



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3

*(Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 Application)*

**Muh. Fahril<sup>1)</sup>, Armadani<sup>1)</sup>, Riska Aprilia<sup>1)</sup>, Hendra Nelva Saputra<sup>1)\*</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari, Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 10, Kota Kendari, Indonesia.

*Diterima: 19 Maret 2023*

*Direvisi: 19 April 2023*

*Disetujui: 30 April 2023*

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate storyline 3 di SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens yang terdiri dari empat tahap, yaitu assesment/analysis, design, development & implementation, dan evaluation. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner yang berisi pernyataan tentang pembelajaran yang dilakukan dan penggunaan media pembelajaran. Pengolahan data kuesioner dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Hasil uji validasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase 86,37%, artinya dikategorikan layak. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 83,5% yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate storyline 3 di SMK Negeri 1 Mawasangka dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat menampilkan video, teks, audio, gambar, dan animasi sehingga peserta didik dapat melihat, membaca, dan mendengarkan serta dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung sehingga peserta didik aktif dalam menerima mata pelajaran yang diberikan pendidik.

**Kata kunci:** articulate storyline 3; media pembelajaran; pengembangan.

### Abstract

*This development research aims to produce interactive learning media using Articulate storyline 3 at SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah. This study uses the Lee & Owens development model which consists of four stages, namely assessment/analysis, design, development & implementation, and evaluation. The instrument used in this study was a questionnaire sheet containing statements about the learning carried out and the use of learning media. Questionnaire data processing was carried out using a Likert scale. The validation test results by learning media experts obtained a percentage of 86.37%, meaning it is categorized as feasible. Assessment from material experts received a percentage of 83.5% which is categorized as very suitable for use. The results of this test indicate that the development of learning media using articulate storyline 3 at SMK Negeri 1 Mawasangka is categorized as very suitable for use in learning. Interactive learning media can display video, text, audio, images, and animations so that students can see, read, and listen and can interact with learning media directly so that students are active in receiving the subjects given by educators.*

**Keywords:** articulate storyline 3; learning media; development.

## PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 guru bukan hanya bertindak sebagai pengajar melainkan lebih kepada menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan terdapat tantangan yang diintegrasikan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad ke-21 menuntut guru untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai Ilmu Teknologi (IT) untuk dapat

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [hendra.nelva@umkendari.ac.id](mailto:hendra.nelva@umkendari.ac.id)

diterapkan dalam perencanaan maupun proses pembelajaran yang berlangsung. Penguasaan teknologi tersebut dapat digunakan oleh guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang nantinya memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pembelajaran. Adanya integrasi teknologi dan informasi pada pembelajaran membuat peserta didik memiliki pilihan dan tanggung jawab pada proses belajarnya sehingga dapat aktif dalam proses pembelajaran (Myori et al., 2019). Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik guna memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 (Sari, et al., 2021).

Adanya kebijakan tersebut mengharuskan setiap pendidik dituntut untuk dapat membuat dan memanfaatkan teknologi dengan tepat guna dan efisien. Oleh sebab itu, tenaga pendidik harus memiliki inovasi dalam memanfaatkan beberapa media pembelajaran sebagai penunjang agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta peserta didik mampu memiliki pengetahuan dan kemampuan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki dalam mengikuti proses pembelajaran (Ngurah, 2019). Pendidik harus kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen fundamental dari bagian sistem pembelajaran (Salim, et. al., 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan proses pembelajaran dan membantu peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri baik di luring maupun daring.

Guru perlu menentukan media mana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Salah satu teknologi komputer yang berpotensi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang bisa memotivasi belajar peserta didik adalah media pembelajaran menggunakan *articulate storiline 3*. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat (Purba, 2021) bahwa aplikasi multimedia yang dipergunakan untuk proses pembelajaran pengenalan perangkat keras pada personal komputer hal ini dirasakan sangat baik oleh peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar dan memperdalam ilmu pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran yang diberikan dengan tercapainya kompetensi inti melalui multimedia interaktif. Selain itu, media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif (Priyambodo, et al., 2012). Multimedia dalam pembelajaran perlu interaktif untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar dan terjadi interaksi belajar antara peserta didik dengan multimedia (Saputra & Salim, 2021). Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan media pembelajaran interaktif mampu menampilkan media dalam berbagai macam format seperti video, teks, audio gambar dan animasi, sehingga peserta didik dapat melihat, membaca, dan mendengarkan serta dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung, sehingga peserta didik aktif dalam menerima mata pelajaran yang diberikan oleh guru.

Salah satu pokok bahasan yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif adalah topik pembahasan pengenalan perangkat keras personal computer (Pc). Mata pelajaran Personal computer (Pc) khususnya materi pengenalan perangkat keras. Peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan berdaya guna (efektif) untuk memudahkan memahami fungsi komponen perangkat keras komputer berupa input, output, proses dan penyimpanan (Kurniawati, Ismatulloh, & Kholisho, 2018). Maka dari itu, media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kehadiran media sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. (Armansyah, et al., 2019) mengungkapkannya salah satu alternatif untuk membantu peserta didik

memahami konsep yaitu multimedia interaktif. Media pembelajaran interaktif berisi tentang materi perangkat komputer dilengkapi dengan kuis serta evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storiline 3 untuk memudahkan peserta didik dalam konsep materi perangkat keras pada mata pelajaran personal computer yang dibantu dengan tingkat visualisasi yang baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh (Lee & Owens, 2004). Model Lee & Owens terdiri dari empat tahapan yaitu *assessment/analysis, design, development & implementation*, dan *evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang berisi butir-butir pernyataan tentang pembelajaran yang dilaksanakan serta penggunaan media pembelajaran. Pengolahan data angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Penentuan bobot dilakukan dengan cara untuk pernyataan penilaian ialah 5 untuk sangat sesuai, 4 untuk sesuai, 3 untuk cukup sesuai, 2 untuk kurang sesuai dan 1 untuk tidak sesuai. Untuk pernyataan negatif ialah 4 untuk sangat tidak setuju, 3 untuk tidak setuju, 2 untuk setuju dan 1 untuk sangat setuju. Skor-skor tersebut dijumlahkan, dan kemudian dibagi dengan jumlah butir atau item pernyataan (Setyosari, 2016). Kriteria kelayakan media dalam pengembangan ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif**

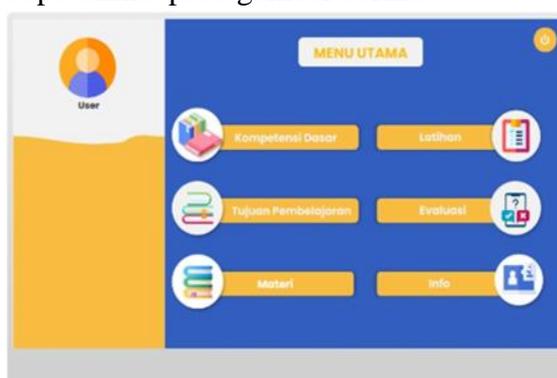
<b>No.</b>	<b>Indikator (%)</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>
1.	76-100	Sangat Layak
2.	51-75	Layak
3.	26-50	Cukup Layak
4.	1-25	Tidak Layak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Articulate storyline 3. Demi mencapai tujuan tersebut, maka penelitian ini harus melalui beberapa tahapan sesuai dengan model Lee & Owens. Tahapan pertama adalah *assessment/analysis* yang memiliki dua bagian penting yaitu analisis kebutuhan dan *front-end analysis*. Tahapan analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan kesenjangan antara keadaan yang telah ada dan harapan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa pembelajaran mata pelajaran personal komputer masih diajar dengan menggunakan buku ajar cetak, padahal pada masa perkembangan teknologi seperti saat ini, media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran mandiri baik di kelas maupun di luar kelas. Sedangkan tahapan *front-end analysis* adalah sekumpulan teknik yang dapat dipakai dalam berbagai kombinasi untuk menghubungkan antara kebutuhan dan solusi yang dapat direkomendasikan. Pada bagian ini, ditemukan beberapa perangkat yang harus disediakan sebelum melakukan pengembangan

media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 meliputi: (1) *Hardware* yang terdiri atas: (a) CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit); (b) memori minimal 4 GB; (c) *available disk space* minimal 1 GB; (d) *Display* 1280 × 720 screen resolution or higher; (e) *multimedia sound card, microphone, webcam for recording narration and video*; dan (2) *Software* yang terdiri atas: (a) operasional sistem windows 7,8,10, 11 (32-bit atau 64-bit); (b) Mac OS × 10.6.8.

Tahapan kedua adalah *design* yang menghasilkan rancangan fitur-fitur yang akan ditambahkan dalam media pembelajaran interaktif. Terdapat fitur-fitur menu kompetensi, tujuan pembelajaran, materi dilengkapi dengan video pembelajaran yang langsung tersambung dengan *youtube*, kuis *multiple choice*, evaluasi pembelajaran dan menu tentang aplikasi. Tahapan ketiga adalah *development and implementation* yang merupakan implementasi rancangan ke dalam media yang dikembangkan. Media pembelajaran ini dioperasikan menggunakan sistem operasi berupa windows 7, 8, 10, 11 secara online maupun offline dengan membutuhkan ram minimal 2 GB. Media pembelajaran dikemas dalam CD/DVD, atau dapat didownload pada website sekolah serta link [bit.ly/otkpedu](http://bit.ly/otkpedu) yang telah disediakan oleh peneliti. Secara tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1. Tampilan Menu Media Pembelajaran**

Aplikasi ini dominan berwarna biru dan orange. Warna biru dipilih karena dapat menimbulkan perasaan tenang, damai, dan kesejukan sehingga dapat memberikan efek menenangkan pada pikiran dan emosi dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media ini. Selain warna biru, aplikasi ini dominan berwarna orange yang bermakna energi dan antusiasme, sehingga dapat menimbulkan energi, semangat, dan antusiasme yang dapat menginspirasi aktivitas dalam pembelajaran.

Tahapan keempat adalah *evaluation*, dimana pada tahapan ini dilakukan uji ahli media pembelajaran dan uji ahli materi pembelajaran. Uji validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil uji media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran**

Validator	Hasil Uji (%)	Kriteria Kelayakan
Ahli Media	86,37	Sangat Layak
Ahli Materi	83,50	Sangat Layak
Rerata	84,93	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 83,5% yang berarti terkategori sangat layak. Penilaian dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 86,37% yang berarti masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Hasil uji ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* di SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah terkategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian (Wahyuni, et. al., 2022) yang dalam penelitiannya berkesimpulan bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dinyatakan dapat menunjang pembelajaran peserta didik baik di rumah maupun di kelas. (Suhailah, et. al., 2021) dalam penelitiannya menyimpulkan sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* layak digunakan sebagai sumber belajar. Selain itu, dalam penelitian serupa (Khusnah, Sulasteri, & Suharti, 2020) menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* telah memenuhi kriteria valid dan praktis digunakan sehingga layak diterapkan dalam proses belajar mengajar. Temuan lain diungkapkan oleh Sari & Marlina (2022) bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi transaksi efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, temuan Wahyudian, Rasyid, & Saputra (2020) menunjukkan bahwa visualisasi komponen komputer dalam multimedia interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah. Hasil uji validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 83,5% yang berarti terkategori sangat layak. Penilaian dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 86,37% yang berarti masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Media pembelajaran interaktif mampu menampilkan video, teks, audio gambar dan animasi, sehingga peserta didik dapat melihat, membaca, dan mendengarkan serta dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung, sehingga peserta didik aktif dalam menerima mata pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Penelitian ini dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif ini di sekolah. Peneliti lain juga dapat mengembangkan lebih kompleks materi yang disajikan, sehingga dapat digunakan untuk 1 semester pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kurniawati, W., Ismatulloh, K., & Kholisho, Y. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 74-83. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.922>

- Lakeisha, Z. M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Lee, W., W., & Owens, D., L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design, Second Edition*. San Francisco: Preiffer.
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12-22.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99-109.
- Purba, M. (2021). Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Perangkat Keras Personal Komputer. *Network Engineering Research Operation*, 6(1), 25-30. <http://dx.doi.org/10.21107/nero.v6i1.196>
- Saputra, H. N., & Salim, S. (2021). Analysis of the Multimedia Use of Primary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2535-2544. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.673>
- Salim, S., Ikman, I., Suhar, S., Kodirun, K., Pabunga, D. B., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Blog Sebagai Media Dalam Pembelajaran SMK. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 2(2), 336-344. <https://doi.org/10.31316/jbm.v2i2.655>
- Sari, A. P., & Marlina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4102-4115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9-15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25.
- Wahyudiani, E., Rasyid, H., & Saputra, H. N. (2020). Interactive Multimedia as Computer Assembly Visualization Media. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 2(1), 35-41. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti.v2.i1.202005>
- Wahyuni, I. S., Supriadi, S., Zakir, S. & Iswantir, I. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kecamatan Guguak. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 623-637.