



Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis Gaya Belajar Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia

Tri Endri Haryati^{1*}, Baiq Sri Handayani¹, Tri Ayu Lestari¹

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7593>

Received : 20 Maret 2024

Revised : 07 Mei 2024

Accepted : 10 Mei 2024

Abstract: The development of learning media along with the development of Science and Technology (IPTEK) is important to do. The learning process now no longer only involves interaction between educators and students. Learning media has become an important element that modernizes the teaching and learning process, with the aim of maximizing the achievement of learning objectives. The presence of learning media brings a new atmosphere and increases learning comfort for students. It also triggers their interest and improves their motor skills. Moreover, the technology integrated in learning media allows students to gain new knowledge and experience in its use. In other words, modern learning media is not only a teaching aid, but also plays an active role in creating a richer, more interesting and meaningful learning experience for students. This research aims to produce learning media using Articulate Storyline 3 based on audio-visual learning styles on human respiratory system material that can be used as feasible and practical as one of the interactive learning media at school. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). But researchers limit this research only to the development stage where the product will be tested limited. The data collection technique is in the form of a questionnaire given to media experts and a questionnaire given to students to see students' responses to the learning media that has been taught to them. The data analysis technique uses the feasibility level test formula and also the practicality level test. The results showed that this learning media obtained a validity score from media experts of 88.75% which was categorized as very valid. This learning media has also been tested in a limited trial by obtaining a practicality percentage of 80.75% which is categorized as very practical. Based on these results, it can be concluded that learning media using Articulate Storyline 3 based on audio-visual learning styles on respiratory system material is categorized as valid and very practical.

Keywords: Articulate Storyline 3, Audio Visual, Learning Style, Learning Media, Human Respiratory System.

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) penting untuk dilakukan. Proses pembelajaran kini tak lagi hanya melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa. Media pembelajaran telah menjadi elemen penting yang memodernisasi proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran membawa suasana baru dan meningkatkan kenyamanan belajar bagi para siswa. Hal ini turut memicu minat dan meningkatkan kemampuan motorik mereka. Lebih dari itu, teknologi yang terintegrasi dalam media pembelajaran memungkinkan siswa untuk

memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dalam penggunaannya. Dengan kata lain, media pembelajaran modern tidak hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, menarik, dan bermakna bagi para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis gaya belajar audio visual pada materi sistem pernapasan manusia yang dapat dijadikan layak dan praktis sebagai salah satu media pembelajaran interaktif disekolah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tetapi peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan saja yang dimana produk akan diuji coba terbatas. Teknik pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli media dan angket yang diberikan kepada siswa untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah diajarkan kepada mereka. Teknik analisis data menggunakan rumus uji tingkat kelayakan dan juga uji tingkat kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran ini memperoleh skor validitas dari ahli media sebesar 88,75% yang berkategori sangat valid. Media pembelajaran ini juga telah di ujicoba terbatas dengan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 80,75% yang berkategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis gaya belajar audio visual pada materi sistem pernapasan dikategorikan valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : Articulate Storyline 3, Audio Visual, Gaya Belajar, Media Pembelajaran, Sistem Pernapasan Manusia.

Pendahuluan

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai penyalur informasi untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga interaksi dan komunikasi antara siswa dan guru dapat berlangsung efektif (Mashuri, 2019). Yaumi, (2021) mengatakan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik, seperti benda asli, bahan cetak, visual, audiovisual, multimedia hingga web yang dirancang untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Menurut Adam (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal (Nasution, et al., 2023). Keberadaannya mutlak diperlukan dalam setiap proses belajar mengajar untuk mencapai hasil yang maksimal (Setiawan, 2021). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah elemen vital dalam sistem pembelajaran, sama seperti komponen lainnya. Ketiadaan media pembelajaran dapat menghambat efektivitas proses belajar mengajar dan berakibat pada hasil belajar yang kurang maksimal

(Ramdani, et al., 2023). Belajar pada hakikatnya merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif dari para siswa (Ramdani, et al., 2021). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendorong partisipasi ini dengan menyediakan berbagai stimulasi dan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Yustiqvar, et al., 2019).

Efektivitas pembelajaran tidak hanya tergantung pada media saja tetapi karakter belajar siswa juga harus diperhatikan, salah satunya adalah gaya belajar siswa (Putri, et al., 2023). Berdasarkan laporan penelitian pemetaan gaya belajar pada siswa SMP yang telah dilakukan di Kota Mataram pada tahun 2023 maka dapat dikatakan bahwa banyak siswa yang gaya belajarnya cenderung ke gaya belajar audio visual. Hasil pemetaan gaya belajar di Kota Mataram pada tahun 2023 didapatkan hasil ada 60% peserta didik yang memiliki gaya belajar audio visual. Menurut Asmara (2015) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual lebih berhasil dibanding dengan media lainnya.

Falahudin, (2014) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pengajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya hal ini masih sering terabaikan karena berbagai alasan seperti, keterbatasan waktu persiapan mengajar, kesulitan mencari media yang tepat, dan keterbatasan biaya. Namun, dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai, guru dapat mengatasi hambatan tersebut dan memanfaatkan media

pembelajaran secara efektif. Beragam jenis media dapat dipilih, dikembangkan, dan disesuaikan dengan kondisi, waktu, biaya, dan tujuan pembelajaran.

Meskipun guru mungkin merasa terbebani dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang sesuai, perlu diingat bahwa upaya ini akan terbayarkan dengan manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Rozie, 2018). Sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 5 di SMP Negeri 3 Mataram, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah ini masih kurang. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dengan media pembelajaran yang digunakan hanya buku paket Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran dilakukan dengan sistematika, dimana guru menjelaskan materi di papan tulis, kemudian siswa diminta untuk mencatat materi, dan dilanjutkan dengan siswa mengerjakan soal-soal. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran belum memanfaatkan teknologi sehingga menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru dominan menjabarkan materi yang membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran satu arah seperti ini yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Jumanah, et al., (2020) mengatakan bahwa guru berkewajiban menciptakan media pembelajaran atau alat peraga yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, sehingga siswa lebih cepat memahami konsep materi pembelajaran yang diberikan guru.

Adapun media yang cocok digunakan untuk gaya belajar audio visual yaitu *Articulate Storyline 3*. Husna (2022) mengemukakan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak (software) multimedia authoring tools yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini dapat memuat berbagai konten seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Sejalan dengan pendapat Mallu, (2020) mengatakan bahwa media *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk media presentasi yang penyampaian informasi. Media ini sangat cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Agustina et al, (2022) kelebihan dari media *Articulate Storyline 3* adalah mekanisme pembuatannya terbilang mudah, sebab fungsi item pembuatannya sama seperti *Power Point*. Multimedia interaktif berbasis articulate storyline memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan

permasalahan ditengah kesibukan guru (Rafmana, 2018).

Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi sistem pernapasan manusia sehingga hasilnya dapat menjadi salah satu solusi bagi pemilihan media interaktif yang digunakan saat proses pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* yang dapat diartikan sebagai kegiatan penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian ini menggunakan metode perancangan media pembelajaran yang didasarkan pada pengembangan model ADDIE. Perancangan metode ADDIE dilakukan berdasarkan lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Namun, penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan (*development*). Peneliti membatasi model pengembangan sesuai kebutuhan, karena tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan berdasarkan penilaian validator.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Mataram. Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas didasarkan pada kelas yang dapat diajak kerja sama serta dapat kondusif selama uji coba media dilakukan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menguji media pembelajaran ini berupa angket yang diberikan kepada ahli media dan angket yang diberikan kepada siswa untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah diajarkan kepada mereka. Teknik analisis data menggunakan rumus uji tingkat kelayakan dan juga uji tingkat kepraktisan. Data penelitian yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dideskripsikan dan diolah dalam bentuk gambar dan tabel.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pendengaran manusia dan hewan bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Analisis (*analysis*)

Tahap analisis ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan masuk ke kelas melihat bagaimana cara guru mengajar dan media pembelajaran apa yang digunakan. Wawancara dilakukan dengan guru Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII. Hasil dari observasi dan wawancara didapatkan informasi bahwa guru-guru di SMP Negeri 3 Mataram masih jarang menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran belum memanfaatkan teknologi sehingga menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Masalah yang terjadi pada guru adalah sarana dan prasarana yang tersedia tidak digunakan secara efektif serta kurangnya kreatifitas dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Masalah yang terjadi pada siswa adalah minat dan motivasi yang rendah saat proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai variasi dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa merasa bosan dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru ketika belajar. Siswa hanya memperhatikan guru saat awal jam pelajaran dimulai atau ketika ditegur oleh gurunya saja. Siswa lebih memilih untuk tidur dikelas dan berbicara dengan teman sebangkunya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Selanjutnya yaitu analisis situasi, analisis ini bertujuan untuk mengetahui keadaan sekolah berupa fasilitas yang dimiliki untuk dilakukannya tahap uji coba terbatas. Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa sarana dan prasarana pendukung penggunaan media pembelajaran sudah memadai yakni adanya *LCD Proyektor* dan siswa juga telah memiliki *handphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Desain (*design*)

Desain media pembelajaran merupakan hal paling penting dalam pembuatan media pembelajaran, desain ini dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk belajar. Adapun rancangan awal dari media pembelajaran perancangan *Flowchart* merupakan alur program yang dibuat untuk menggambarkan sistem atau proses media pembelajaran interaktif. *Flowchart* dapat membantu merancang media pembelajaran ini, dimulai dari awal yaitu pembuka, isi hingga keluar dari program.

Selanjutnya perancangan *storyboard*. *Storyboard* dilakukan setelah *flowchart* karena *flowchart* digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan dari masing-masing tampilan yang ada pada media pembelajaran. Tujuan penyusunan ini agar media yang dikembangkan

memiliki rancangan yang tepat dan terarah. Produk media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk aplikasi android.

3. Pengembangan (*development*)

Tahap *development* merupakan tahap pelaksanaan rancangan yang telah dibuat pada tahap *design* sehingga menjadi produk *final*. Sesuai dengan penelitian Hodiyanto, et al., (2020) pada tahap ini dilakukan beberapa proses yaitu pembuatan media pembelajaran sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*, proses validasi media yang telah jadi dan revisi produk.

Tampilan halaman awal (*cover*) dilihat sebagai berikut:



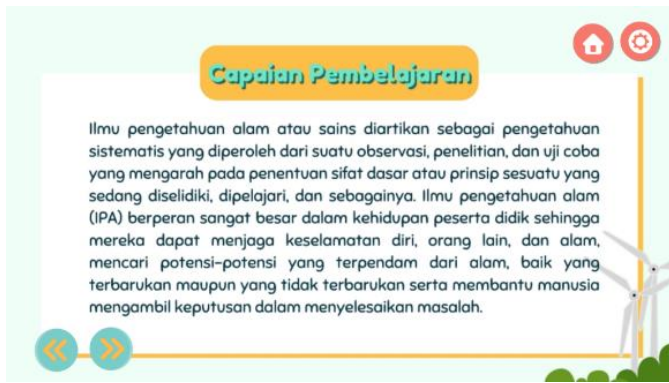
Gambar 1. Tampilan Halaman Awal

Tampilan halaman menu utama dapat dilihat sebagai berikut:

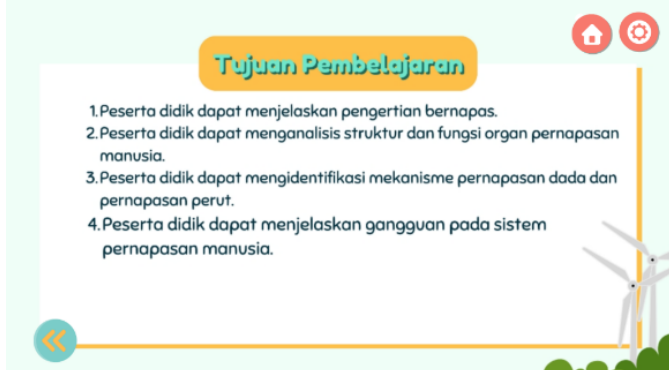


Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama

Tampilan halaman pendahuluan yang dimana didalamnya terdapat dua halaman yaitu halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran
Tampilan halaman menu materi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Menu Materi
Tampilan halaman menu evaluasi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Menu Evaluasi
Tampilan halaman menu rujukan dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan Menu Rujukan
Berdasarkan penilaian dari ahli media yang di analisis dengan menggunakan rumus dari sebagai berikut

$$V a1 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V a2 = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

(Akbar, 2013)

Setelah diperoleh hasil validasi dari masing-masing validator, maka akan dilakukan perhitungan validasi gabungan dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{Va1 + Va2}{2} \times 100\%$$

Hasil Analisis dari penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Validitas Media

| Validator | Skor Validasi | Kriteria |
|-------------|---------------|--------------|
| Ahli Materi | 87,5% | Sangat Valid |
| Ahli Media | 90% | Sangat Valid |
| Rata-rata | 88,75% | Valid |

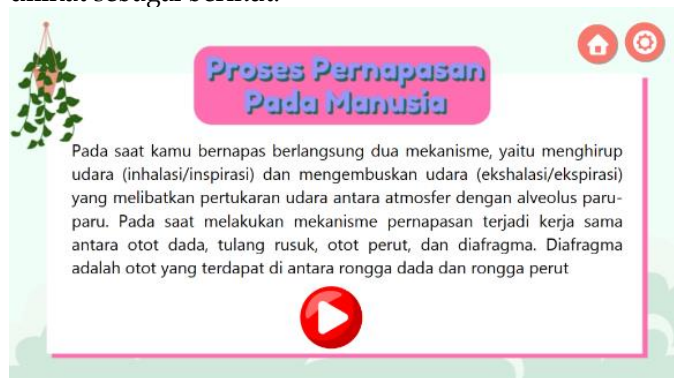
Hasil analisis validitas media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis gaya belajar audio visual menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dengan skor kevalidan yang diperoleh dari ahli media yaitu 90% dan skor kevalidan yang diperoleh dari ahli materi yaitu 87,5%. Rata-rata skor kevalidan yang diperoleh yaitu 88,75%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan oleh Safira et.al, (2021) dimana skor kevalidan yang diperoleh adalah 94,11%, adapun rangkuman kualitatif yang didapat dari ahli media yaitu sudah bagus. Skor tersebut dibandingkan dengan penelitian ini memiliki kevalidan yang lebih tinggi. Hasil penelitian Suhailah et.al, (2021) media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* mendapatkan hasil kelayakan rata-rata sebesar 85,28 % dengan kategori sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran. Skor tersebut dibandingkan dengan penelitian ini memiliki kevalidan

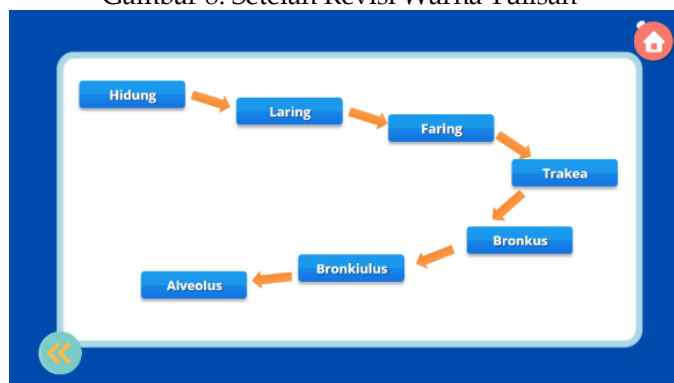
lebih rendah. Media pembelajaran dikatakan valid, apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto, (2013) sebuah media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesesuaian antara hasil tes dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun media yang telah dikembangkan ini tidak memperoleh skor maksimum karena kualitas *background* yang kurang baik dan juga pemilihan *font* dan warna huruf yang kurang cocok dengan latar dari halaman media pembelajaran. Oleh sebab itu, dilakukan beberapa revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diterima. Media ini awalnya pada menu gangguan pernapasan digunakan gambar animasi, oleh sebab itu dilakukan perbaikan dengan menggunakan gambar gangguan/penyakit sistem pernapasan yang *real*.

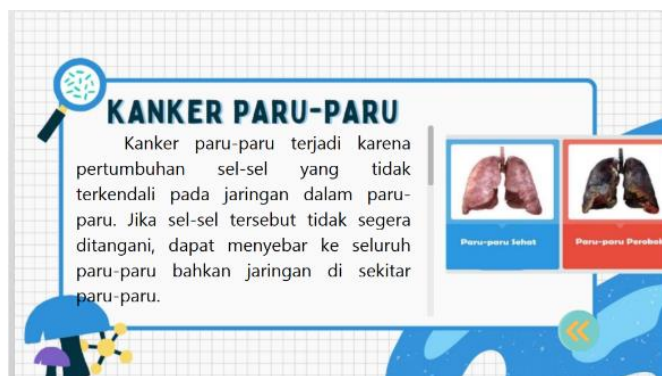
Tampilan bagian halaman yang direvisi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 8. Setelah Revisi Warna Tulisan



Gambar 9. Penambahan Materi Alur Mekanisme Sistem Pernapasan Manusia



Gambar 10. Setelah Revisi Gambar

Pada tahap selanjutnya ialah pengujian atau uji terbatas. Uji terbatas dilakukan setelah media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli media. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Subjek penelitian yang digunakan adalah 20 siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 3 Mataram.

Rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa sebagai berikut:

$$\text{Nilai kepraktisan (NA)} = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (\text{Purwanto, 2020})$$

Hasil analisis uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Kepraktisan Media

| Validator | Persentase% | Kriteria |
|-----------|-------------|----------------|
| Siswa | 80,75% | Sangat Praktis |

Peneliti tidak hanya menguji kevalidan media pembelajaran saja tetapi juga menguji kepraktisan dari media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis gaya belajar audio visual. Menurut Nasution (2018) suatu perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis jika ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dengan mudah dalam pembelajaran yang dilakukan sehingga proses pembelajaran dapat terbantu dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Kepraktisan media pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil angket respon siswa, jika mendapatkan respon dengan kriteria praktis media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan praktis.

Media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya diuji cobakan secara terbatas pada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Uji coba terbatas media pembelajaran ini dilakukan pada 20 siswa kelas VIII-4 di SMP Negeri 3 Mataram. Berdasarkan respon siswa pada uji coba terbatas diperoleh nilai kepraktisan

80,75% yang menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis gaya belajar audio visual termasuk pada kategori sangat praktis.

Penelitian yang dilakukan Agustina et al., (2022) memperoleh skor rata-rata kepraktisan sebesar 88,76% dengan kategori sangat praktis, skor kepraktisan yang diperoleh lebih tinggi dibanding penelitian ini. Skor kepraktisan lebih tinggi disebabkan karena pengujian media pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali. Pertama dilakukan pengujian kepraktisan perorangan setelah itu barulah media pembelajaran di revisi. Selanjutnya baru diuji coba kelompok kecil. Tidak maksimalnya perolehan nilai yang didapatkan dalam penelitian ini disebabkan oleh rendahnya penilaian yang didapat dari indikator soal nomor 2, 6 dan 7 yaitu; media pembelajaran ini membuat saya memahami materi pelajaran, media pembelajaran ini menyajikan materi pelajaran secara jelas dan navigasi/tombol mempermudah saya dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurang lengkapnya materi yang terdapat pada media pembelajaran dan juga petunjuk pengguna tombol navigasi masih kurang jelas, tetapi secara keseluruhan perolehan persentase kepraktisan media pembelajaran ini dinyatakan sangat praktis karena skor persentase yang didapat adalah 80,75%. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik menunjukkan respons positif. Sejalan menurut Husna, et al., (2019) bahwa media pembelajaran interaktif sangat mudah dan praktis untuk digunakan dan mudah dibawa kemanapun.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa:

- Media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis gaya belajar audio visual pada materi sistem pernapasan pada manusia memiliki kevalidan tinggi dengan skor validasi 88,75% sehingga sangat layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.
- Media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis gaya belajar audio visual pada materi sistem pernapasan pada manusia memiliki tingkat kepraktisan berdasarkan respon siswa dengan nilai kepraktisan 80,75%. Media pembelajaran ini dapat diterima oleh siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran.

Referensi

- Adam, S., & Muhammad, T. S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3, 1-13.
- Agustina, R., Yudha, I., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media *Articulate Storyline* Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPIES: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1, 81-89.
- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15, 156-178.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104-117.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Husna Arsyah, R., Ramadhanu, A., & Pratama, F. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkie Padang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 31-38.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial Pembuatan Media Aplikasi *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, 41-48.
- Jumanah., Arjudin., & Awal, N. K. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Blok Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 10 Mataram. *Pendas: Primary Education Journal*, 1(1), 44-52.
- Mallu, S. & Samsuriah. (2020). Implementasi *Articulate Storyline* Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassa. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)*, 1(2).
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nasution, A. (2018). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik

- Siswa. *ESKATA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 1(1), 47-63.
- Nasution, A. R. A. A., et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Preceeding International Seminar on Islamic Studies*, 4(1), 1042-1045.
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Putri, N. L. N. A., Sarjana, K., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Unsur-unsur dan Bagian-bagian Lingkaran Untuk Siswa SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 304-311.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52-65.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik*, 5(2), 1-11.
- Safira, A. D., Iva, S., & Tunjungsari, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Ariculate Storyline Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2, 237-253.
- Setiawan, D. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran segitiga bongkar pasang dengan strategi STAD. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 7-14.
- Suhailah, F., Muhammad, M., Idad, S., Dindin J., & Epa, P. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.