

## Pengembangan Media Pembelajaran Babanesia Berbasis *Articulate Storyline* dan *Wordwall* terhadap Keterampilan Menulis Teks Persuasi

**Muhamad Haerul Rizki**

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia  
email: muhamadhaerulrizki@gmail.com

Received: 19/05/2024  
Accepted: 24/05/2024  
Published: 31/05/2024

**Ahmad Fadly\***

Universitas Muhammadiyah Jakarta  
email: ahmad.fadly@umj.ac.id



© 2022 The author(s). Lisensi REFEREN. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

### Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran yang efektif, khususnya dalam materi teks persuasi. Digunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development of production, Implementation, dan Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran Babanesia. Uji coba penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Bina. Tahapan pengembangan diawali dengan menganalisis masalah dan kebutuhan, merancang dan membuat produk, validasi produk, serta uji coba produk. Produk pengembangan media Babanesia di desain dengan sangat menarik dan tersedia permainan yang dapat diakses oleh peserta didik. Hasil penilaian validator dua ahli terhadap media pembelajaran Babanesia berbasis Articulate Storyline dan Wordwall terhadap keterampilan menulis teks persuasi menghasilkan kriteria sangat layak. Uji validitas oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,6%. Sementara itu, uji validitas oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 88,2%. Kedua persentase tersebut menjadi acuan bahwa media pembelajaran Babanesia dapat lanjut ke tahap uji coba produk. Uji coba produk media pembelajaran Babanesia dilakukan pada kelas kecil dan kelas besar. Uji coba kelas kecil diterapkan kepada 12 responden peserta didik kelas VIII MTs Darul Bina dan menghasilkan persentase perolehan nilai sebesar 87%. Adapun uji coba kelas besar diterapkan kepada 30 responden dan menghasilkan perolehan nilai sebesar 90,5%. Dua fase uji coba kelas kecil dan besar menghasilkan kriteria "sangat layak". Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Babanesia dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** pengembangan media pembelajaran; babanesia; articulate storyline; wordwall; teks persuasi

### Abstract

*This research is based on the need for effective learning, especially in persuasive text material. A type of development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development of production, Implementation, and Evaluation) to develop Babanesia learning media. The research trial was carried out at Madrasah Tsanawiyah Darul Bina. The development stage begins with analyzing problems and needs, designing and making the product, validating the product, and testing the product. Babanesia's media development products are designed very attractively and games are available that can be accessed by students. The results of the two experts' validator assessment of the Babanesia learning media based on Articulate Storyline and Wordwall on persuasive text writing skills produced very feasible*

*criteria. Validity test by material expert, obtained a percentage of 86.6%. Meanwhile, the validity test by media expert, obtained a percentage of 88.2%. These two percentages are a reference for Babanesia learning media to proceed to the product trial stage. Trials of Babanesia learning media products were carried out in small and large classes. The small class trial was applied to 12 respondents from class VIII MTs Darul Bina students and resulted in a percentage score of 87%. Meanwhile, the large class trial was applied to 30 respondents and resulted in a score of 90.5%. Two phases of small and large class trials resulted in "very feasible" criteria. Thus, the development of Babanesia learning media can be used by teachers and students in learning activities.*

**Keywords:** *developing learning media; babanesia; articulate storyline; wordwall; persuasion text*

## PENDAHULUAN

Keterampilan menulis dapat dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa yang tidak sederhana. Sebab, keterampilan itu menuntut kegiatan lain, yaitu membaca. Dengan kata lain, keterampilan dapat dimungkinkan apabila keterampilan membaca telah dituntaskan. Di samping itu, keterampilan menulis menuntut berpikir secara logis dan teratur (Sidebang, Sitorus and Siagian, 2022). Oleh sebab itu, seseorang yang terampil menulis pastilah merupakan seseorang yang terampil membaca dan mampu berpikir logis serta teratur.

Untuk mewujudkan keterampilan menulis, berbagai cara dapat dilakukan mulai dari pelatihan yang bersifat nonformal hingga terintegrasi dengan pembelajaran bahasa di sekolah formal. Sejak diberlakukan kurikulum 2013 pendekatan berbasis teks mulai ditekankan dalam pembelajaran bahasa. Artinya, pembelajaran tata bahasa yang bersifat parsial dan isolatif mulai ditinggalkan sehingga lebih mengarah pada fungsi ekspresif dari bahasa.

Dari berbagai teks yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia, teks persuasif merupakan salah satu yang berperan penting, terutama dalam melatih kemampuan menulis peserta didik dalam hal mengajak atau membujuk. Kemampuan itu sangat penting, mengingat bahwa salah satu tuntutan abad ini ialah kompetensi untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain. Baik kolaborasi maupun kerja sama akan terwujud dengan baik apabila pelakunya dibekali dengan kemampuan mengekspresikan ajakan dan bujukan itu.

Berdasarkan pengertiannya, teks persuasif dimaknai sebagai teks yang berisi gagasan yang bertujuan meyakinkan dan mengajak pembaca untuk melakukan sebagaimana yang diharapkan penulis (Hutagaol and Basyarudin, 2017). Kemahiran dalam merangkai unsur kebahasaan, seperti diksi, kalimat, dan paragraf, diperlukan untuk mewujudkan teks itu (Telaumbanua and Harefa, 2022; 'Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Examples Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi', 2023; Nurhusna *et al.*, 2023). Selain itu, penguasaan ejaan juga dibutuhkan dalam menyempurnakan teks tersebut. Dengan demikian, beragam kemampuan mutlak dimiliki oleh penulis untuk membuat teks persuasif.

Kompleksitas dalam menyusun teks persuasif telah diidentifikasi oleh peneliti. Melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada peserta didik di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Bina, peneliti menemukan tiga permasalahan yang menjadi tantangan dalam pembelajaran menulis teks persuasif. Ketiga permasalahan itu adalah penggunaan media pembelajaran di sekolah yang tidak maksimal, rendahnya minat peserta didik dalam memahami teks persuasi dan kemampuan menulis teks persuasi peserta didik yang terbatas.

Sejauh pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah cenderung tidak bervariasi sebab hanya terbatas pada media Power Point dan audiovisual, yang menyebabkan interaksi kurang berjalan. Hal inilah yang memicu turunnya minat peserta didik dalam mempelajari materi bahasa Indonesia, terlebih pada materi teks persuasi. Rendahnya minat tersebut membuat peserta didik sering kali merasa kesulitan dalam mengembangkan ide atau gagasan kedalam bentuk tulisan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan yang telah disebutkan.

Peneliti menilai media Babanesia menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran, sekaligus menjadi solusi dari kecenderungan yang monoton. Dalam penelitian ini, peneliti menamai media yang dikembangkan sebagai *Babanesia* sebagai akronim dari Bahas Bahasa Indonesia. Media Babanesia nantinya akan dirancang dengan melibatkan aplikasi *Articulate Storyline 3* dan *Wordwall*, sehingga menghasilkan *output* yang interaktif untuk digunakan. Media ini mampu menampilkan variasi fitur dan *games* yang lebih menarik dari Power Point (PPT).

Media Babanesia dirancang dengan mengolaborasikan *Articulate Storyline 3* dan *Wordwall*. *Articulate Storyline 3* sebagai media yang berisikan materi pembelajaran, video, atau gambar. Media ini merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi atau menyampaikan informasi. Sederhananya, *Articulate Storyline* merupakan alat pengembangan untuk proyek multimedia yang bisa digunakan untuk pembuatan materi pembelajaran interaktif yang mencakup teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil media dapat diformat menjadi web (html5) atau berupa aplikasi yang dapat diakses di berbagai perangkat termasuk ponsel, laptop, atau komputer. Kajian *Articulate Storyline* telah dilakukan oleh para peneliti (Juhaeni, Safaruddin and Salsabila, 2021; Suhailah *et al.*, 2021; Falah and Rusydiyah, 2022). Akan tetapi, peneliti belum menemukan kajian yang memadukan *Articulate Storyline* dengan *Wordwall* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran teks persuasi.

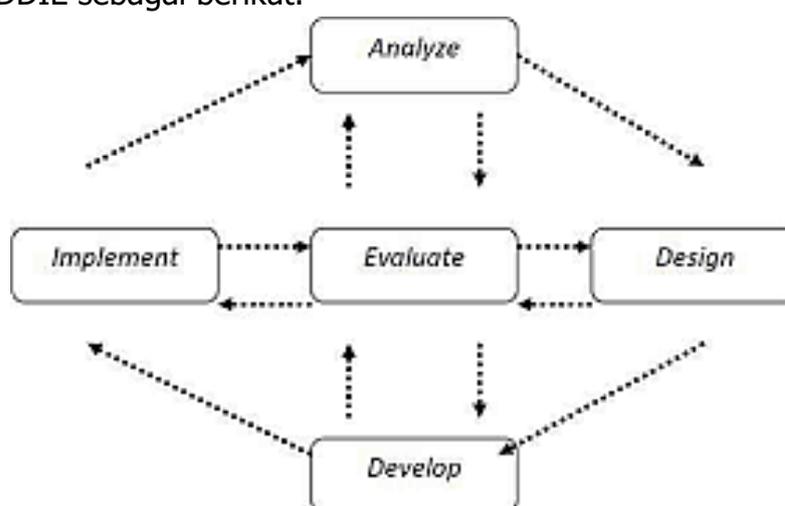
Pengembangan dan penggunaan media Babanesia sangat mendukung bila ditinjau dari fasilitas yang disediakan oleh MTS Darul Bina. Adanya laboratorium komputer sekolah dapat dimanfaatkan peserta didik untuk kegiatan belajar menggunakan media berbasis teknologi, ditambah dengan akses internet secara

gratis. Dari hasil angket yang telah disebar sebanyak 96,2% peserta didik beranggapan akan lebih termotivasi jika belajar menggunakan media pembelajaran. Kajian tentang pembelajaran menulis teks persuasif telah diupayakan oleh beberapa peneliti (Hutagaol and Basyarudin, 2017; Sidebang, Sitorus and Siagian, 2022; Hamidah, 2023; Soliantini, Wardiah and Rukiyah, 2023). Pemanfaatan *Articulate Storyline* juga telah dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah (Heliawati, Lidiawati and Pursitasari, 2022; Daryanes *et al.*, 2023).

Berbagai penelitian tersebut melandasi penelitian ini. Artinya, penelitian-penelitian yang terkait dengan teks persuasif telah dilakukan dan demikian pula *Articulate Storyline*. Penelitian ini mengembangkan media Babanesia yang merupakan perpaduan dari *Articulate Storyline* dan *Wordwall* untuk keperluan pembelajaran menulis teks persuasif. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam berpikir kritis sebagai dasar kemampuan menulis dan menstimulus kreativitasnya.

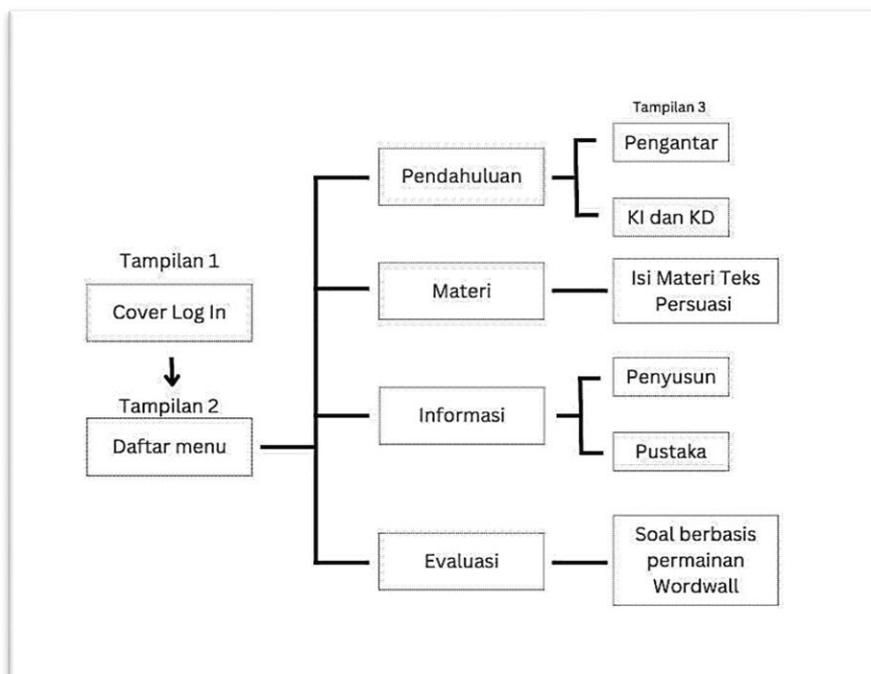
## METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian Research and Development (RnD) dengan model Analysis, Design, Development of Production, Implementation or Delivery and Evaluation (ADDIE). Model itu dapat menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur desain pengembangan dan produk (Tegah and Kirna, 2013). Branch dalam Wulandari (2018) menggambarkan prosedur pengembangan dengan model ADDIE sebagai berikut.



Gambar 1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE (Wulandari, 2018)

Secara teknis dalam penelitian ini, peneliti menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran teks persuasif. Setelah itu, peneliti merancang suatu desain media Babanesia yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2 Desain Media Babanesia

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mewujudkan konsep desain yang telah disusun sebelumnya. Media pembelajaran Babanesia dikembangkan dengan memadukan dua media, yaitu *Articulate Storyline 3* dan *Wordwall*. *Articulate Storyline 3* difokuskan untuk membuat sebagian besar bentuk media Babanesia yang diarahkan pada tampilan media, animasi, materi teks persuasi, dan penjelasan lainnya. Setelah itu, peneliti mewujudkan validasi produk, yang dikategorikan sebagai validasi rasional sebab penilaiannya didasarkan pada pertimbangan rasional, belum melibatkan fakta lapangan. Proses validasi dalam penelitian ini dilakukan dalam dua sisi, yakni validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Pengujian oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan materi, struktur materi, dan aspek-aspek terkait materi, termasuk kesesuaian dengan kurikulum (standar isi). Proses pengujian melibatkan seorang ahli materi yang profesional khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Uji ahli media bertujuan untuk menilai sejauh mana standar minimal yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dan *Wordwall*, serta mengevaluasi daya tarik dan efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran. Pengujian ini dilakukan oleh seorang ahli media yang memiliki keahlian di bidang teknologi. Aspek-aspek yang dievaluasi oleh media ahli media mencakup elemen-elemen grafis, penyajian, kebahasaan, dan kesesuaian dengan konteks pembelajaran. Tahap validasi ini diikuti dengan proses perbaikan atau revisi. Selanjutnya, peneliti menerapkan penggunaan media Babanesia di sekolah. Media Babanesia terlebih dahulu diuji coba pada kelompok kecil, untuk mengetahui respons

peserta didik terhadap media Babanesia, kemudian diimplementasikan kembali pada kelompok besar. Implementasi ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Bina.

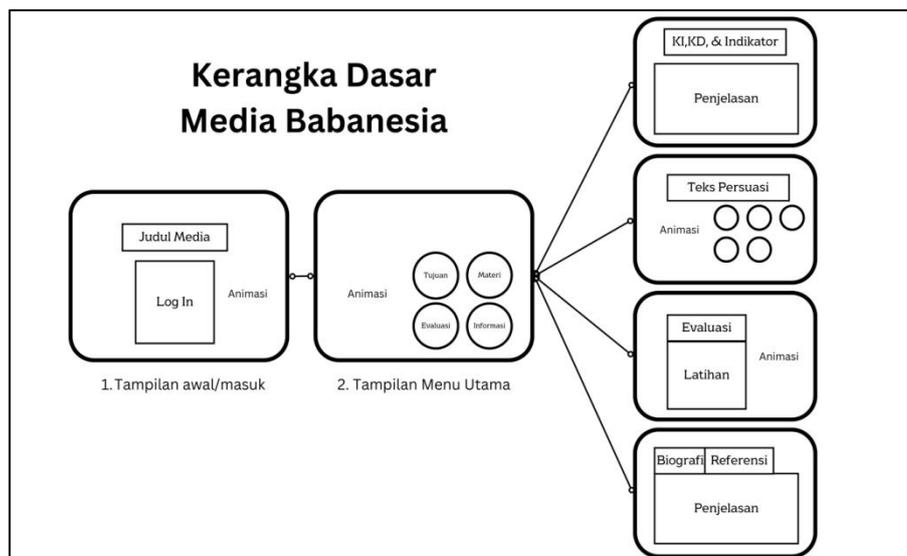
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan memeparkan pada bagian ini secara sistematis, sesuai dengan urutan akronim ADDIE, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Pada tahap *Analysis* peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik dengan tujuan mengidentifikasi kebutuhan spesifik dalam pembelajaran, kemudian hasilnya digunakan untuk menyusun materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket dengan guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII MTs Darul Bina terdapat tiga kondisi awal yang diketahui bahwa pengajaran yang dilakukan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut hanya mengandalkan penggunaan media Power Point atau audiovisual. Dari wawancara itu terungkap juga bahwa pendekatannya pun bersifat konvensional. Kondisi itu menunjukkan bahwa adanya kekurangan dalam pengembangan materi pembelajaran yang inovatif. Variasi dan keberagaman dalam materi sangat diperlukan agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar.

Data awal lainnya adalah rendahnya minat peserta didik kelas VIII dalam memahami teks persuasi dan kemampuan peserta didik tidak dapat menuangkan ide atau gagasan dengan baik ke dalam bentuk tulisan. Sebanyak 65,4% dari 26 peserta didik tidak memahami apa itu persuasif, padahal 73,1% peserta didik menjawab bahwa mereka sering melihat atau membaca teks yang bersifat persuasif. Persentase lain menunjukkan sebanyak 73,1% peserta didik MTs Darul Bina mengalami kesulitan saat menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan. Kondisi tersebut perlu diperhatikan, mengingat di era ini kemampuan persuasif dan menulis sangat dibutuhkan untuk kreativitas komunikasi.

Pada tahap Design, peneliti merancang kerangka dasar dengan menambahkan beberapa komponen seperti tampilan judul, menu utama, materi, evaluasi, dan informasi. Perancangan itu menggunakan aplikasi canva yang nantinya akan diimplementasikan dalam pembuatan produk melalui aplikasi *Articulate Storyline* dan Platform *Wordwall*. Kerangka tersebut digambarkan dalam gambar berikut.



Gambar 4 Desain Kerangka Dasar Babanesia

Kerangka dasar pada kotak pertama merupakan gambaran awal ketika media Babanesia dioperasikan. Dalam tampilan tersebut terdapat beberapa komponen seperti nama judul media, fitur log in, animasi, dan latar belakang. Pemilihan warna, huruf, ukuran, dan gambar akan disesuaikan pada tahap selanjutnya.

Tampilan berikutnya adalah tampilan menu utama dalam media Babanesia. Pada menu utama terdapat animasi dan empat simbol yang merepresentasikan empat kotak di pojok kanan gambar 4. Empat simbol tersebut di antaranya tujuan, materi, evaluasi, dan informasi. Masing masing simbol berisikan penjelasan sesuai dengan keterangan pada simbol tersebut.

Setelah membuat kerangka dasar, peneliti mencari gambar dan penjelasan materi yang terdapat dalam internet atau buku. Upaya ini agar mendukung pembuatan media pembelajaran Babanesia agar lebih menarik untuk dilihat dan dipelajari. Gambar-gambar yang nantinya terpilih akan dimodifikasi sesuai kebutuhan dan keselarasan antargambar.

Pada tahap *Development* dilakukan pengembangan produk dari desain kerangka dasar yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti mengembangkan bagian tampilan masuk media Babanesia dengan nama media tersebut. Penamaan media pembelajaran Babanesia merupakan akronim dari Bahas Bahasa Indonesia. Selain itu, di sisi kiri atas terdapat logo Universitas Muhammadiyah Jakarta dan logo Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terdapat juga fitur log in yang mengharuskan peserta didik mengisi identitas untuk masuk ke menu utama. Format log in dibuat agar media Babanesia dapat mengidentifikasi peserta didik yang masuk.

Penambahan animasi karakter pada tampilan ini diperlukan untuk menambah efek keindahan media. Karakter yang dimunculkan adalah seorang lelaki tua yang diberi

nama Baba yang berarti dalam bahasa Betawi memiliki makna bapak. Pemilihan background juga disesuaikan dengan tema pendidikan yaitu gedung sekolah.



Gambar 5 Tampilan Masuk Babanesia

Pada tampilan menu utama terdapat empat Simbol yang dapat dilihat oleh pengguna media Babanesia. Simbol tersebut diantaranya adalah tujuan, materi, evaluasi, dan informasi. Pegelompokan ini dilakukan agar peserta didik mudah dalam mencari penjelasan atau informasi yang ingin dibaca. Berikut tampilan menu utama pada media pembelajaran Babanesia.



Gambar 6 Tampilan Menu Utama Babanesia

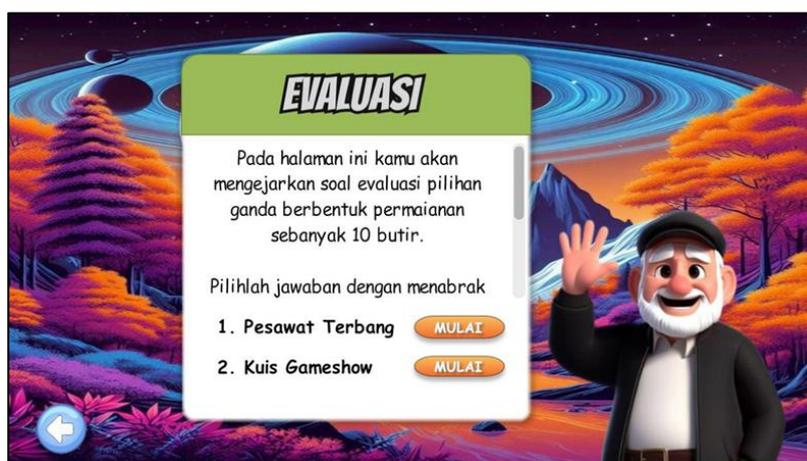
Sementara itu, pada tampilan materi merupakan pembahasan materi teks persuasi yang termuat dalam media Babanesia. Materi terbagi menjadi beberapa pembahasan yaitu pengertian, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, dan langkah-langkah menulis. masing-masing pembahasan memiliki tampilannya sendiri, sesuai dengan simbol yang tertera dalam media pembelajaran Babanesia.



Gambar 7 Tampilan Materi Babanesia

Adapun pada tampilan evaluasi, perancangan media tidak hanya menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, tetapi juga menggunakan platform *Wordwall* yang berfungsi untuk memberikan kreativitas baru yang dimuat dalam bentuk permainan. Luaran dari *Wordwall* berbentuk tautan yang kemudian disematkan dalam aplikasi *Articulate Storyline*.

Format tautan yang telah disematkan pada *Articulate Storyline* akan bernavigasi ke platform *Wordwall* apabila tombol "masuk" ditekan oleh pengguna. Terdapat instruksi soal yang disiapkan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan latihan soal dengan baik. Agar menarik secara visual, peneliti telah merancang instruksi soal disajikan dalam satu tampilan yang sama. Format tersebut bertujuan untuk lebih mudah dibaca oleh peserta didik tanpa harus pindah ke tampilan yang lain.



Gambar 8 Tampilan Evaluasi Babanesia

Evaluasi berisi latihan soal pada gambar 8 terdiri dari 10 pertanyaan yang dibagi ke dalam dua bagian dengan masing-masing lima soal. Lima soal pertama didesain dalam bentuk permainan pesawat terbang. Sementara itu, lima soal berikutnya dibuat

dalam bentuk permainan kuis *gameshow*. Dua jenis permainan tersebut sengaja dibuat agar proses pembelajaran berjalan dengan variatif dan menarik.



Gambar 9 Tampilan Latihan Babanesia

Pada tahap *Implementation*, peneliti mengadakan uji coba produk dengan diawali uji validitas produk. Produk media pembelajaran Babanesia divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk bertujuan untuk mengumpulkan penilaian berupa komentar dan saran sebagai bahan perbaikan produk dalam menyempurnakan produk akhir. Para ahli memberikan penilaian dengan mengisi angket validasi menggunakan skala likert dari 1 sampai 4 dengan kriteria penilaian (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, dan (4) Sangat Baik. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan. Berikut merupakan hasil validasi terhadap pengembangan media Babanesia.

#### 1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan media Babanesia berdasarkan materi yang terdapat di dalamnya. Dalam hal ini, aspek penilaian media Babanesia pada materi teks persuasi kelas VIII adalah aspek penyajian, aspek materi, aspek latihan soal, dan aspek kebahasaan. Pada penelitian ini ahli materi merupakan Guru Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah 22 Setiabudi Pamulang, Bapak Roni Boan Elarika, M.Pd.

Validasi dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2024. Validasi materi dihitung menggunakan skala likert dari 1 sampai 4 dengan kriteria penilaian (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, dan (4) Sangat Baik. Setelah penilaian validasi ahli materi diperoleh maka selanjutnya memperbaiki atau merevisi produk berdasarkan saran dan komentar dalam validasi tersebut. Berikut ini hasil validasi ahli materi pada media Babanesia materi teks persuasi kelas VIII.

**Tabel 1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi**

NO	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Materi	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang Diharapkan
1	Aspek Penyajian Materi	1	4	18	20
		2	4		
		3	4		
		4	3		
		5	3		
2	Aspek Taksonomi Bloom	6	4	16	20
		7	3		
		8	3		
		9	3		
		10	3		
3	Aspek Bahasa	11	4	18	20
		12	3		
		13	4		
		14	4		
		15	3		
Jumlah				52	60
Persentase				86,6%	

Tabel di atas merupakan hasil penilaian dari ahli materi Roni Boan Elarika, M.Pd, pada uji coba awal terhadap pengembangan media Babanesia. Angket berisikan 15 butir pertanyaan dan diperoleh jumlah skor dari ahli materi sebanyak 52 poin. Kemudian, jumlah skor dibagi ( : ) jumlah total skor dan dikali ( x ) 100. Maka skor yang diperoleh sebesar 86,6%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.1, persentase 86,6% termasuk dalam kategori "Sangat layak".

Di samping data kuantitatif, peneliti mengolah data kualitatif dari ahli materi. Data kualitatif yang dimaksud adalah data berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu "Perlu adanya konsistensi dalam penulisan dan jumlah pilihan ganda pada soal permainan. pilihan ganda pada tingkat SMP sebanyak empat opsi".

Adapun validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media Babanesia berdasarkan beberapa aspek yang terdapat di dalamnya. Dalam hal ini, aspek penilaian validasi media Babanesia pada materi teks persuasi kelas VIII adalah aspek kualitas, grafis, efektifitas, dan interaktif. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah ibu Ocvita Ardhiani, S.I.Kom, M.Si., Dosen Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma.

Validasi dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2024. Validasi media dihitung menggunakan skala likert dari 1 sampai 5 dengan kriteria penilaian (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Baik, dan (4) Sangat Baik. Setelah validasi ahli media diperoleh, selanjutnya peneliti memperbaiki atau merevisi produk berdasarkan saran dan komentar dalam angket validasi. Berikut ini hasil validasi ahli media pada media Babanesia materi teks persuasi kelas VIII.

**Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

NO	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Materi	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang Diharapkan
1	Aspek Kualitas	1	4	19	20
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	3		
2	Aspek Grafis	6	3	16	20
		7	3		
		8	4		
		9	3		
		10	3		
3	Aspek Efektivitas	11	4	17	20
		12	3		
		13	3		
		14	3		
		15	4		
	Aspek Interaktif	16	4	8	8
		17	4		
Jumlah				60	68
Persentase				88,2%	

Tabel di atas merupakan hasil penilaian dari ahli media Ocvita Ardhiani, S. I.Kom, M. Si., Dosen Universitas Gunadarma terhadap pengembangan media Babanesia. Jumlah pertanyaan pada angket sebanyak 17 butir. Diperoleh skor 60 dari total jumlah skor 68. Setelah itu data dianalisis mengikuti rumus sebelumnya. Maka diperoleh hasil persentase 88,2%. Dengan kategori kelayakan "Sangat layak" pada tabel 3.1.

Adapun data kualitatif diperoleh komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu "secara keseluruhan media sudah layak digunakan, tetapi perlu diperbaiki

pada desain nama media yang terlalu kecil agar sedikit diperbesar. Perhatikan juga pada tombol media agar dapat diklik oleh pengguna”.

Pada tahap *Implementation* juga dilakukan uji coba pada dua kelompok (kelompok kecil dan kelompok besar) di sekolah MTs Darul Bina pada 6 Maret 2024. Penelitian dilakukan di waktu (jam) yang berbeda antara kelompok kecil dan kelompok besar meskipun di tanggal yang sama.

Uji coba kelompok kecil diterapkan kepada peserta didik kelas VIII MTs Darul Bina sebanyak 12 orang. Proses penelitian dilakukan dengan menggunakan media Babanesia pada setiap alur pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat memahami dan mengetahui tentang sistem pembelajaran menggunakan media Babanesia.

Setelah menjelaskan dan memberikan latihan kepada peserta didik dengan media pembelajran Babanesia, peneliti memberikan lembar angket respons peserta didik dan menjelaskan cara pengisian angket. Peserta didik tidak hanya diminta untuk menilai aspek pada media Babanesia, tetapi juga diminta untuk memberikan komentar atau saran. Penilaian ditandai dengan tanda centang dalam skala 1 sampai 4.

Hal yang sama juga dilakukan pada kelompok besar, hanya saja jumlah peserta didik lebih banyak dari kelompok sebelumnya. Pada kelompok besar peserta didik dipilih sebanyak 30 orang dan dipraktikkan dengan metode dan penerapan yang sama. Peserta didik diberikan angket untuk merespons terhadap media pembelajaran Babanesia materi teks persuasi kelas VIII.

Pada tahap *Evaluation*, peneliti merivisi produk sesuai arahan dan saran dari kedua ahli agar media pembelajaran layak digunakan, sehingga bisa diaplikasikan kepada peserta didik. Setelah media pembelajaran Babanesia dikatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka media pembelajaran Babanesia sudah dapat diuji coba.

Penilaian validasi dari ahli materi terhadap isi media pembelajaran Babanesia berbasis *Articulate Storyline* dan *Wordwall* terhadap keterampilan menulis teks persuasi mendapatkan kesimpulan nilai baik. Secara keseluruhan isi media sesuai dari segi penggunaan materi. Namun, ada catatan dari ahli materi Roni Boan Elarika M,Pd. agar peneliti memperbaiki latihan soal sehingga konsisten. Sebab, pilihan ganda pada bentuk permainan pesawat terbang berjumlah lima pilihan (A, B, C, D, dan E), sedangkan pada permainan kuis *gameshow* berjumlah empat pilihan (A, B, C, dan D).

Catatan yang kedua adalah ahli materi menekankan agar memperhatikan penulisan yang sesuai dengan kaidah kebahasaan bahasa Indonesia. Penulisan frasa “TEKS PERSUASI” pada tampilan materi harusnya di tulis “TEKS PERSUASI”, kesalahan penulisan huruf “i” yang harusnya ditulis dengan huruf kapital “I”.





Gambar 10 Revisi Ahli Materi

Sementara itu, penilaian ahli media dari Ocvita Ardhiani, S. I.Kom, M. Si., mendapatkan hasil kriteria kelayakan yang sama dengan ahli materi yaitu “sangat layak” untuk digunakan. Akan tetapi, pada kolom komentar terdapat catatan dari ahli media untuk memperbesar nama media pada tampilan masuk agar lebih terbaca oleh pengguna atau peserta didik. Ahli materi menganggap penulisan nama media terlalu kecil sehingga dibutuhkan penyesuaian untuk sedikit diperbesar. Berikut hasil perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media.





Gambar 11 Revisi Ahli Media

Tahap uji coba produk dilakukan setelah melewati tahap revisi produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respons dan penilaian peserta didik terhadap media Babanesia yang dikembangkan. Pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan uji coba dua kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pengambilan sampel dilakukan dengan *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel data secara acak tanpa memperhatikan strata populasi peserta didik kelas VIII (Sugiyono, 2020). Instrumen yang digunakan pada tahap ini berupa angket respons peserta didik menggunakan skala Likert dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban. Berikut merupakan deskripsi hasil uji coba produk:

1. Uji coba kelompok kecil

Tahapan uji coba kelompok kecil dilakukan dengan skala kecil, yaitu 12 peserta didik kelas VIII MTs Darul Bina. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2024. Pada tahap ini peneliti menjelaskan mengenai produk yang peneliti kembangkan, yaitu media pembelajaran Babanesia dan materi teks persuasi. Peserta didik diminta membuka dan membaca setiap halaman pada media Babanesia secara runtut.

Setelah selesai membaca setiap materi teks persuasi, peserta didik diinstruksikan untuk mengerjakan latihan soal yang terdapat pada tampilan evaluasi. Penilaian respons peserta didik diperoleh dengan cara mengisi angket yang berisi 15 butir pertanyaan. Respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebagai berikut.

**Tabel 1 Respons Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil**

NO	Nama Peserta didik	Jumlah Skor
1	A.R.P	53

2	A.G.R	53
3	D.A	49
4	F.A	53
5	F.S	58
6	K.A.	49
7	N.R	55
8	N.A	52
9	R.H.A	53
10	S	54
11	S.J.P	55
12	Y.S	49
Total Skor		632
Nilai Rata-Rata		87%
Kriteria		Sangat Layak

Respons peserta didik pada uji coba kelas kecil terhadap media pembelajaran Babanesia memperoleh skor sebanyak 632 dari 720. Perolehan presentase rata-rata peserta didik sebesar 87%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 1, maka penggunaan media Babanesia berbasis *Articulate Storyline* dan *Wordwall* terhadap keterampilan menulis teks persuasi dapat dikatakan "sangat layak".

## 2. Uji Coba Kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah media Babanesia memperoleh penilaian dari subjek uji coba kelompok kecil. Tujuan dilakukan uji coba kelompok besar yaitu untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas mengenai produk yang telah dikembangkan. Tahapan pada uji coba kelompok besar sama dengan uji coba kelompok kecil, hanya saja pada uji coba kelompok besar jumlah responden lebih banyak yaitu 30 peserta didik dari keseluruhan peserta didik kelas VIII MTs Darul Bina. Berikut merupakan hasil perhitungan dari uji coba kelompok besar.

**Tabel 2 Respons Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar**

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor
1	A.D	53
2	A.R	57
3	A.I.H	52
4	D.W.S	55
5	D.A.K	59
6	D.R.A	51
7	D.P	54
8	E.P	47
9	F.P.R	54

10	G.S	49
11	H.R.G	57
12	I.V	60
13	I.A	51
14	I.N	60
15	K.P	51
16	L.K.R.R	56
17	M.E.P	57
18	M.T.S	48
19	M.I	52
20	M.A.L	53
21	M.A.A	59
22	M.H.I	56
23	R.A	49
24	R.C.W	60
25	R.S	57
26	S.M.K	59
27	S.A.A	48
28	S.N.R	53
29	T.F	46
30	Z.N.O	58
Total Skor		1.620
Nilai Rata-Rata		90,5%
Kriteria		Sangat Layak

Respons peserta didik pada uji coba kelompok besar terhadap media Babanesia memperoleh skor sebar 1.620 dari 1.800. Perolehan persentase rata-rata sebesar 90,5%. Berdasarkan kategori yang terdapat pada tabel 2, maka penggunaan media Babanesia berbasis *Articulate Storyline* dan Wordawll terhadap keterampilan menulis teks persuasi kelas VIII ddikatakan "sangat layak". Dengan demikian, pengembangan produk media pembelajaran dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Pengembangan dalam penelitian ini menghasikan produk berupa media pembelajaran. Media tersebut diberi nama Media Babanesia yang merupakan singkatan dari bahas bahasa Indonesia. Media Babanesia diperuntukkan bagi peserta didik kelas VIII materi teks persuasi terhadap keterampilan menulis. Pengembangan produk media pembelajaran menggunakan model ADDIE atau *Analysis, Design, Development of production, Implementation, dan Evaluation*. Tahapan pengembangan diawali dengan menganalisis masalah dan kebutuhan, merancang dan membuat produk, validasi produk, serta uji coba produk. Produk pengembangan media

Babanesia di desain dengan sangat menarik dan tersedia permainan yang dapat diakses oleh peserta didik. Hasil penilaian validator dua ahli terhadap media pembelajaran Babanesia berbasis *Articulate Storyline* dan *Wordwall* terhadap keterampilan menulis teks persuasi menghasilkan kriteria sangat layak. Uji validitas oleh ahli materi Roni Boan Elarika M. Pd., memperoleh persentase sebesar 86,6%. Sedangkan, uji validitas oleh ahli media Ocvita Ardhiani, S.I.Kom, M.Si., memperoleh persentase sebesar 88,2%. Kedua persentase tersebut menjadi acuan bahwa media pembelajaran Babanesia dapat lanjut ke tahap uji coba produk.

Uji coba produk media pembelajaran Babanesia dilakukan pada kelas kecil dan kelas besar. Uji coba kelas kecil diterapkan kepada 12 responden peserta didik kelas VIII MTs Darul Bina dan menghasilkan persentase perolehan nilai sebesar 87%. Sedangkan, uji coba kelas besar diterapkan kepada 30 responden dan menghasilkan perolehan nilai sebesar 90,5%. Dua fase uji coba kelas kecil dan besar menghasilkan kriteria "sangat layak". Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Babanesia dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanes, F. *et al.* (2023) 'The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability', *Heliyon*. Elsevier Ltd, 9(4), p. e15082. doi: 10.1016/j.heliyon.2023.e15082.
- Falah, F. and Rusydiyah, E. F. (2022) 'EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE DALAM PEMBELAJARAN FIQIH', *Akademika*, 11(01), pp. 13–22. doi: 10.34005/akademika.v11i01.1683.
- Hamidah, N. (2023) 'Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Persuasif Melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Audiovisual', *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 3(1), pp. 19–22. doi: 10.51878/strategi.v3i1.1955.
- Heliawati, L., Lidiawati, L. and Pursitasari, I. D. (2022) 'Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning', *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), pp. 1435–1444. doi: 10.11591/ijere.v11i3.22168.
- Hutagaol, L. R. maruli and Basyarudin, B. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Labuhan Deli Helvetia Tahun Pembelajaran 2016/2017.', *Asas: Jurnal Sastra*, 6(1), pp. 0–11. doi: 10.24114/ajs.v6i1.7673.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S. and Salsabila, Z. P. (2021) 'ARTICULATE STORYLINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH', *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), p. 150. doi: 10.24252/auladuna.v8i2a3.2021.
- Nurhusna *et al.* (2023) 'Pelatihan Menulis Teks Persuasif Bertema Kewirausahaan Bagi

- Mahasiswa', *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 87–94. doi: 10.58227/intisari.v1i2.103.
- Tasya, Dewi dan Rosmaini. (2023) 'Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Examples Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi' *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. doi: 10.30596/jpbsi.v4i2.15427.
- Sidebang, E., Sitorus, P. J. and Siagian, B. A. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Model Connecting, Organizing, Refflecting, Extending (Core) terhadap Kemampuan Siswa Menulis Teks Persuasif Kelas VIII SMP Yayasan Pendidikan Nasional (YPN) Tebing Tinggi T.A 2020/2021', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), pp. 4611–4615. doi: 10.54371/jiip.v5i11.1090.
- Soliantini, S., Wardiah, D. and Rukiyah, S. (2023) 'Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Persuasif melalui Metode Mind Mapping', *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 6(2), pp. 327–335. doi: 10.31539/kibasp.v6i2.4883.
- Sugiyono (2020) *Metode Penelitian & Pengembangan Reaserch And Development (3 Ed)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailah, F. *et al.* (2021) 'ARTICULATE STORYLINE: SEBUAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SEL', *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), pp. 19–25. doi: 10.33751/pedagonal.v5i1.3208.
- Tegah, I. M. and Kirna, I. M. (2013) 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model', *Jurnal Ika*, 11(1).
- Telaumbanua, N. W. Y. and Harefa, T. (2022) 'Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Teks Persuasi Melalui Model Pembelajaran Means-Ends-Analysis', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), pp. 510–518. doi: 10.56248/educativo.v1i2.72.
- Wulandari, E. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. UIN Raden Intan Lampung.