



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI TENIS MEJA SD NEGERI 007 SAMARINDA ULU

Muhamad Shohibul Wathoni, Nurjamal
Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Mulawarman
Email : muhamadshohibulwathoni28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurang bervariasinya media pembelajaran dan kurang terampil dalam memanfaatkan teknologi, sehingga siswa merasa bosan dan materi tidak dapat dipahami secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa dan guru, serta kelayakan pengembangan *Articulate Storyline 3* (Media Pembelajaran Interaktif). Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) model ADDIE. Subjek penelitian adalah 1 guru PJOK kelas V dan 19 siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket, sedangkan instrumen penelitian berupa angket penilaian kelayakan ahli media dan materi, serta angket respons guru dan siswa. Teknik analisis data, yaitu kuantitatif dengan analisis data angket validasi para ahli media dan materi, serta angket data respons guru dan siswa. Hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan dengan keseluruhan penilaian dari berbagai validator, meliputi penilaian ahli media 1 sebesar 95%, ahli media 2 sebesar 90%, ahli materi 1 sebesar 96%, ahli materi 2 sebesar 94%, guru PJOK Kelas V SD Negeri 007 Samarinda Ulu sebesar 100% dan Siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu sebesar 90,06%. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat disimpulkan menjadi media pembelajaran alternatif bagi siswa di sekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Interaktif, *Articulate Storyline*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 saat ini sangat pesat, sehingga memberi perubahan pada dunia pendidikan dengan tujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan menjadi lebih bermutu guna menciptakan generasi muda yang siap akan perubahan dunia yang sangat cepat. Cara paling efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia, yaitu dengan melakukan peningkatan terhadap mutu pendidikan yang ada (Arifin dkk., 2020).

Teknologi digunakan dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Diharapkan bahwa teknologi yang mendukung pendidikan akan membantu guru dan siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian guru dapat lebih mudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa tanpa kelelahan untuk menilai hasil latihan mereka (Lailan, 2024).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada kenyataannya masih kurang bervariasi, jika dilihat dari segi media yang digunakan dan masih menggunakan media cetak.

Media yang digunakan selama ini di tingkat sekolah tidak sepenuhnya menginterpretasikan materi pembelajaran, sehingga sebagian besar siswa kurang tertarik dengan pembelajaran PJOK, dimana pembelajaran PJOK berisi tentang kegiatan jasmani yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental dan emosional, sehingga guru seringkali meminta siswa untuk membaca buku dan mencatat materi yang mengakibatkan siswa lebih mudah bosan (Erfayliana & Kusumawati, 2022).

Salah satu perkembangan media pembelajaran yang saat ini masih jarang digunakan adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Penggunaan *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif (Ashari dkk., 2022). *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak *authoring tools* untuk merancang media pembelajaran interaktif dan memungkinkan pengintegrasian berbagai jenis elemen seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video (Norsidi & Suwarno, 2024). Pembelajaran interaktif yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar menjadi lebih memikat dan bermakna, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep yang kompleks. Siswa dapat menikmati audio, video bahkan menjelajahi tiap-tiap materi dengan menekan elemen-elemen yang tercantum di dalam media pembelajaran interaktif tersebut (Indahsari & Sumirat, 2023).

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di SD Negeri 007 Samarinda Ulu mengenai media pembelajaran berbasis teknologi digital. Kuesioner dibagikan pada tanggal 26 November 2024 dan diisi oleh siswa kelas V B sebanyak 19 orang. Didapatkan hasil 77,48% siswa dari kelas V B memiliki akses sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Berdasarkan hasil kuesioner, 50% siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat materi yang diajarkan, sehingga membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk membantu pemahaman materi yang diajarkan, serta 77,48% siswa lebih aktif dan lebih tertarik dengan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa dan guru, serta untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran PJOK materi tenis meja siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Penelitian yang akan dilakukan juga memiliki manfaat, yaitu secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa jurusan Ilmu Pendidikan, sedangkan secara praktis dapat dijadikan sumber informasi maupun referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* di sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk terbaru atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya (Okpatrioka, 2023). Pengembangan merupakan upaya pengintegrasian penelitian terhadap dunia pendidikan, kegiatan ini dikenal dengan sebutan penelitian pengembangan (Cahyadi, 2019). Penelitian ini mengacu pada pengembangan media pembelajaran atau bahan ajar, dimana bahan ajar merupakan suatu kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh seorang guru berupa perangkat pembelajaran yang memuat berbagai materi pembelajaran yang dikemas atau disajikan dengan menarik dan sistematis dengan menggabungkan berbagai alat dan sumber belajar, sehingga memberikan kemudahan bagi seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan tepat. Bahan ajar dapat berdampak positif bagi guru, jika dikembangkan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar atau media ajar juga dapat bersifat interaktif.

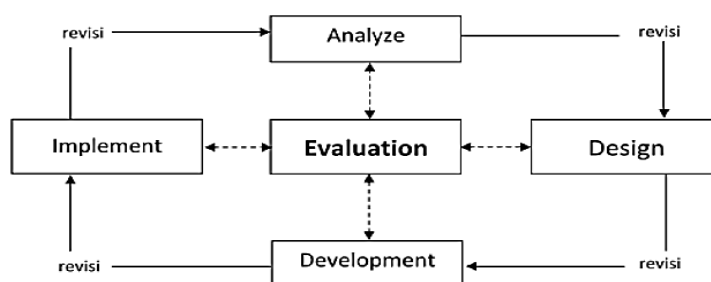
Media interaktif adalah sarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan dengan memanfaatkan berbagai media berbasis audio, visual, audio-visual atau media cetak (Rihani dkk., 2022). Media interaktif merupakan media yang disertai alat kendali yang memungkinkan pengguna mengatur dan memilih langkah

berikutnya atau dapat diartikan sebagai mekanisme pembelajaran yang menyajikan materi menggunakan video yang dikendalikan melalui komputer oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, namun siswa dapat memberikan respons secara aktif saat belajar (Amatullah dkk., 2022). Penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran tetap dipadukan dengan metode mengajar, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan siswa dapat menerima dan memahami materi pelajaran secara optimal. Penggunaan media interaktif dapat menjadi inovasi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, serta memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Fitriya dkk., 2024).

Menurut Anggraini (2021), *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah program yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, dimana *software* tersebut memiliki kemampuan untuk mengembangkan *slide*, *flash*, video dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline 3* juga diartikan sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi dengan fitur hampir mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga cukup mudah dipelajari untuk pemula. Bahan ajar interaktif yang dibuat menggunakan perangkat lunak bersifat efisien, menyenangkan, mudah dipahami dan mudah diakses berbagai perangkat,

METODE PENELITIAN

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif, berisi langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model pengembangan juga memiliki jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dirancang guna menciptakan produk baru dan memperbaiki produk yang sudah ada. (Okpatrioka, 2023). Dari penelitian pengembangan model prosedural di atas, maka model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE karena memiliki sifat rasional, sistematis, mudah dipelajari dan memiliki fitur yang lengkap. Model ini terdiri dari beberapa tahapan yang berkaitan, meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi) yang disajikan dalam diagram alir sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021)

Subjek penelitian ini terdiri dari 1 guru mata pelajaran PJOK dan siswa kelas V B SD NEGERI 007 Samarinda Ulu yang terdiri dari Laki-laki sebanyak 8 siswa dan perempuan sebanyak 11 siswa sehingga keseluruhan subjek berjumlah 20 orang. Objek penelitian berupa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 007 Samarinda Ulu yang bertempat di jalan Piano No. 2 Dadi Mulya, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur pada semester 2 tahun pembelajaran 2024/2025. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner berupa angket, sedangkan instrumen pengumpulan data terdiri dari:

1. Instrumen Lembar Observasi

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi

No.	Aspek Observasi	Daftar Pernyataan
1.	Kegiatan Pembelajaran	Bahan ajar yang digunakan buku dan LKS. Penggunaan berbagai metode dalam pembelajaran. Masih jarang pembelajaran menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah khususnya mata pelajaran PJOK. Pembelajaran cenderung masih berpusat kepada guru. Terdapat kendala pada mata pelajaran PJOK.
2.	Guru	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembuatan bahan ajar. Menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan menarik.
3.	Siswa	Mudah bosan dengan pembelajaran yang konvensional. Tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
4.	Sarana dan prasarana	Terdapat Proyektor di sekolah. Tersedianya <i>Wi-Fi</i> di sekolah.

2. Instrumen Pedoman Wawancara

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri 007 Samarinda Ulu ?
2.	Metode apa yang sering bapak gunakan dalam pembelajaran?
3.	Berdasarkan pengamatan bapak, bagaimana karakteristik dan gaya belajar siswa kelas V B ?
4.	Bahan ajar apa yang biasa bapak gunakan ?
5.	Selain buku paket dan LKS bahan ajar apa yang biasa bapak gunakan ?
6.	Apakah siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran hanya dengan menggunakan bahan ajar tersebut pak ?
7.	Pernahkah bapak menggunakan teknologi dalam pembuatan bahan ajar ?
8.	Apakah ada kendala yang bapak alami dalam pembelajaran PJOK ?
9.	Apakah bapak sebelumnya sudah mengetahui media interaktif dan aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> ?
10.	Bagaimana pendapat bapak jika media interaktif di terapkan di kelas ?

3. Instrumen Lembar Angket

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media (Sistina dkk., 2023)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Total Butir
1.	Bahasa	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif, komunikatif dan jelas.	1	3
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa Sekolah Dasar (SD).	2	
		Ketepatan penggunaan teks pada materi tenis meja.	3	
2.	Tampilan	Pemilihan resolusi gambar yang baik.	4	5
		Ketepatan dalam pemilihan <i>font</i> dan ukuran teks.	5	
		Ketepatan pemilihan warna yang digunakan sesuai dan menarik.	6	
		Tampilan media pembelajaran interaktif yang menarik.	7	
		Kreativitas desain media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi tenis meja.	8	

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi (Sistina dkk., 2023)

No.	Aspek penilaian	Indikator	Nomor Butir	Total Butir
1.	Pembelajaran	Relevansi materi dengan Capaian Pembelajaran (CP).	1	3
		Materi yang disajikan sistematis.	2	
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami.	3	
2.	Isi Materi	Penyajian materi tenis meja sesuai dengan buku PJOK yang dipelajari oleh siswa SD.	4	7
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD.	5	

No.	Aspek penilaian	Indikator	Nomor Butir	Total Butir
		Kejelasan uraian materi tenis meja.	6	
		Cakupan materi mendorong nilai-nilai karakter, seperti sportivitas.	7	
		Isi materi jelas dan terperinci.	8	
		Contoh yang diberikan sesuai dengan materi tenis meja.	9	
		Gambar dan video yang digunakan sesuai dengan materi tenis meja.	10	

4. Instrumen Respons Siswa

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respons Siswa (Ferania & Wardani, 2022)

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Total Butir
1.	Pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah berurutan, dan menarik untuk dipahami.	1	3
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.	2	
		Saya lebih mudah memahami materi tenis meja dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> .	3	
2.	Tampilan	Gambar dan video yang disajikan sudah sesuai dengan materi tenis meja	4	2
		Desain media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> sangat menarik	5	
3.	Penggunaan	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> yang dikembangkan menarik minat saya untuk belajar.	6	4
		Gambar dan video pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran.	7	
		Gambar dan video yang disajikan pada media pembelajaran menarik dan jelas.	8	
		Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dapat diakses dengan mudah dan baik.	9	

5. Instrumen Respons Guru PJOK

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respons Guru PJOK

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Total Butir
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dengan topik pembelajaran.	1	4
		Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	2	
		Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti siswa.	3	
		Kemampuan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk menambah pengetahuan siswa.	4	
2.	Tampilan	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> menarik untuk dipelajari siswa.	5	4
		Tulisan yang terdapat pada media pembelajaran mudah untuk dibaca.	6	
		Penyajian gambar pada media interaktif menarik dan jelas.	7	
		Ilustrasi video media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> membantu siswa memahami pembelajaran	8	
3.	Penggunaan	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> memudahkan penyampaian materi tenis meja.	9	3
		Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> sesuai dengan karakteristik siswa.	10	
		Kemudahan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk memahami materi yang disajikan	11	

Data hasil penelitian di analisis menggunakan skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Skala *Likert* (Sugiyono, 2017)

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Selanjutnya, dihitung persentase jumlah rata-rata nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

f = Skor penilaian ahli

n = Skor maksimal penilaian

Kriteria validasi atau tingkat kelayakan ketercapaian dalam pengembangan sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Validasi (Arikunto, 2010)

No.	Kriteria/Skor (%)	Kategori Kelayakan
1.	86% - 100%	Layak
2.	66% - 85%	Cukup Layak
3.	56% - 65%	Kurang Layak
4.	0% - 55%	Tidak Layak

Pengembangan bahan ajar dinilai valid dan sangat layak jika memperoleh skor 86-100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Analysis*

Hasil observasi menghasilkan potensi yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian, yaitu siswa kelas V B mampu menggunakan teknologi dengan baik dan memiliki *smartphone*. Sekolah juga memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor dan memiliki jaringan *Wi-Fi*. Peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dengan guru PJOK kelas V SD Negeri 007 Samarinda Ulu, bahwa karakteristik siswa bervariasi, meliputi antusias, pemalu, usil, susah fokus, serta beberapa anak perlu bimbingan dalam memahami pembelajaran, dimana gaya belajar siswa terdiri dari auditori, visual atau audio-visual. Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 007 Samarinda Ulu adalah Kurikulum Merdeka.

2. *Design*

Peneliti melakukan beberapa rancangan, seperti merancang *storyboard*, merancang materi tenis meja yang akan digunakan, serta merancang desain produk pada *Articulate Storyline 3*. Materi tenis meja dikombinasikan dengan gambar dan video yang dapat memudahkan siswa untuk memahami isi dari materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Pengembangan media pembelajaran interaktif dirancang menggunakan aplikasi utama *Articulate Storyline 3* dan aplikasi pendukung, meliputi Canva, bahyudinnor.com, *YouTube* dan myinstants.com untuk memberikan *background* dan karakter, gambaran, video, serta suara yang dapat menyempurnakan tampilan pada media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif

berbasis *Articulate Storyline 3* dapat digunakan pada *smartphone*, tablet, laptop, komputer dan lainnya yang dapat membuka halaman *website* secara *online*. Karakter dan *background* pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dirancang menggunakan Canva untuk memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa, sedangkan tombol interaktif pada *Articulate Storyline 3* didapatkan dari *website* *bahyudinnor.com*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* juga didukung dengan video permainan tenis meja, suara tombol dan *background music* untuk mendukung auditori siswa.

3. *Development*

Peneliti melakukan realisasi dari produk setelah perancangan selesai dilakukan, dimana pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, yang terdiri dari halaman masuk, menu, petunjuk penggunaan, profil pengembang, capaian pembelajaran, materi tenis meja, evaluasi tenis meja dan halaman keluar.

Tahap ini juga dilakukan uji kelayakan oleh beberapa validator sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media 1

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Bahasa	15	15	100%	Layak
2.	Aspek Tampilan	23	25	92%	Layak
Jumlah Skor		38	40	95%	Layak

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media 2

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Bahasa	15	15	100%	Layak
2.	Aspek Tampilan	21	25	84%	Cukup Layak
Jumlah Skor		36	40	90%	Layak

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	15	15	100%	Layak
2.	Aspek Isi Materi	33	35	94,29%	Layak
Jumlah Skor		48	50	96%	Layak

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi 2

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	14	15	93,33%	Layak
2.	Aspek Isi Materi	33	35	94,29%	Layak
Jumlah Skor		47	50	94%	Layak

4. *Implementation*

Tahap ini merupakan tahap penerapan atau pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* setelah dilakukan uji kelayakan dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Tahap ini berfungsi untuk menguji kelayakan produk pada siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Uji coba dilakukan dalam skala kecil berjumlah 5 siswa dan skala besar berjumlah 19 siswa. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dan skala besar pada hari Selasa, 03 Juni 2025 dengan memberikan angket respons guru dan respons siswa.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Respons Siswa Kelompok Kecil

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	69	75	92%	Layak
2.	Aspek Tampilan	48	50	96%	Layak
3.	Aspek Penggunaan	93	100	93%	Layak
Jumlah Skor		210	225	93,33%	Layak

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Respons Siswa Kelompok Besar

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	261	285	91,58%	Layak
2.	Aspek Tampilan	169	190	88,95%	Layak
3.	Aspek Penggunaan	340	380	89,47%	Layak
Jumlah Skor		770	855	90,06%	Layak

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Respons Guru PJOK Kelas V

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	20	20	100%	Layak
2.	Aspek Tampilan	20	20	100%	Layak
3.	Aspek Penggunaan	15	15	100%	Layak
Jumlah Skor		55	55	100%	Layak

5. Evaluation

Tahap ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan umpan balik dan mengukur kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Kelayakan tersebut diperoleh berdasarkan hasil dari dua ahli media, dua ahli materi, 1 guru PJOK kelas V dan 19 siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu. Penilaian tersebut memiliki indikator penilaian yang berbeda-beda dan disesuaikan dengan tiap bidangnya, seperti ahli media memiliki aspek bahasa dan aspek tampilan, ahli materi memiliki aspek pembelajaran dan aspek isi materi, guru PJOK kelas V dan siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu memiliki aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek penggunaan.

Tabel 4.8 Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Berdasarkan Validator Ahli Media, Ahli Materi, Guru dan Siswa

No.	Validator	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media 1	38	95%	Layak
2.	Ahli Media 2	36	90%	Layak
3.	Ahli Materi 1	48	96%	Layak
4.	Ahli Materi 2	47	94%	Layak
5.	Guru PJOK Kelas V	55	100%	Layak
6.	Siswa Kelas V B	770	90,06%	Layak

Berdasarkan data hasil penilaian dari seluruh validator didapatkan tingkat validitas dengan kategori layak dengan persentase nilai yang berbeda-beda. Hasil validasi dari ahli media 1 sebesar 95%, ahli media 2 sebesar 90%, ahli materi 1 sebesar 96%, ahli materi 2 sebesar 94%, guru PJOK Kelas V SD Negeri 007 Samarinda Ulu sebesar 100% dan Siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu sebesar 90,06%. Penilaian tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sudah sesuai dengan syarat media yang baik dalam mendukung proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Utari & Ramadan, 2023), bahwa syarat media yang baik adalah efektif, efisien dan komunikatif dengan menyajikan materi yang menarik. Materi yang disajikan menggabungkan teks, gambar, video, musik dan animasi seru, sehingga tingkat kebosanan siswa akan menurun saat pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menggunakan aplikasi pendukung, meliputi Canva, bahyudinnor.com, *YouTube* dan myinstants.com untuk memberikan *background* dan karakter, gambaran, video, serta suara yang dapat menyempurnakan tampilan. Pengembangan ini dilakukan menggunakan metode

RnD model ADDIE dengan total penilaian kategori “Layak” dari 6 validator, meliputi 2 ahli media, 2 ahli materi, respons guru PJOK dan siswa kelas V B SD Negeri 007 Samarinda Ulu.

REFERENSI

- [1] Amatullah, D. C., Sutrisno, J., Pgri, S., & Lampung, B. (2022). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 15, Issue 1).
- [2] Anggraini, T. S. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 149–160.
- [3] Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- [4] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- [5] Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- [6] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- [7] Erfayliana, Y., & Kusumawati, O. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. *TERAMPIL : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 95–106. <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- [8] Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>
- [9] Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- [10] Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *JIPAI: Jurnal Industri Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- [11] Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- [12] Lailan, A. (2024). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- [13] Norsidi, & Suwarno, A. (2024). Efektivitas dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- [13] Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif

- Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- [14] Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). STUDI LITERATUR : MEDIA INTERAKTIF ISPRING SUITE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 7).
- [15] Sistina, C. A., Labulan, P. M., & Kurniawan, D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Komik Menggunakan Aplikasi Canva di SDN 015 Samarinda. *Computer Educational Journal*, 1(1), 14–23.
- [16] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D* (87th ed., Vol. 225). CV. Alfabeta.
- [17] Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1810–1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>