



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI SISTEM KOMPUTER KELAS VII
SMP MUHAMMADIYAH 3 BAJARMASIN**

Muhaimin Amin¹, M. Rizki Zulkarnain², Dina Afriani³

^{1,2,3} Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Kalimantan

E-mail: ¹muhaiminamn@gmail.com, ²rizkizulkarnain@upk.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yakni media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media untuk belajar. Kemudian dilakukan uji validasi media dan materi untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* materi Sistem Komputer. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah atau tahap yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dan kuisioner (angket). Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat digunakan di android, dengan penilaian kelayakan dari ahli materi 4,36, ahli media 4,49, uji coba kelompok kecil 4,52, dan uji coba kelompok besar 4,45 dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika materi Sistem Komputer sebagai media belajar “Layak” untuk digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Sistem Komputer

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
ARTICULATE STORYLINE 3 COMPUTER SYSTEM MATERIAL FOR GRADE
VII SMP MUHAMMADIYAH 3 BAJARMASIN***

Abstract: *This research aims to produce a product in the form of learning media, namely learning media based on Articulate Storyline 3 as a medium for learning. Then a media and material validation test is carried out to determine the feasibility and quality of Articulate Storyline 3-based learning media in learning Computer Systems material. This type of research is development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five steps or stages namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques by means of interviews and questionnaires (questionnaires).*

The results of this study are learning media that can be used on Android, with a feasibility assessment from material experts 4.36, media experts 4.49, small group trials 4.52, and large group trials 4.45 with the category "Very Good". So that the development of learning media in the subject of Informatics material Computer Systems as a learning media "feasible" to use.

Keyword: *Development, Learning Media, Construct 2, Measurement*

PENDAHULUAN

Menurut (Sitorus, dkk, 2020) untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran yang menarik, dan dapat cepat mentransferkan ilmu kepada siswa, guru dapat menciptakan suatu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat berbentuk hardware maupun software, keduanya memiliki tujuan yang sama untuk memudahkan siswa dalam berinteraksi, dan meningkatkan rasa semangat, aktif, dan komunikatif selama belajar. Media ini berbentuk software yang diciptakan sebagai wadah presentasi yang lebih interaktif. Articulate Storyline 3 digunakan untuk mempresentasikan suatu tujuan tertentu dari sebuah informasi (Utami, 2021).

Sistem komputer yang merupakan kombinasi dari Perangkat Keras dan Perangkat Lunak yang mampu melakukan pekerjaan tertentu. Sistem komputer membutuhkan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak untuk berfungsi. Selain komponen internal komputer, perangkat keras tambahan diperlukan pengguna untuk berkomunikasi dengan sistem melalui input dan output.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Informatika kelas VII, Kegiatan pelaksanaan pembelajaran kebanyakan masih menggunakan metode ceramah tanpa didukung dengan infrastruktur yang memadai sehingga guru merasa kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa akibatnya sebagian besar siswa cenderung sulit untuk mengingat materi yang telah diajarkan,

Berdasarkan uraian masalah diatas, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, mudah dipahami dan bisa membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sistem Komputer Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin". Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif memperbaiki pembelajaran disekolah.

METODE

Model Penelitian dan Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Reserch and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk, serta menguji apakah produk

tersebut layak atau tidak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi.

Instrumen Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar uji coba. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data yang berkaitan dengan kelayakan media mencakup: Nilai untuk setiap kriteria penilaian diukur sebagai Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK) dalam data kualitatif. Data kuantitatif memiliki skor penilaian SB = 5, B = 4, C = 3, K = 2, dan SK=1. Yang menjadi subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah validator yang terdiri dari 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi, 5 orang siswa pada uji kelompok kecil, dan 25 orang siswa pada uji coba kelompok besar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin, yang berlokasi di Jl. Cempaka II No. 10, Kertak Baru Ulu, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian dilaksanakan pada Bulan November Tahun 2024. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian ini baik kuantitatif maupun kualitatif. Untuk hasil produk yang dikembangkan, analisis data kualitatif digunakan untuk memperoleh data ini. Pedoman konversi nilai yang diperoleh diperlukan untuk mengetahui kelayakan media. Tabel 1 berikut menunjukkan pedoman tersebut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

| Rentang | Kategori | Keterangan |
|----------------------|-----------------|-------------------|
| $X > 4,20$ | Sangat Baik | SB |
| $3,40 < X \leq 4,20$ | Baik | B |
| $2,60 < X \leq 3,40$ | Cukup | C |
| $1,80 < X \leq 2,60$ | Kurang | K |
| $X \leq 1,80$ | Sangat Kurang | SK |

(Wibowo & Nugroho, 2015)

Nilai rata-rata setiap butir evaluasi dihitung berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan responden. (Nugraha & Muhtadi, 2015) menyebutkan jika nilai kelayakan produk minimal adalah “Baik” pada penilaian akhir secara keseluruhan pada setiap aspek maka produk hasil pengembangan tersebut sudah layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media media pembelajaran materi Sistem Komputer. Media media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Tahap analisis. Pada tahap ini pengembang melakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis berupa wawancara dengan guru mata pelajaran informatika mengenai metode pembelajaran dan kurikulum yang

digunakan, serta keluhan yang dialami guru selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah peneliti memperoleh semua data-data yang diperlukan pengembang menyimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi dikarenakan proses pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. Setelah tahap analisis dilakukan, Langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan tahap perencanaan yaitu tahap desain. Dimana peneliti melakukan perencanaan berupa media yang akan digunakan serta desain antarmuka yang sesuai dengan materi yang telah dipilih sebelum melakukan

pembuatan media pembelajaran.

Setelah melakukan tahap desain, Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini merupakan tahap mewujudkan desain menjadi produk yang dapat digunakan, yang mana hasil dari tahap ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dibuat oleh peneliti, sebelum produk digunakan produk tersebut harus lulus uji terlebih dahulu, maka dari itu pada tahap ini produk yang telah dibuat harus melakukan uji validasi berupa validasi materi dan media yang akan diuji oleh para ahli materi maupun media. Berikut hasil produk media pembelajaran disajikan pada gambar dibawah ini:



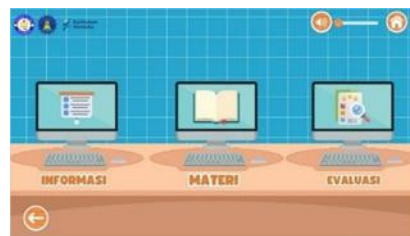
Gambar 1. Halaman Intro



Gambar 2. Halaman Login



Gambar 3. Halaman Utama



Gambar 4. Halaman Menu



Gambar 5. Halaman informasi



Gambar 6. Halaman Materi



Gambar 15. Halaman Hasil Evaluasi

Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh dua validator yakni ahli materi dan ahli media. Pengujian dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket dengan skala penilaian bersamaan dengan produk media yang telah dikembangkan diberikan kepada validator. Berikut hasil validasi oleh kedua ahli, disajikan pada tabel 2 dan tabel 3 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

| Aspek Penilaian | Rata-rata | Kategori |
|-----------------|-----------|-------------|
| Tampilan | 4,41 | Sangat Baik |
| Pemrograman | 4,57 | Sangat Baik |
| Rata-rata | 4,49 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil penilaian dari validator I dan II bahwa penilaian media pembelajaran dari hasil aspek Tampilan diperoleh nilai rata-rata 4,41 pada kategori “Sangat baik”, dan dari aspek Pemrograman didapatkan nilai rata-rata 4,57 dengan kategori “Sangat baik”, sehingga pada penilaian keseluruhan didapatkan nilai rata-rata 4,49 hasil penilaian tersebut masuk pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat baik”.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Rata-rata | Kategori |
|-----------------|-----------|-------------|
| Pembelajaran | 4,16 | Baik |
| Kebenaran Isi | 4,55 | Sangat Baik |
| Rata-rata | 4,36 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil penilaian dari validator I dan II bahwa penilaian media pembelajaran dari hasil aspek Pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4,16 pada kategori “Baik”, dan dari aspek Kebenaran isi didapatkan nilai rata-rata 4,55 dengan kategori “Sangat baik”, sehingga pada penilaian keseluruhan didapatkan nilai rata-rata 4,36 hasil penilaian tersebut masuk pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat baik”.

Setelah produk yang dibuat telah dinyatakan lulus uji validasi, maka Langkah selanjutnya adalah tahap implementasi, yang mana pada tahap ini produk yang telah

dikembangkan siap untuk diterapkan kepada skala yang lebih besar melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada tahap ini peneliti melibatkan siswa kelas VII Putri SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Tujuan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Adapun hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar disajikan pada tabel 4, sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

| Penilaian | Rata-rata | Kategori |
|----------------|-----------|-------------|
| Kelompok Kecil | 4,52 | Baik |
| Kelompok Besar | 4,45 | Sangat Baik |

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon pengguna produk terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dan dilakukan yaitu berupa kelayakan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran interaktif mampu menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, sehingga dapat menyajikan informasi secara lebih visual dan mudah dipahami. Selain itu, interaktivitas yang ditawarkan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui simulasi, kuis, maupun eksplorasi mandiri. Hal ini menjadikan media pembelajaran interaktif sebagai solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembuatan media pembelajaran dipilih karena software ini menawarkan berbagai kelebihan berupa fitur interaktif dan user-friendly yang memudahkan pengembang dalam merancang konten pembelajaran yang menarik dan efektif.

dengan kemampuan untuk mengintegrasikan multimedia seperti audio, video, animasi, dan kuis interaktif, hanya informatif tetapi juga mampu memikat perhatian siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Rahayu, 2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* ternyata dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran: Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* telah berhasil dikembangkan untuk

digunakan pada mata pelajaran informatika, khususnya pada materi sistem computer. Media pembelajaran ini dirancang dengan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini bisa dijalankan pada ponsel android.

2. Kelayakan Aplikasi: Dari hasil penilaian validasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini dinyatakan “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian validasi ahli media yaitu 4,49 dengan kategori “Sangat Baik”, ahli materi yaitu 4,36 dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan uji coba kelompok kecil yaitu 4,52 dengan kategori “Sangat Baik” dan uji coba kelompok besar yaitu 4,45 dengan kategori “Sangat Baik”. Maka dari itu pengembangan ini berhasil menghasilkan kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* materi sistem komputer kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugraha, A. N., & Muhtadi, A. (2015). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP kelas VIII. JITP.
- Sari, A. M., & Rahayu, T. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Andromatika” Pada Materi Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Sitorus, L. S., Mardianto, & Matsum, H. (2020). Development of powerpoint-based learning media on learning aqidah morals. *Budapest International Research and Criticts in Linguistics and Education Journal*, 958-964.
- Utami, R. G. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline materi IPA pada tema 4 kelas V SD/MI. Skripsi dipublikasikan. S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Wibowo, Z. A., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tax Administration Millionaire Quiz Untuk Mata Pelajaran Administrasi Pajak. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*.