



---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTEREAKTIF BERBASIS  
ARTICULATE STORYLINE MATA PELAJARAN INFORMATIKA SMK  
MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN****Rifki Fakhri<sup>1</sup>, Nonong Rahimah<sup>2</sup>**<sup>1,2,3</sup>Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI KalimantanE-mail: [rifqifakhri1818@gmail.com](mailto:rifqifakhri1818@gmail.com), [nonongrahimah6@gmail.com](mailto:nonongrahimah6@gmail.com)

**Abstrak:** Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dalam menyiapkan lulusan yang mampu bersaing di era digital. Salah satu mata pelajaran yang relevan dengan perkembangan ini adalah Informatika, khususnya materi Dampak Sosial Informatika yang membahas etika digital, keamanan, dan privasi data. Di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin, materi ini masih diajarkan secara konvensional, bahkan materi pembelajaran kurang sesuai dengan muatan ajar dan hasil belajar siswa juga belum optimal. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap oleh Wibowo & Nugroho, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba dan evaluasi, serta penyusunan produk akhir. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan layak digunakan, dengan hasil validasi dari ahli materi (4,52), ahli media (4,35), serta uji coba perorangan (4,14) mendapatkan kategori “Sangat Baik” dan uji coba lapangan (3,96) mendapatkan kategori “Baik”. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan Media, Dampak Sosial Informatika, Articulate Storyline.

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON  
ARTICULATE STORYLINE FOR INFORMATICS SUBJECT AT SMK  
MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN***

**Abstract:** The rapid development of science and technology demands that the education sector adapt to prepare graduates who are able to compete in the digital era. One subject that is relevant to this development is Informatics, particularly the topic of Social Impact of Informatics, which covers digital ethics, security, and data privacy. At SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin, this material is still taught conventionally, and the learning content is not fully aligned with the instructional

*objectives, resulting in suboptimal student learning outcomes. The aim of this study is to develop an interactive learning media and to assess its feasibility. This study employs the Borg & Gall development model, which was modified into five stages by Wibowo & Nugroho, namely: preliminary study, planning, initial product development, testing and evaluation, and final product preparation. The results of the study indicate that the developed interactive media is feasible for use. The validation results from subject matter experts (4.52), media experts (4.35), and individual testing (4.14) fall into the "Excellent" category, while the field test (3.96) falls into the "Good" category. It can be concluded that the development of this interactive learning media is suitable for use in the learning process.*

**Keyword:** *Development of Media, Interactive Learning Media, Social Impact of Informatics, Articulate Storyline.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan kini tidak hanya dituntut untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga harus membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Trilling & Fadel, 2017, dalam Muhtarommah, dkk., 2025). Untuk itu, pendidikan perlu memiliki visi dan strategi yang jelas agar tetap relevan dan mampu mencetak lulusan yang unggul di era global (Voogt et al., 2022, dalam Muhtarommah, dkk., 2025).

Salah satu bentuk adaptasi tersebut terlihat dalam pembaruan materi ajar, seperti mata pelajaran Informatika yang erat kaitannya dengan teknologi digital. Materi Dampak Sosial Informatika membahas etika digital, keamanan, dan privasi data yang penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. Namun, di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin, pembelajaran materi ini masih berlangsung secara konvensional dan belum mendukung pembahasan materi yang sesuai dengan isi tujuan pembelajaran dalam capaian pembelajaran informatika.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dan media pembelajaran yang digunakan tidak lengkap dan sesuai dengan muatan ajar dalam tujuan pembelajaran. Guru menyatakan perlunya pendekatan pembelajaran baru yang lebih menarik agar siswa termotivasi dan memahami materi secara lebih mendalam. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Menurut Wulandari (2020, dalam Munawir, 2024), media interaktif mampu merangsang perhatian, motivasi, dan minat siswa, sehingga pembelajaran lebih efektif. Munawir (2024) juga menambahkan bahwa penggunaan media seperti game edukasi dan video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu platform yang mendukung pengembangan media ini adalah Articulate Storyline.

Articulate Storyline memungkinkan penggabungan elemen teks, gambar, suara, animasi, dan video ke dalam satu media pembelajaran yang dapat dijalankan di

berbagai perangkat (Amiroh, 2019, dalam Listiani, dkk., 2024). Media ini juga fleksibel untuk digunakan secara online maupun offline (Junpahira & Pahlevi, 2023), serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa berkat fitur-fitur interaktif yang dimilikinya (Adisti, dkk., 2023).

Oleh karena itu, penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran Informatika Di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin menjadi langkah strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). “Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products” (Borg & Gall, 1983: 772, dalam Wibowo Z, A & Nugroho M, A, 85-98). Borg & Gall menjelaskan bahwa penelitian R&D merupakan proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Articulate Storyline untuk materi Dampak Sosial Informatika. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall (1983) yang dimodifikasi oleh Wibowo & Nugroho (2015) menjadi lima tahap, yaitu:

- 1) Studi Pendahuluan: dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum melalui wawancara di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Informasi yang diperoleh menjadi acuan pengembangan.
- 2) Perencanaan: meliputi penetapan tujuan pengembangan produk berdasarkan studi pendahuluan, penentuan materi (Dampak Sosial Informatika), serta penyusunan instrumen penilaian media berupa angket skala Likert dan lembar komentar/saran.
- 3) Pengembangan Produk Awal: kegiatan meliputi perancangan desain awal (kerangka materi, peta konsep, desain antarmuka), pembuatan media pembelajaran, dan validasi oleh validator materi dan media. Hasil validasi berupa penilaian, koreksi, dan saran untuk revisi.
- 4) Uji Coba dan Evaluasi: dilakukan dua tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan pada 5 siswa kelas X dan uji coba lapangan pada kelas X SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Setiap tahap diikuti dengan evaluasi dan revisi produk.
- 5) Produk Akhir dan Penyebaran: media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba kemudian menjadi produk akhir yang disebarakan kepada sekolah terkait.

Menurut Sugiyono (2013), validasi desain merupakan proses rasional yang dilakukan sebelum uji coba lapangan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk. Validasi ini dapat dilakukan dengan melibatkan ahli yang kompeten di bidangnya masing-masing. Keduanya dipilih berdasarkan kompetensinya untuk memberikan masukan terkait kelayakan media dan kesesuaian materi. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan. 1. Satu dosen multimedia sebagai

ahli media, 2. Satu guru informatika sebagai ahli materi dan, 3. Responden yang terdiri dari siswa sebagai Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin yang beralamatkan di Jl. Manggis III No.48, RT. 22, Kebun Bunga, Kecamatan. Banjarmasin Timur., Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70235. Waktu uji coba ini dilaksanakan selama 2 minggu mulai bulan Mei sampai Juni tahun ajaran 2024/2025.

Data tentang proses pengembangan produk sesuai dengan prosedur pengembangan yang ditempuh, termasuk data berupa masukan dari ahli media dan ahli materi. Data tentang kelayakan media, berupa: 1) Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang (SK). 2) Data Kuantitatif yang berupa skor penilaian, SB = 5, B = 4, C = 3, K = 2, SK = 1.

**Tabel 1. Pedoman Skor**

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Anggraeni, 2015 : 64)

Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari lembar validasi dan lembar uji coba. Berikut instrumen penelitian yang digunakan dan peneliti adaptasi dari berbagai sumber selengkapnya dijelaskan pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Instrumen Penelitian**

No	Instrumen	Sumber
1	Lembar validasi materi (aspek pembelajaran).	Instrumen validasi terhadap aspek pembelajaran, Anggraeni (2015:66).
	Lembar validasi materi (aspek isi materi).	Instrumen validasi terhadap aspek isi materi, Anggraeni (2015:66).
2	Lembar validasi media (aspek pemrograman)	Instrumen validasi terhadap aspek pemrograman, Anggraeni (2015:67).
	Lembar validasi media (aspek tampilan).	Instrumen validasi terhadap aspek tampilan, Anggraeni (2015:67).
3	Lembar uji coba perorangan (responden sebagai siswa).	Instrumen uji coba media pembelajaran terhadap siswa, Widiyatmoko (2012:42).
	Lembar uji coba lapangan (responden sebagai siswa).	Instrumen uji coba media pembelajaran terhadap siswa, Widiyatmoko (2012:42).

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, teknik analisis data terdiri dari teknik analisis data kualitatif. Pemberian skor pada setiap aspek penilaian pada lembar validasi uji coba perorangan menggunakan skala Likert (skala

5). Konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5, sesuai dengan pedoman Sudijono (dalam Nugraha and Muhtadi, 2015).

**Tabel 3. Pedoman Kelayakan Media**

Rentang	Kategori
$\bar{x} > X_i + 1,50 S_{bi}$	Sangat Baik
$X_i + 0,50 S_{bi} < \bar{x} \leq X_i + 1,50 S_{bi}$	Baik
$X_i + 0,50 S_{bi} < \bar{x} \leq X_i + 0,50 S_{bi}$	Cukup
$X_i + 1,50 S_{bi} < \bar{x} \leq X_i - 0,50 S_{bi}$	Kurang
$\bar{x} \leq X_i - 1,50 S_{bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:  $X_i$  = Rerata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor max + skor min)  $S_{bi}$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor max + skor min)  $\bar{x}$  = Skor rata-rata

Sudijono (dalam Nugraha dan Muhtadi, 2015 : 22)

Adapun pedoman kualifikasi kelayakan media untuk menentukan kriteria tingkat kelayakan media yang disajikan pada Tabel berikut ini:

**Tabel 4. Kategori Kelayakan Media**

Rentang	Kategori
$\bar{x} > 4,01$	Sangat Baik
$3,34 < \bar{x} \leq 4,01$	Baik
$2,66 < \bar{x} \leq 3,34$	Cukup
$1,99 < \bar{x} \leq 2,66$	Kurang
$\bar{x} \leq 1,99$	Sangat Kurang

Menghitung rata-rata dengan menggunakan rumus di bawah ini.

Keterangan:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah indikator

Sukardjo (dalam Wibowo dan Nugroho, 2015).

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk dari ahli media, ahli materi, dan responden. Jika hasil akhir secara keseluruhan dengan minimal “B” (Baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui Website menggunakan Mobile dan Komputer secara Online dan Aplikasi menggunakan Android secara Offline untuk kelas X TKJT SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan software Articulate Storyline versi 3 dengan materi Dampak Sosial Informatika yang ada pada mata pelajaran Informatika kelas X. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Informatika berbasis web dan aplikasi ini terdiri dari beberapa bagian antara lain sebagai berikut:

1) Hasil Antarmuka Produk

a. Halaman Awal

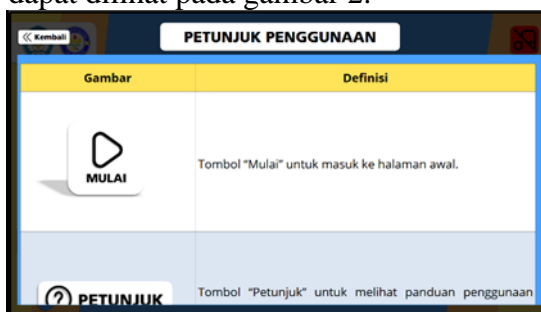
Pada halaman awal terdapat judul Dampak Sosial Informatika (DSI), terdapat juga tombol “Mulai” untuk menuju ke halaman menu, tombol “Petunjuk” untuk menuju ke halaman petunjuk penggunaan media dan tombol mematikan/hidupkan musik latar belakang, desain dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Halaman Awal

b. Halaman Petunjuk

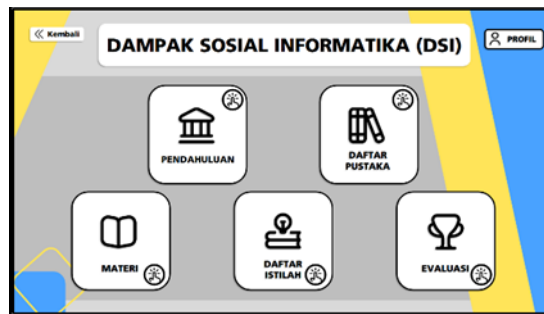
Pada halaman petunjuk penggunaan terdapat judul “Petunjuk” bahwa pengguna berada pada halaman petunjuk, terdapat juga tombol “Kembali” untuk menuju ke halaman awal dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Petunjuk

c. Halaman Menu

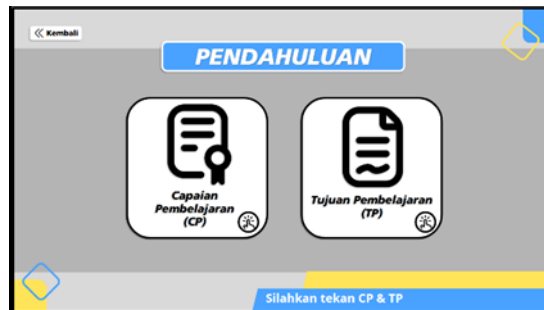
Pada halaman menu terdapat judul “Dampak Sosial Informatika (DSI)”, juga terdapat beberapa tombol yaitu, “Kembali” untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol “Pendahuluan”, “Daftar Pustaka”, “Materi”, “Glosarium/Daftar Istilah”, “Evaluasi” dan “Profile” untuk menuju ke halaman masing-masing dari judul halaman tersebut, dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Halaman Menu

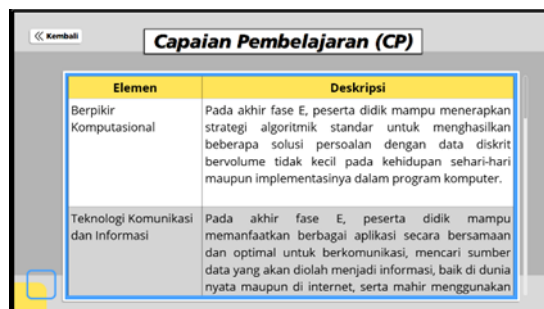
d. Halaman Pendahuluan

Pada halaman pendahuluan terdapat beberapa isi antara lain yaitu, judul “Pendahuluan” bahwa pengguna berada pada halaman pendahuluan, Tombol “Capaian Pembelajaran (CP)”, “Tujuan Pembelajaran (TP)” yang masing-masing akan mengarah ke isi pembahasan masing-masing, dan terdapat tombol “Kembali” ke halaman awal. Desain halaman pendahuluan dapat dilihat pada gambar 4.



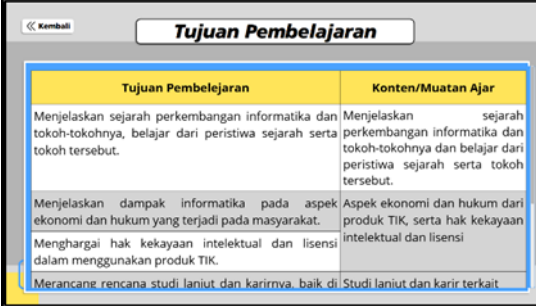
Gambar 4. Halaman Pendahuluan

Pada desain halaman pendahuluan tombol Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), Terdapat isi dari pembahasan masing-masing dari judul tombol dan terdapat tombol “Kembali” untuk menuju ke halaman pendahuluan, halaman isi pendahuluan dapat dilihat pada gambar 5 dan 6.



Elemen	Deskripsi
Berpikir Komputasional	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan strategi algoritmik standar untuk menghasilkan beberapa solusi persoalan dengan data diskrit bervolume tidak kecil pada kehidupan sehari-hari maupun implementasinya dalam program komputer.
Teknologi Komunikasi dan Informasi	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memanfaatkan berbagai aplikasi secara bersamaan dan optimal untuk berkomunikasi, mencari sumber data yang akan diolah menjadi informasi, baik di dunia nyata maupun di internet, serta mahir menggunakan

Gambar 5. Halaman Capaian Pembelajaran

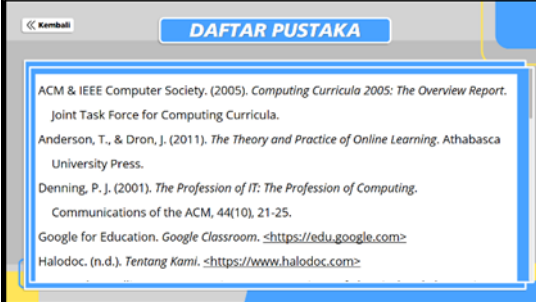


Tujuan Pembelajaran	Konten/Muatan Ajar
Menjelaskan sejarah perkembangan informatika dan tokoh-tokohnya, belajar dari peristiwa sejarah serta tokoh tersebut.	Menjelaskan sejarah perkembangan informatika dan tokoh-tokohnya dan belajar dari peristiwa sejarah serta tokoh tersebut.
Menjelaskan dampak informatika pada aspek ekonomi dan hukum yang terjadi pada masyarakat.	Aspek ekonomi dan hukum dari produk TIK, serta hak kekayaan intelektual dan lisensi
Menghargai hak kekayaan intelektual dan lisensi dalam menggunakan produk TIK.	
Merancang rencana studi lanjut dan karirnya, baik di	Studi lanjut dan karir terkait

Gambar 6. Halaman Tujuan Pembelajaran

e. Halaman Daftar Pustaka

Pada halaman daftar pustaka, terdapat judul “Daftar Pustaka” bahwa pengguna berada pada halaman daftar pustaka serta terdapat isi tentang daftar pustaka dan tombol “Kembali” untuk ke halaman menu, halaman daftar pustaka dapat dilihat pada gambar 7.



DAFTAR PUSTAKA
ACM & IEEE Computer Society. (2005). <i>Computing Curricula 2005: The Overview Report</i> . Joint Task Force for Computing Curricula.
Anderson, T., & Dron, J. (2011). <i>The Theory and Practice of Online Learning</i> . Athabasca University Press.
Denning, P. J. (2001). <i>The Profession of IT: The Profession of Computing</i> . Communications of the ACM, 44(10), 21-25.
Google for Education. <i>Google Classroom</i> . < <a href="https://edu.google.com">https://edu.google.com</a> >
Halodoc. (n.d.). <i>Tentang Kami</i> . < <a href="https://www.halodoc.com">https://www.halodoc.com</a> >

Gambar 7. Halaman Daftar Pustaka

f. Halaman Profil

Pada halaman profile, terdapat judul halaman “Profil Pengembang” untuk mengetahui bahwa pengguna berada di halaman profil pengembang, terdapat juga foto pengembang dan deskripsi pengembang, serta tombol “Kembali” untuk kembali ke halaman menu, desain dapat dilihat pada gambar 8.



Profil Pengembang	
Nama:	Rifqi Fakhri
NPM:	3062146028
Instansi:	Universitas PGRI Kalimantan
E-Mail:	rifqifakhri1818@gmail.com

Gambar 8. Halaman Profil

g. Halaman Materi

Pada halaman materi, terdapat judul dari materi yaitu “Dampak Sosial Informatika” serta tombol-tombol materi pertama, kedua, ketiga dan, keempat. Isi dalam materi dan runtunan materi disesuaikan dengan isi dalam Tujuan Pembelajaran (TP), juga terdapat tombol “Kembali” untuk menuju ke halaman menu, desain halaman materi dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Materi

Selanjutnya pada halaman isi materi terdapat judul materi pada masing-masing pembahasan, juga berisi tombol “Kembali” untuk menuju ke halaman materi, tombol “Lanjut” untuk menuju ke halaman isi materi berikutnya dapat dilihat pada gambar 10. Terdapat juga tombol “Video Materi” untuk menuju ke halaman video dan tombol berupa gambar, halaman gambar materi dapat dilihat pada gambar 11 dan 12.



Gambar 10. Halaman Isi Materi



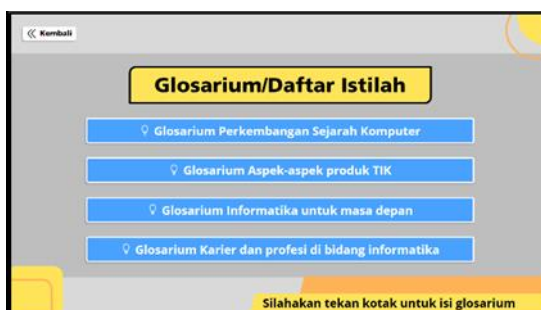
Gambar 11. Halaman Gambar Materi



Gambar 12. Halaman Video Materi

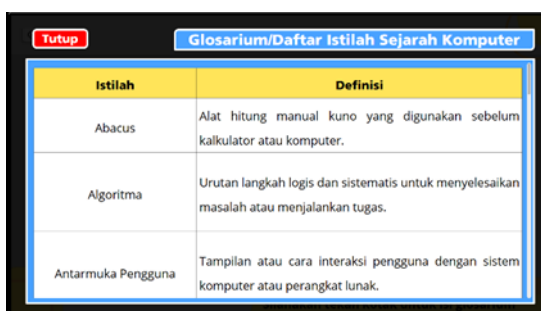
#### h. Halaman Glosarium/Daftar Istilah

Pada halaman glosarium/daftar istilah, terdapat judul “Glosarium/Daftar Istilah” agar pengguna mengetahui halaman yang dituju, juga beberapa tombol dari masing-masing materi yang menuju ke pembahasan tentang isi glosarium/daftar istilah, serta tombol-tombol materi pertama, kedua, ketiga dan, keempat. Isi dalam materi dan runtunan materi disesuaikan dengan isi dalam Tujuan Pembelajaran (TP), juga terdapat tombol “Kembali” untuk menuju ke halaman menu, halaman glosarium/daftar istilah dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Glosarium/Daftar Istilah

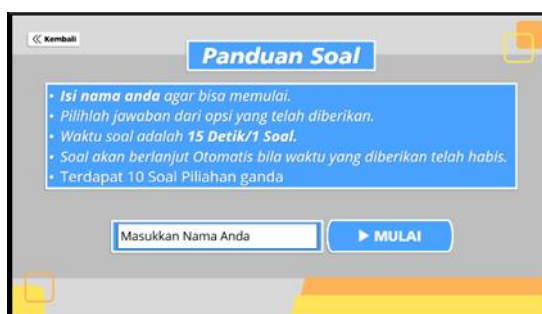
Pada halaman isi glosarium/Daftar Istilah, terdapat judul dari materi yang mana berbeda di tiap materi, terdapat tombol “Kembali” untuk kembali ke Halaman Glosarium/Daftar Istilah adapun desain Halaman Isi Glosarium/Daftar Istilah dapat dilihat pada gambar 14.



Istilah	Definisi
Abacus	Alat hitung manual kuno yang digunakan sebelum kalkulator atau komputer.
Algoritma	Urutan langkah logis dan sistematis untuk menyelesaikan masalah atau menjalankan tugas.
Antarmuka Pengguna	Tampilan atau cara interaksi pengguna dengan sistem komputer atau perangkat lunak.

Gambar 14. Halaman isi Glosarium/Daftar Istilah

Pada halaman evaluasi, terdapat judul halaman “Panduan Soal” untuk mengetahui bahwa pengguna berada di halaman evaluasi, terdapat juga panduan evaluasi, Input Text untuk memasukkan nama pengguna, tombol “Mulai”, dan tombol “Kembali” untuk kembali ke halaman menu adapun desain halaman isi evaluasi dapat dilihat pada gambar 4.15. Pada halaman yang sama ketika pengguna mencoba menekan tombol “Mulai” tanpa memasukkan nama maka, akan muncul pop up agar pengguna memasukkan nama terlebih dahulu, dapat dilihat pada gambar 16.

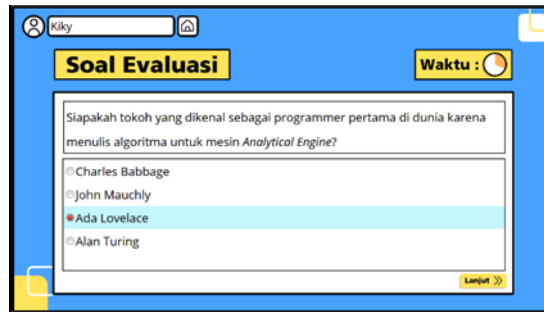


Gambar 15. Halaman Evaluasi



Gambar 16. Pop Up Panduan Evaluasi

Pada halaman isi evaluasi, terdapat judul halaman “Soal Evaluasi” untuk mengetahui bahwa pengguna berada di halaman evaluasi, terdapat juga nama yang diisi oleh pengguna di halaman sebelumnya yang akan muncul pada halaman isi evaluasi, tombol “Kembali” yang muncul dalam beberapa halaman soal untuk kembali ke halaman evaluasi, terdapat juga waktu evaluasi untuk per tiap halaman dan tombol selanjutnya/selesai untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, adapun desain halaman isi evaluasi dapat dilihat pada gambar 17. dan setiap jawaban yang dipilih ketika menekan tombol lanjut maka akan muncul pop up Benar pada gambar 18, Salah pada gambar 19 dan Waktu habis pada Gambar 4.20.



Gambar 17. Halaman Isi Evaluasi



Gambar 18. Pop Up Evaluasi Jawaban Benar

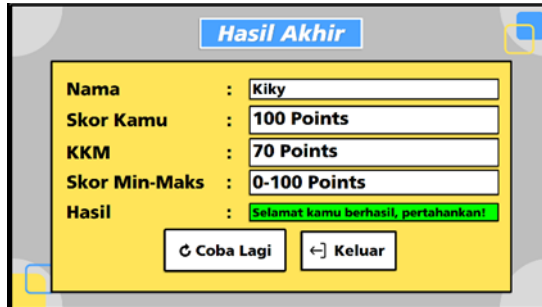


Gambar 19. Pop Up Evaluasi Jawaban Salah

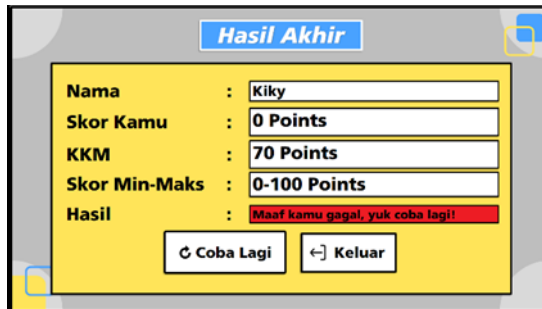


Gambar 20. Pop Up Evaluasi Waktu Habis

Pada desain halaman bagian hasil evaluasi, terdapat hasil nilai pengguna, nilai minimal dan maksimal, nilai kkm nilai yang bisa diraih, hasil yang akan mengeluarkan hasil Berhasil atau Gagal, Nama pengguna, tombol “Coba Lagi” untuk mengulang evaluasi, dan tombol “Keluar” untuk ke Halaman Menu, desain dapat dilihat pada gambar 21 dan 22.



Gambar 21. Halaman Hasil Evaluasi (Skor Tinggi)



Gambar 22. Halaman Hasil Evaluasi (Skor Rendah)

Adapaun bentuk dari aplikasinya, isi didalamnya tidak jauh beda dengan hasil yang ada di Website gambar Aplikasi dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Hasil Aplikasi Media Pembelajaran

2) Hasi Uji Coba Produk

a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan dengan pengisian lembar angket yang telah disiapkan peneliti kepada 1 orang ahli media, yaitu Dosen Multimedia Universitas PGRI Kalimantan. Aspek penilaian untuk ahli media ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Hasil dari validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	$\Sigma$ Skor	Rata-rata	Kategori
Aspek Tampilan	11	49	4,45	Sangat Baik
Aspek Pemrograman	12	51	4,25	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan			4,35	Sangat Baik

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media ini dilakukan dengan pengisian lembar angket yang telah disiapkan peneliti kepada 1 orang ahli materi, yaitu guru mata pelajaran Informatika SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Aspek penilaian untuk ahli materi ditinjau dari aspek belajar dan aspek isi. Hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Indikator	$\Sigma$ Skor	Rata-rata	Kategori
Aspek Belajar	9	40	4,44	Sangat Baik
Aspek Isi	10	46	4,60	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan			4,52	Sangat Baik

c. Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan terhadap pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa kelas X TJKT SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin sebanyak 5 orang. Hasil uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 7 dibawah ini.

**Tabel 7. Hasil Uji Coba Perorangan**

No	Responden Uji Coba	Indikator	$\Sigma$ Skor	Rata-rata	Kategori
1	Karamullah	10	35	3,5	Baik
2	M. Hafiz Ansyory		43	4,3	Sangat Baik
3	Nor Al Zahra Sahara		43	4,3	Sangat Baik
4	Rahmad Azkil		40	4,0	Baik
5	Riyanti Nanda Lestari		46	4,6	Sangat Baik

d. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan kepada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin sebagai responden terhadap media pembelajaran ini. Setelah selesai di uji cobakan maka dilakukan pengisian angket oleh siswa tersebut . Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Uji Coba Lapangan**

No	Responden Uji Coba	Indikator	$\Sigma$ Skor	Rata-rata	Kategori
1	Ahmad Brahma Maulana	10	40	4,0	Baik
2	Ahmad Reihan		36	3,6	Baik
3	Akhmad Maulidan		44	4,4	Sangat Baik
4	Andi Naufal Azzamudidin		39	3,9	Baik
5	Athayyah Fadil. M		36	3,6	Baik
6	Azha Nur Elifa		38	3,8	Baik
7	Danang Aryo Widodo		35	3,5	Baik
8	Fardhiyan Ihsan		44	4,4	Sangat Baik
9	Haikal		37	3,7	Baik
10	Hermantoh		42	4,2	Sangat Baik
11	Latif		38	3,8	Baik
12	Moeh. Gibrant. R		42	4,2	Sangat Baik
13	M. Aditian. R		38	3,8	Baik
14	M. Arifin		36	3,6	Baik
15	M. Aulia. Rahman		37	3,7	Baik
16	M. Fahrizal. Adha		37	3,7	Baik
17	M. Fayruz A. A		37	3,7	Baik
18	M. Irfan Al Amin		41	4,1	Sangat Baik
19	M. Najib. F		41	4,1	Sangat Baik
20	M. Raihan. F		34	3,4	Baik
21	M. Rehan		41	4,1	Sangat Baik
22	M. Rizky Azwari		41	4,1	Sangat Baik
23	M. Rizky Hidayat		42	4,2	Sangat Baik
24	Najmi Raditya		44	4,4	Sangat Baik
25	Nasya Maulida		41	4,1	Sangat Baik
26	Nur Saskia		40	4,0	Baik
27	Rasyid Badali Ahmad		40	4,0	Baik
28	Rifqi Ramadan		37	3,7	Baik
29	Syahidal Jannata		46	4,6	Sangat Baik
30	Tio Ridho Rahman		42	4,2	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan				3,96	Baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi Dampak Sosial Informatika kelas X SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Berhasil dikembangkan melalui tahapan pendahuluan tahapan model Borg & Gall (1983), dimulai dari pendahuluan, perencanaan, pembuatan media, uji coba dan penyusunan produk akhir. Hasil validasi menunjukkan skor sangat baik, yaitu ahli media 4,35, ahli materi 4,52, uji coba perorangan 4,14, uji coba lapangan 3,96. Oleh karena itu, media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran.

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi Dampak Sosial Informatika dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan Borg & Gall versi Wibowo & Nugroho. Hasil dari proses ini menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk web dan aplikasi berbasis Articulate Storyline serta dapat diakses melalui web oleh pengguna melalui perangkat komputer maupun smartphone secara Online dan Offline bagi pengguna Android.

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline telah memenuhi standar kelayakan dalam penggunaannya sebagai media dalam pembelajaran yaitu dari rentang (Baik) dan (Sangat Baik). Hasil dari validasi media pembelajaran ini yaitu, Ahli media dengan perolehan skor 4,35 (Sangat Baik), Ahli materi dengan perolehan skor 4,52 (Sangat Baik), Hasil uji coba perorangan dengan perolehan skor 4,14 (Sangat Baik) dan Hasil uji coba lapangan dengan perolehan skor 3,96 (Baik). Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adisti, M., Qurbaniah, M., & Rahayu, H. M. 2023. Efektivitas media Articulate Storyline terhadap minat dan retensi siswa pada materi biologi SMA Taman Mulia. *Qalam: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 23–32.
- [2] Anggraeni, N. 2015. *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran pada kompetensi dasar menguraikan sistem informasi manajemen* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- [3] Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. 2023. Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan Indonesia. Institut Agama Islam Negeri Manado, 133–146.
- [4] Listiani, N. P. A., Soeprianto, H., Salsabila, N. H., & Subarinah, S. 2024. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA. *Universitas Mataram*, 14(3), 683.
- [5] Muhtarromah, M., Arief, Z. A., & Wibowo, S. 2025. Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT YAPIDH Bekasi. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 861.
- [6] Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. 2024. Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 66.

- [7] Nugraha, A. N. C., & Muhtadi, A. 2015. Pengembangan multimedia pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 16–31.
- [8] Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-19). Bandung: Alfabeta.
- [9] Ulum, Q., Manoy, J. T., & Fiangga, S. 2024. Pengembangan game edukasi berbasis Android dengan Articulate Storyline pada materi sistem koordinat. *MATHEdunesa*, 13(1), 16–41.
- [10] Wibowo, Z. A., & Nugroho, M. A. 2015. Pengembangan media pembelajaran game Tax Administration Millionaire Quiz untuk mata pelajaran administrasi pajak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1), 85–98.
- [11] Widiyatmoko, A. 2012. Pengembangan perangkat pembelajaran IPA Fisika dengan pendekatan physics-edutainment berbantuan CD pembelajaran interaktif. *Journal of Primary Education*, 1(1), 39–44.