

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi lingkungan dan penduduk di Indonesia

Dhivya Chandramani¹, Budi Handoyo²^{1,2} Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Info Artikel**Riwayat Artikel:**

Diserahkan 08 04, 2024
Direvisi 08 30, 2024
Diterima 09 17, 2024

Kata Kunci:

Articulate Storyline 3
Lingkungan Indonesia
Kependudukan di Indonesia
Media Pembelajaran

ABSTRAK

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi tantangan guru terhadap perubahan teknologi pada pendidikan. Tantangan lain adalah perlunya penyesuaian kurikulum dan metode pengajaran yang lebih relevan dengan era digital. Media pembelajaran yang baik selayaknya mampu membangun kolaborasi dan mengakomodasi perbedaan cara pembelajaran, agar siswa dapat memahami pesan yang disampaikan. Articulate Storyline 3 ialah aplikasi media interaktif yang bisa dipakai dengan mudah oleh guru maupun siswa. Tujuan dari pengembangan ini yakni menghasilkan produk media interaktif yang valid atau layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan Articulate Storyline 3. Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ialah jenis penelitian yang memuat analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan serta evaluasi. Penelitian ini dibatasi pada tahap Implementasi. Instrumen penelitian ini memakai angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket uji coba kepada siswa dan guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan dengan mengelompokkan data hasil penyebaran angket. Hasil analisis data dalam proses validasi media dari ahli media dan ahli materi yakni 87,5% yang berarti “sangat layak” dan analisis kelayakan pengguna yaitu 84% berarti “sangat layak”. Menurut peninjauaan oleh ahli, media pembelajaran ini memenuhi syarat layak untuk dipakai saat proses pembelajaran di lapangan.

ABSTRACT

The limited use of learning media challenges teachers to technological changes in education. Another challenge is the need to adjust the curriculum and teaching methods that are more relevant to the digital era. Good learning media should be able to build collaboration and accommodate different ways of learning, so that students can understand the messages conveyed. Articulate Storyline 3 is an interactive media application that can be used easily by teachers and students. The purpose of this development is to produce interactive media products that are valid or feasible to be developed as learning media with Articulate Storyline 3. Development research with the ADDIE model is a type of research that contains analysis, design, development, implementation and evaluation. This research is limited to the Implementation stage. This research instrument uses a validation questionnaire for media experts and material experts as well as a trial questionnaire for students and teachers. Data analysis was carried out descriptively qualitatively by categorizing the data from the questionnaire distribution. The results of data analysis in the media validation process from media experts and material experts are 87.5% which means “very feasible” and user feasibility analysis is 84% which means “very feasible”. According to expert review, this learning media is qualified to be used during the learning process in the field.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Dhivya Chandramani

Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang No. 5, Malang, Indonesia

Email: dhivya.chandraami.1707216@students.um.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum merdeka, guru memiliki kebebasan dalam merancang materi ajar sesuai dengan kepribadian peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2023). Peralihan Kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka terjadi dalam waktu yang singkat, perubahan tersebut menjadi salah satu kelebihan sekaligus kekurangan. Tujuan dari kurikulum ini adalah mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat dan memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh untuk berkontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, baik di tingkat keluarga, masyarakat, maupun negara (Ramadina, 2024). Dengan kebebasan ini, guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik tetapi juga membentuk siswa yang cakap dalam menyikapi tantangan global. Peserta didik diharapkan mampu menjadi cakap dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa mendatang dan mampu memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh untuk berkontribusi dalam permasalahan sehari-hari mulai dari keluarga, masyarakat, serta negara (Ramadina, 2024).

Peran teknologi dalam kegiatan pembelajaran tercermin dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pengajaran yang efektif dan efisien. Media menjadi jembatan antara sumber ilmu dan peserta didik, memungkinkan penyampaian informasi secara lebih terstruktur dan menarik. Menurut Sanjaya dalam Nurrita (2018) menyebutkan bahwa media yang digunakan secara tepat dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan mencakup teks, gambar, audio, video, dan animasi (Gunawan et al., 2017). Media pembelajaran memainkan peran strategis dalam menyampaikan materi yang kompleks, seperti lingkungan dan kependudukan. Visualisasi melalui video, animasi, dan infografis membantu siswa memahami konsep-konsep seperti dinamika populasi dan dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan (Razak et al., 2022). Media interaktif seperti simulasi dan permainan edukatif juga meningkatkan partisipasi aktif siswa, memungkinkan mereka mengeksplorasi dampak dari tindakan manusia terhadap lingkungan secara langsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu-isu lingkungan dan memperkuat kesadaran mereka akan pentingnya menjaga kelestarian bumi. Dengan teknologi yang semakin maju, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Articulate Storyline 3 menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif.

Teknologi menjadi penggerak utama dalam transformasi pendidikan, salah satunya melalui aplikasi media interaktif Articulate Storyline 3. Beberapa fitur yang dimiliki dalam aplikasi Articulate Storyline 3 menjadi keunggulan tersendiri. Aplikasi ini sedikit lebih mudah digunakan karena memiliki tampilan yang mirip dengan aplikasi bawaan Microsoft yakni Power Point yang dapat dimanfaatkan menjadi media interaktif dalam pembelajaran (Deni & Alwen, 2020). Selain itu, *tools* yang disediakan juga memiliki perbedaan dari aplikasi lain, seperti tersedianya tombol button yang berfungsi untuk membuka tampilan *scene* selanjutnya, terdapat pula tombol navigasi berupa *next*, *back*, dan *submit* yang ada secara otomatis di bawah tampilan layar aplikasi, kemudian menu bar *animation* untuk membuat animasi, dan beberapa *tools* lainnya, serta output yang dihasilkan dapat menjadi beberapa bentuk, berupa web, *Articulate Online*, atau berbentuk file aplikasi yang bisa dioperasikan di beragam alat seperti laptop, *tablet*, dan *smartphone* (Yasin & Ducha, 2017).

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran. Rohmah dan Bukhori (2020) mencatat validasi media pembelajaran berbasis aplikasi ini mencapai 94% dari ahli materi dan 98% dari ahli media, menunjukkan media ini sangat layak digunakan. Penelitian Octavia dkk. (2021) juga mendukung hal ini, dengan validasi ahli media sebesar 96.6%. Penelitian lain oleh Khasanah dan Rusman (2021) mengungkapkan bahwa media berbasis Articulate Storyline 3 mendapatkan rata-rata validasi materi sebesar 79.65% dan validasi media 86.6%, menegaskan kelayakan dan efektivitasnya. Dari hasil menurut penelitian terdahulu yang menunjukkan pengaruh penggunaan Articulate Storyline 3 dapat menunjang penelitian ini yang memfokuskan pada pembelajaran dengan materi lingkungan dan penduduk di Indonesia. Penggunaan Articulate Storyline 3 pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap isu-isu lingkungan dan kependudukan, serta mendorong mereka untuk terlibat dalam solusi dan tindakan yang berkelanjutan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (Branch, 2009). Adapun langkah-langkah pengembangan ini terdiri dari: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Studi ini dibatasi sampai pada tahap implementasi. Pengembangan dimulai dari analisis keadaan kelas terhadap media yang dipakai saat penyampaian pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan data kualitatif yang diambil dari hasil observasi dan lembar instrument berupa kuesioner yang dibagikan kemudian diolah menjadi data kuantitatif. Selanjutnya demi melihat mutu produk atau media yang dirancang, data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Pertama tahap Analisis (*Analysis*), tahap ini dilakukan sebelum mengembangkan sebuah media yakni menjalankan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui wawancara kepada pengajar dan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, kemudian menentukan jenis media, dan menentukan kriteria media yang akan dikembangkan. Tahap kedua yakni tahap Desain (*Design*). Setelah mengetahui hasil analisis kebutuhan, kemudian mulai menentukan media apa yang dapat menunjang proses pembelajaran. Desain media pembelajaran meliputi menentukan dasar dan indikator, membuat *storyboard*, dan menyusun instrumen penilaian media serta sintaks yang mengacu pada model ADDIE. Materi bersumber dari buku ajar yang digunakan guru di sekolah. Untuk pengumpulan bahan seperti gambar, video, dan audio diperoleh melalui download internet.

Ketiga Pengembangan (*Development*), tahap ini merupakan tahap perealisasian dalam proses mewujudkan blueprint menjadi kenyataan. Tahap ini juga menjadi tahap penilaian produk dengan pemberian angket validasi ahli media serta ahli materi demi melihat kelayakan media untuk diuji cobakan. Validasi media mencakup beberapa komponen, yaitu konten, instruksi belajar, visual, dan aspek komunikasi. Kriteria konten yang baik mencakup relevansi, akurasi, dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, serta kemampuan konten untuk dipahami oleh siswa dan mendukung tujuan pembelajaran. Instruksi belajar harus jelas, terstruktur, dan mudah diikuti, mencakup langkah-langkah yang spesifik dan dapat diukur. Selain itu, visual harus menarik, informatif, dan mendukung pemahaman konten, sementara aspek komunikasi harus jelas dan efektif, memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dengan perbaikan ini, diharapkan penelitian dapat lebih jelas dan terstruktur, serta memenuhi kriteria yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya produk hasil revisi setelah validasi akan dilakukan pada tahap implementasi. Materi pokok dan bahan pendukung pembuatan media diperlukan dengan mengumpulkan bahan yang didapat melalui buku ajar yang digunakan guru dan berbagai sumber di internet. Kemudian dilakukan uji coba pada siswa kelas XI IPS saat penerapan media dilakukan dengan menyebarkan angket siswa untuk mendapatkan umpan balik

2.1 Uji Coba Produk

2.1.1 Desain Uji Coba

Desain media yang telah dikembangkan dilakukan uji coba guna mendapatkan tanggapan dan respon mengenai media pembelajaran yang tengah dikembangkan dan pengambilan sampel.

2.1.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yakni siswa kelas XI-10 SMAN I Kencong yang didasarkan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan penggunaan media yang dikembangkan.

2.1.3 Jenis Data

Data penelitian didapat berdasarkan data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil catatan, komentar, kritik, dan saran dari guru geografi dan siswa kelas XI-10 yang digunakan untuk perbaikan media pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket lembar validasi ahli media serta ahli materi serta angket respon siswa yang diberikan.

2.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data didapat dari wawancara tidak terstruktur, menyebar angket validitas ahli media, ahli materi, guru Geografi dan siswa kelas XI-10. Pada penelitian ini memuat dua teknik analisis data, yakni analisis deskriptif kuantitatif serta kualitatif. Uji validitas media dijalankan oleh ahli media serta ahli materi. Kemudian pasca penilaian secara umum yang didapat lewat kuesioner, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase nilai hasil validasi sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Penelitian pengembangan ini menggunakan tingkat pengukuran skala, dengan interval skala likert (Sugiyono, 2017). Data yang didapat kemudian dianalisis dengan menghitung persentase jawaban angket dengan rumus diatas. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat layak hingga tidak layak. Kriteria kelayakan media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Persentase Kelayakan Media

No	Persentase	Keterangan
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Cukup Layak
3.	26% - 50%	Kurang Layak
4.	0% - 25%	Tidak Layak

2.3 Teknik Analisis Data

Analisis data secara deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan data deskriptif yang diperoleh dari angket dan hasil wawancara, yang mencakup masukan, tanggapan, kritik, serta saran perbaikan. Setelah data dikelompokkan, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan temuan untuk mengidentifikasi klasifikasi persetase data yang diperoleh. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi yang menggambarkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan dengan penyebaran angket yang kemudian data akan dihitung untuk mengetahui hasil kelayakan media. Uji coba produk yang berlangsung SMAN 1 Kencong kelas XI-10 dengan siswa berjumlah 32 orang. Kegiatan yang dilakukan yaitu menyuguhkan media yang telah divalidasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Tujuan pengembangan media ini guna mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran terhadap materi lingkungan dan kependudukan. Articulate storyline 3 dipilih sebagai salah satu *platform* untuk merancang media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien guna mengatasi tantangan pembelajaran selama proses pembelajaran (Supeno et al., 2022). Teknologi dalam pendidikan tidak lepas dari pengembangan sebuah media yang selalu berinovasi dalam menyempurnakan proses pemebelajaran (Sari, 2023). Produk media ini dikembangkan untuk memudahkan pemahaman materi lingkungan dan kependudukan di Indonesia bagi siswa. Penggabungan antara video dan audio dalam media terbukti lebih efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pemebelajaran, dengan hal ini diharapkan dapat menjadi peningkatan pembelajaran.

Materi lingkungan dan kependudukan sering kali membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang hubungan sebab-akibat dan interaksi antara berbagai faktor. Misalnya, siswa perlu memahami bagaimana aktivitas manusia mempengaruhi perubahan iklim dan bagaimana perubahan ini berdampak pada populasi dan keanekaragaman hayati. Tanpa media pembelajaran yang efektif, seperti video, animasi, atau simulasi interaktif, siswa mungkin kesulitan mengaitkan konsep-konsep ini dengan situasi nyata (Annisa et al., 2021). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk melihat dampak nyata dari konsep yang mereka pelajari (Ermawan & Subari, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang efektif harus memiliki konten yang relevan dan instruksi belajar yang jelas, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan yang kompleks terkait kausalitas. Dengan demikian, mereka dapat lebih memahami hubungan kompleks antara lingkungan dan kependudukan serta lebih termotivasi untuk terlibat dalam diskusi dan kegiatan yang berkaitan dengan isu-isu ini.

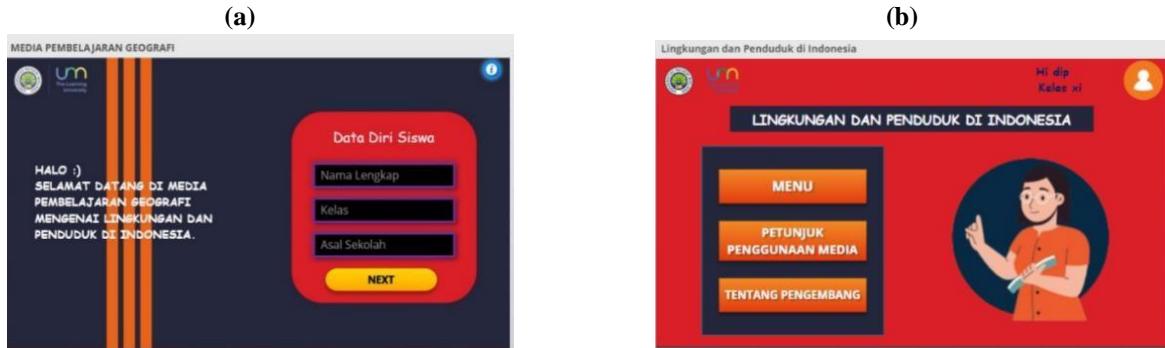
Keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran membuat siswa hanya berfokus pada buku sebagai sumber belajar untuk memahami materi, yang mungkin tidak cukup memfasilitasi pemahaman yang mendalam dan kurang bermakna bagi siswa. Meskipun fasilitas yang disediakan di sekolah, seperti proyektor, wifi, dan perangkat pribadi seperti laptop dan *smartphone*, sudah sangat memadai, hal ini menjadi kurang berarti jika tidak dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 pada materi lingkungan dan kependudukan di Indonesia. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan alternatif yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat melengkapi buku teks yang ada.

Pada tahap perencanaan media, langkah pertama adalah menentukan aplikasi yang akan digunakan dan merancang desain media pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang baik agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami siswa dengan baik. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menarik minat siswa pada materi lingkungan dan kependudukan di Indonesia. Perancangan media dilakukan dengan pemilihan media yang tepat, diikuti dengan pembuatan *storyboard* awal untuk mempermudah tahap selanjutnya. Pembuatan *storyboard* dalam penelitian ini merupakan proses penting dalam pengembangan grafik awal media yang akan menghasilkan *prototype*.

Langkah selanjutnya yakni pengembangan media setelah pembentukan *prototype* awal dengan menggunakan Articulate Storyline 3. Dimulai dengan pemembuatan *scene opening* yang menampilkan pengisian data diri siswa diikuti oleh tampilan menu awal. Pengembangan dilakukan hingga mencapai

tahap akhir yang merupakan tahap publikasi media. *Output* yang dihasilkan berupa web yang dapat digunakan secara *online*.

3.1.1 Desain Media



Gambar 1. Tampilan awal media untuk (a) dan halaman awal setelah *login* untuk (b)



Gambar 2. Tampilan Menu pada Media

Tabel 2. Tampilan Penyajian Materi pada Media Pembelajaran



Keterangan: terdapat Sub-Materi yang dapat dipilih sesuai kebutuhan

Keterangan: Halaman materi yang berisi Faktor Pengembangan Sumber Daya Manusia



Keterangan: Halaman Pertumbuhan Penduduk dengan tampilan Gambar



Keterangan: Halaman Pertumbuhan Penduduk dengan Penjelasan mengenai Gambar yang disajikan

3.1.2 Validasi Ahli Media, Ahli Materi, serta Analisis Kelayakan oleh Guru dan Siswa

Validasi dilakukan guna mengetahui apakah media yang dipakai pada kegiatan uji coba lapangan dapat diterapkan dengan layak. Hasil penilaian dan rekomendasi yang diberikan menjadi tolak ukur utama pengecekan produk sebelum uji lapangan. Hasil validasi ahli media serta ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	Ahli Materi	68	54
2	Ahli Media	68	65
	Jumlah	136	119
Rerata Skor		$0,875 = 87,5\%$	
Keterangan		Sangat Layak	
Keputusan Uji		Tidak perlu direvisi	

Dari hasil Tabel 3 dapat dikatakan bahwa hasil validasi dari ahli media serta ahli materi berada pada kategori sangat layak dengan rerata penilaian pada media yakni 87,5%. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan dibutuhkannya beberapa revisi pada media yang telah dikembangkan. Dari ahli media, membutuhkan menu petunjuk penggunaan pada media untuk lebih diperjelas agar siswa bisa memahami media tanpa harus kesulitan mengopersikannya. Dari ahli materi, materi yang ada sudah cukup namun lebih diperbanyak dengan penggunaan gambar dan visual karena sifatnya sebagai media, jadi difokuskan untuk meningkatkan gambar atau video.

Tabel 4. Hasil Analisis Kelayakan oleh Guru Geografi

Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
Guru Geografi	72	63
Rerata Skor	$0,875 = 87,5\%$	
Keterangan	Sangat Layak	
Keputusan Uji	Tidak perlu direvisi	

Tabel 5. Hasil Analisis Kelayakan oleh Siswa

Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
Siswa kelas XI-10	1792	1512
Rata-Rata Skor	$0,84 = 84\%$	
Keterangan	Sangat Layak	
Keputusan Uji	Tidak perlu direvisi	

Dari hasil Tabel 4 hasil analisis kelayakan dari Guru Geografi SMA Negeri 1 Kencong dalam kategori sangat layak dengan rerata penilaian pada media sebesar 87,5%. Setelah dilakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru Geografi di sekolah yang bersangkutan, media pembelajaran yang dikembangkan menjadi salah satu alternatif yang bisa membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan penggunaannya yang mudah, media dapat dimanfaatkan guru untuk memudahkan dalam memvisualisasikan materi yang dipelajari dengan keadaan masyarakat yang terjadi saat ini, serta memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya yakni tahap penerapan media pembelajaran kepada siswa. Dilakukan uji coba pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kencong. Tujuan dari uji coba ini guna melihat kepraktisan dan kelayakan media tersebut dalam pembelajaran pada materi lingkungan dan kependudukan di Indonesia. Kegiatan uji coba dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah pada siswa kelas XI-10 yang melibatkan 32 orang. Dari hasil Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kelayakan media pada siswa kelas XI-10 SMA Negeri 1 Kencong berada pada kategori sangat layak dengan rerata penilaian terhadap media sebesar 84%. Berbagai respons positif ditunjukkan oleh siswa dan merasa tertarik terhadap media yang diberikan ketika berlangsungnya kegiatan uji coba. Ada siswa yang langsung dapat memahami cara penggunaan media dan ada beberapa siswa yang masih bertanya tentang bagaimana cara pengoperasian media.

Berdasarkan hasil penerapan media berbasis Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran, evaluasi menjadi kunci untuk mengidentifikasi bagian mana yang perlu untuk perbaikan dengan berpatokan pada penilaian hasil validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba lapangan kepada siswa kelas XI-10 SMA Negeri 1 Kencong. Tujuan evaluasi pasca uji coba lapangan guna melihat kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 tergolong pada kategori sangat layak sesuai nilai rerata skor dari validasi ahli media dan ahli materi yakni 87,5% dan skor dari hasil uji coba lapangan terhadap siswa yakni 84%. Maknanya media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 sangat layak untuk dipakai untuk membantu pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang dikemas dalam bentuk web dengan judul Lingkungan dan Kependudukan di Indonesia kelas XI. Dalam penggunaannya, media ini dapat dipakai dimana saja serta kapan saja sebab dapat diakses lewat jaringan yang terhubung koneksi internet. Media ini dikembangkan secara spesifik materi lingkungan dan kependudukan di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran ini melibatkan tahapan-tahapan terencana. Dimulai dari proses analisis kebutuhan dan kesesuaian materi hingga tahap pelaksanaan uji coba lapangan. Articulate Storyline 3 menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Selain itu, media ini memiliki kemampuan untuk menarik perhatian, memotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar, menarik perhatian, dan membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuan siswa (Sahara & Adistana 2023).

Penggunaan media pembelajaran di sekolah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa melalui visualisasi dan interaktivitas (Nurfadhillah et al., 2021). Media seperti video, animasi, dan simulasi sering digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, seperti materi lingkungan dan kependudukan. Namun, dalam pelaksanaan uji coba media pembelajaran, sekolah sering menghadapi berbagai kendala. Salah satunya adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti komputer atau koneksi internet yang tidak memadai. Selain itu, kurangnya pelatihan bagi guru untuk mengoperasikan dan mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum juga menjadi tantangan besar. Kendala lainnya meliputi biaya tinggi untuk pembelian dan pemeliharaan perangkat lunak serta perangkat keras yang dibutuhkan, dan resistensi dari beberapa guru yang lebih nyaman dengan metode pengajaran tradisional. Meskipun demikian, dengan dukungan yang tepat dan pelatihan yang memadai, penggunaan media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Selain itu, kendala yang sering dihadapi adalah masalah teknis saat menggunakan media pembelajaran. Selaras dengan Norsidi & Suwarno (2024) yang mengemukakan bahwa memerlukan waktu yang lama untuk memahami semua fitur Articulate Storyline 3, penggunaan aplikasi menjadi sulit terutama bagi guru yang tidak memiliki pengalaman dalam desain atau pengembangan. Seringkali perangkat lunak atau perangkat keras mengalami gangguan yang menghambat kelancaran proses pembelajaran. Adanya perbedaan kemampuan teknis antar siswa juga bisa menjadi masalah, di mana siswa yang kurang familiar dengan teknologi merasa tertinggal dibandingkan dengan teman-temannya. Disamping itu, adaptasi materi pembelajaran ke dalam format digital memerlukan waktu dan usaha ekstra dari guru, yang seringkali harus menyeimbangkan antara tugas mengajar dan mengembangkan media pembelajaran. Faktor-faktor ini membuat implementasi media pembelajaran di sekolah menjadi tantangan yang kompleks namun penting untuk diatasi agar manfaat maksimal dapat dirasakan oleh seluruh siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sindu dkk. (2020) meneliti efek media pembelajaran ini pada kemampuan kognitif mahasiswa di mata kuliah Sistem Komputer Dasar, menemukan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Penelitian kedua mengeksplorasi penggunaan gamifikasi dalam Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa oleh (Sari & Sulisworo, 2023). Penelitian selanjutnya oleh (Halimah & Indriani, 2021) berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline untuk kurikulum 2013, yang menunjukkan peningkatan keterampilan abad 21 pada siswa kelas IV sekolah dasar. Secara keseluruhan, ketiga jurnal ini menunjukkan bahwa Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menarik.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi "Lingkungan dan Penduduk di Indonesia" terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media ini memungkinkan penyampaian materi yang kompleks, seperti isu lingkungan dan kependudukan, menjadi lebih menarik dan mudah dipahami melalui elemen visual, animasi, grafik, dan interaktivitas. Dengan adanya fitur-fitur seperti simulasi, kuis interaktif, dan umpan balik langsung, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka, tetapi juga mengasah keterampilan analitis dan kritis. Selain itu, desain media yang mengikuti prinsip-prinsip instruksional yang jelas, seperti penyampaian konten bertahap, memungkinkan siswa untuk memahami materi secara mendalam dan terstruktur. Evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, baik melalui angket validasi maupun uji coba lapangan, menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan Articulate Storyline 3 dalam pengajaran materi "Lingkungan dan Penduduk di Indonesia" dapat dianggap sebagai alat yang inovatif dan efisien untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, mendukung pengajaran yang lebih dinamis, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memfokuskan studi pada efektivitas penggunaan platform ini dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode

pembelajaran konvensional. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi pengalaman pengguna dalam menggunakan konten *e-learning* yang dibuat dengan Articulate Storyline 3 untuk memperbaiki desain dan interaksi. Studi perbandingan dengan platform e-learning lainnya juga perlu dilakukan untuk memahami keunggulan dan kelemahan masing-masing *platform* dalam mendukung berbagai kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, penelitian dapat fokus pada penggunaan kreatif fitur-fitur seperti animasi dan simulasi dalam Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran interaktif. Terakhir, penyesuaian Articulate Storyline 3 dengan berbagai konteks pembelajaran seperti pendidikan formal dan pelatihan korporat perlu dipelajari lebih lanjut untuk memastikan fleksibilitas dan relevansi *platform* ini dalam dunia pendidikan modern.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang sudah memberikan do'a, bimbingan, motivasi, dan semangat dari awal hingga akhir hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat langsung dalam penelitian ini maupun pihak lain yang terlibat secara tidak langsung. Terakhir penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman terdekat yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A., Sudirman, P. R. A. T., Berlian As, R. K., Hamid, S. I., & Dewi, D. A. (2021). Analisis pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui video animasi di kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 02 Bogor. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 45–49. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.170>
- Branch, R.M. (2009). Instructional design: The ADDIE Approach. Boston, MA: Springer US.
- Deni, S., & Alwen, B. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas X. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115>
- Ermawan, T. D., & Subari. (2022). Perancangan augmented reality bidang otomotif untuk siswa SMK jurusan teknik sepeda motor. *Teknika*, 11(2), 129–137. <https://doi.org/10.34148/teknika.v11i2.479>
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2017). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep listrik bagi calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>
- Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran tematik abad 21 bagi siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159. <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p159>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2023, Maret). Pelatihan digitalisasi sekolah untuk peningkatan kualitas pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/pelatihan-digitalisasi-sekolah>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of learning media based on smart apps creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Norsidi, N., & 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>
- Octavia, A. D., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Pengembangan media m-learning berbasis aplikasi Articulate Storyline untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380–2391. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/797>
- Ramadina, E. (2024). Kurikulum merdeka planning in schools: case study at SMAN 1 Kalidawir. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 529–544. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i1.66012>
- Razak, H. M., Razak, N. A., & Krish, P. (2022). Enhancing students' digital literacy at efl classroom: strategies of teachers and school administrators. *Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 653–664. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i3.43107>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Sahara, A. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada materi perhitungan volume pekerjaan pondasi dan sloof. *Jurnal Kajian Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 ... (Dhivya Chandramani)*

- Pendidikan Teknik Bangunan*, 9(2). 1-11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/58587>
- Sari, I. N., & Sulisworo, D. (2023). Pengembangan LKPD berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i1.5347>
- Sari, L. M. (2023). Pengembangan multimedia berbasis android asean tour pada pembelajaran IPS di SD kelas VI. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.24176/simet.v14i1.9475>
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The effectiveness of the application of Articulate Storyline 3 learning object on student cognitive on basic computer system courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 290–299. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Supeno, S., Fitriani, D. K., Wahyuni, D., & Rahayuningsih, R. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya untuk meningkatkan literasi sains. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 294–304. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2643>
- Yasin, A. N., & Duchha, N. (2017). Feasibility theoretical of interactive multimedia based Articulate Storyline of human reproductive system material for Senior High School XI grade. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 3(3), 571–579. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/20868>