹ Materi klasifikasi makhluk hidup

¹⁹ Masdar Limbong dkk, "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 2, No.1, Maret, 2022, h. 27-35.

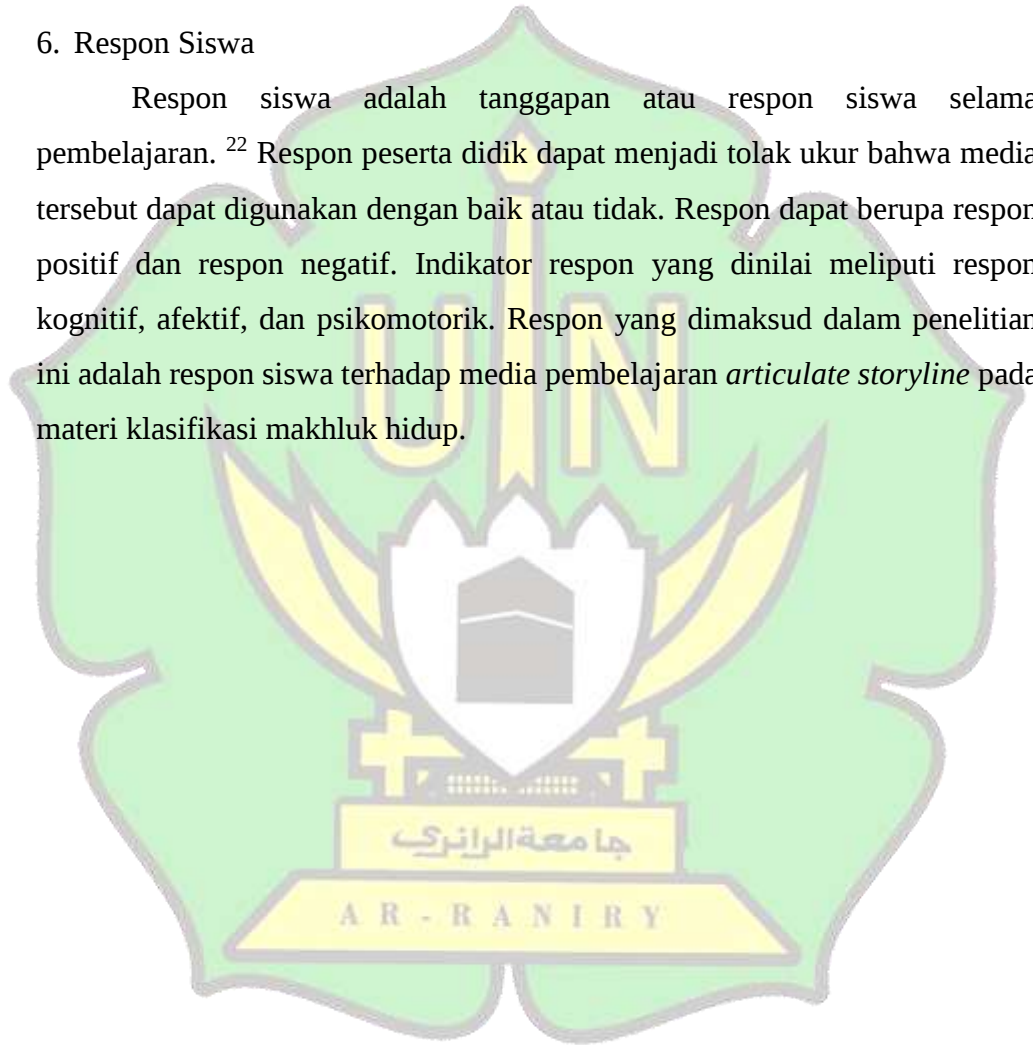
²⁰ Ridho Hafiedz dan Didah Nurhamidah, "Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 6, No. 1, April 202, h. 54-64. DOI: <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>

²¹ Tuti Iriani dan Agphin Ramadhan, *Perencanaan Pembelajaran untuk Kejuruan*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 88.

merupakan sebuah materi yang terdapat di kelas VII semester genap. Berdasarkan modul ajar dapat diketahui bahwa Capaian Pembelajaran (CP): Siswa mampu melakukan klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati, Tujuan Pembelajaran (TP): mendiskripsikan karakteristik masing-masing kerajaan makhluk hidup.

6. Respon Siswa

Respon siswa adalah tanggapan atau respon siswa selama pembelajaran.²² Respon peserta didik dapat menjadi tolak ukur bahwa media tersebut dapat digunakan dengan baik atau tidak. Respon dapat berupa respon positif dan respon negatif. Indikator respon yang dinilai meliputi respon kognitif, afektif, dan psikomotorik. Respon yang dimaksud dalam penelitian ini adalah respon siswa terhadap media pembelajaran *articulate storyline* pada materi klasifikasi makhluk hidup.



²² Lijana, "Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik pada Materi Ekologi di Kelas X SMA, *Jurnal Untan*, Vol.7, No. 3, 2018, h. 1-10. DOI: <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i3.24511>