

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran PJOK

Julkifli¹, Taufiq Hidayat² Budiman³

¹²³STKIP Yapis Dompu

Correspondence Autor Email : julkifli98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran PJOK di SMP IT Loa Dompu menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara optimal. Metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan papan tulis menjadikan suasana belajar kurang menarik dan monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta keefektifannya dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori "Sangat Valid" dengan persentase kelayakan sebesar 90,6%. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 90% dengan kategori "Sangat Praktis", dan uji keefektifan dari respon siswa mencapai skor rata-rata 90,8% yang masuk kategori "Sangat Efektif". Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran PJOK di tingkat SMP.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Articulate Storyline, PJOK.*

Abstract

his research is based on the lack of interactive learning media in PJOK (Physical Education, Sports, and Health) classes at SMP IT Loa Dompu has resulted in passive students and suboptimal understanding of the material. Learning methods still rely heavily on lectures and traditional whiteboards, making the learning atmosphere less engaging and monotonous. Therefore, there is a need to develop innovative learning media aligned with technological advancements, such as using the *Articulate Storyline* application. This study aims to develop interactive learning media based on *Articulate Storyline* and to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in PJOK learning. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of expert validation (media and material experts) show that the media is categorized as "Very Valid" with a feasibility percentage of 84.8%. The practicality test conducted by a PJOK teacher yielded 85%, categorized as "Very Practical", and the effectiveness test from student responses reached an average score of 90.8%, categorized as "Very Effective". Thus, the interactive learning media developed using *Articulate Storyline* is deemed feasible, practical, and effective for supporting PJOK learning in junior high school.

Keywords : Learning Media, *Articulate Storyline*, PJOK

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematis yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui berbagai bentuk instruksi, pelatihan, dan pengalaman belajar antar generasi. Fauzan dan Rahdiyanti (2017) menegaskan bahwa pendidikan dilaksanakan oleh orang dewasa – termasuk guru untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya, sehingga pendidikan sering disebut sebagai “investasi masa depan”. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong peningkatan kualitas pendidikan, khususnya melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran modern, teknologi dan media pembelajaran menjadi komponen penting karena dapat meningkatkan kualitas berpikir kritis, memperluas akses sumber belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hamalik dalam Devi dan Maisaroh (2017) menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan prestasi, minat, dan partisipasi siswa. Senada dengan itu, Sanjaya dalam Megalina et al. (2020) menjelaskan bahwa media mencakup segala bentuk perangkat dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, serta menanamkan keterampilan. Pratama dan Santoso (2023) menambahkan bahwa media berkualitas adalah media yang didesain secara sistematis, terintegrasi dengan sistem instruksional, serta relevan dengan perkembangan teknologi informasi. Media juga berperan dalam mempermudah siswa memahami materi melalui kombinasi visual, audio, dan simbol (Melinda et al., 2017).

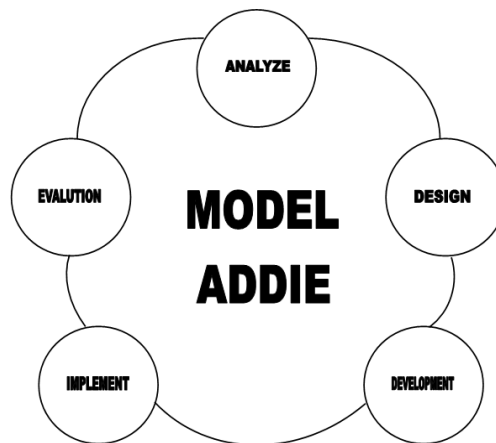
Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Pencapaian tujuan ini sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran dan media yang digunakan (Ramadhan et al., 2021). Namun, hasil observasi peneliti pada 9 November di SMP IT Loa Dampu menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK masih bersifat konvensional, mengandalkan ceramah dan papan tulis tanpa penggunaan media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang fokus, mudah bosan, dan kesulitan memahami materi. Kepala sekolah juga mengonfirmasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami konsep PJOK dengan lebih baik.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media yang lebih menarik dan mampu memvisualisasikan materi secara jelas. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan *Articulate Storyline*, yaitu perangkat lunak authoring yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video (Pratama, 2019; Amiroh, 2019). Media yang dihasilkan dapat mendukung gaya belajar visual maupun auditif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis Articulate Storyline sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa, mengurangi kejenuhan belajar, dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

Metodologi

Adapun jenis penelitian yang dapat dipilih oleh peneliti adalah jenis penelitian *R&D/Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Suryano, 2020). Dalam penelitian pengembangan memiliki banyak model penelitian, salah satu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE menurut Hidayat dan Rahayu, (2021) dalam jurnal menyatakan kata kerja atau *Verb* (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Secara visual tahapan model ADDIE dapat dilihat pada **gambar 1**.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Berikut ini merupakan penjabaran yang dilaksanakan pada penelitian menggunakan model ADDIE :

1. Tahap Analysis

Pada tahap ini, analisis dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan yaitu kegiatan peneliti mencari apa yang menjadi titik permasalahan pada sekolah sasaran serta menemukan solusinya. Analisis kurikulum yaitu kegiatan mengkaji kurikulum yang berlaku pada sekolah sasaran dan mengaitkannya dengan kebutuhan siswa.

1) Analisis kebutuhan siswa

Tahapan analisis kebutuhan peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa berdasar dari hasil observasi awal yang dilakukan kepada guru pengajar pada pengembangan media pembelajaran.

2) Analisis kurikulum

Tahapan ini meliputi analisis capaian pembelajaran (CP) yang digunakan

pada standar mata pelajaran dan akan dimuat dalam media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar dan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka.

2. Tahap Desain (*design*)

Tahap kedua peneliti melakukan perancangan (desain), pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media, dari menentukan unsur-unsur yang diperlukan sesuai kebutuhan, seperti desain layout, tampilan media, dan petunjuk penggunaan media pembelajaran. Dalam tahap ini meliputi tampilan pembuka media pembelajaran, tampilan materi dan tampilan evaluasi.

3. Tahapan pengembangan (*Development*)

Tahap development atau pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahap perancangan. Setelah itu, media pembelajaran yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen ahli media, dosen ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran berdasarkan syarat kevalidan yang meliputi unsur kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kegrafikan. Pada proses validasi ini, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap perancangan. Validator memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media pembelajaran serta memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media yang nantinya digunakan sebagai patokan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Validasi dilakukan hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Tahapan ini akan melakukan uji coba produk berupa media pembelajaran berbasis Media kepada siswa, pengujian cobaan ini akan dilakukan pada kelas VIII SMP IT Loa Dampu dengan jumlah siswa 21 orang, serta akan dibagikan angket respon siswa dan angket respon guru.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada pengembangan ini adalah tahap perbaikan yang dimulai dari tahap analisis sampai dengan tahap implementasi, hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kekurangan serta kesalahan yang terdapat pada media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun sebuah instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen penilaian disusun berdasar pada unsur kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan.

Teknik pengumpulan data menggunakan, observasi, angket kuesioner, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi, instrumen kevalidan, instrumen kepraktisan, dan instrumen keefektifan. Teknik analisis data pada penelitian ini

meliputi : Analisis Validasi Media, Analisis Kepraktisan Media, Analisis Efektifitas Media.

Hasil dan Pembahasan

Jenis penelitian yang di lakukan dalam penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sebuah produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak apabila memenuhi 3 kriteria yaitu, valid, praktis, dan efektif. Adapun langkah penelitian tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap ini pengembangan analisis ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui secara tepat hal-hal yang dibutuhkan dan media pembelajaran seperti apa yang akan dibuat nanti. Berikut adalah hasil analisis yang dilakukan pengembang yaitu sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan guna memperoleh permasalahan siswa dalam proses pembelajaran. Dari tahap observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku ajar yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar. Dari permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* guna menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

2. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum meliputi kegiatan penyesuaian isi materi pada media pembelajaran dengan kurikulum dan silabus yang berlaku di SMP IT Loa Dampu. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru PJOK disekolah tersebut bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka. Harapan kurikulum Merdeka tersebut dapat menjadikan pribadi siswa yang aktif. Selain dari itu, pengembangan media pembelajaran harus merujuk pada modul.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap kedua dilakukan perancangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*. Hal Pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan jurnal yang relevan sebagai bahan referensi dalam penyusunan kerangka media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PJOK. Dari referensi yang ditemukan oleh peneliti maka pemilihan format dilakukan berdasarkan pertimbangan mutu media yang meliputi format, tata letak, bentuk, ukuran huruf, spasi, dan ketetapan. Penyusunan isi materi media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar kurikulum merdeka. Berikut kerangka media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*

a.) Bagian Pembuka



Gambar 1. Pembuka

Pada tahap pembukaan media pembelajaran akan ada tampilan pembuka yaitu *intro* sebelum masuk ke dalam pembahasan materi dalam media pembelajaran tersebut. Setelah itu akan muncul dua pilihan menu yaitu menu materi dan evaluasi.

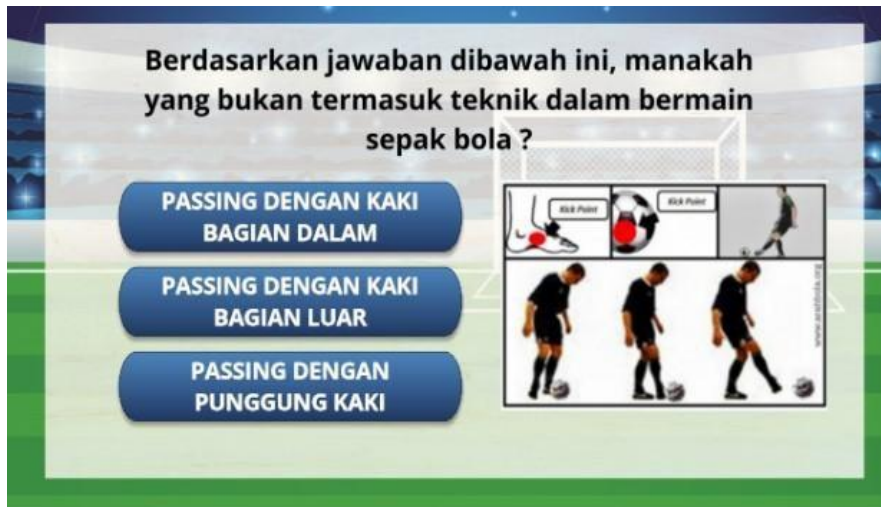
b). Bagian Materi



Gambar 2. Bagian Materi

Setelah slide pembuka maka akan diarahkan ke slide selanjutnya yaitu slide penyampaian materi. Di dalam media pembelajaran terdapat penjelasan materi mengenai sepak bola mulai dari sejarah sepak bola sampai tugas-tugas wasit

c.) Bagian Evaluasi dan Penutup



Gambar 3. tampilan media pada tahap evaluasi Setelah penyampain materi, akan dilanjutkan pada

tampilan penyampaian Evaluasi terkait dengan materi yang telah di bahas, dan di sediakan 10 pertanyaan pilihan ganda, terakhir pemateri menyampaikan terimakasih dan mengahiri pembelajaran dengan mengucapkan kata penutup seperti terimakasih dan salam.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. kemudian produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli media dan ahli materi, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi oleh Validator I Ahli Materi

No. Pertanyaan	Alternatif Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Apakah materi yang disajikan sesuai dengan yang terkandung dalam Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)?					✓
2. Bagaimana kesesuaian materi dengan isi silabus atau modul ajar?					✓
3. Bagaimana kejelasan materi?				✓	
4. Bagaimana ketepatan teks?				✓	

5.	Bagaimana kedalaman materi?	✓
6.	Bagaimana sistematika materi?	✓
7.	Bagaimana kualitas materi secara umum?	✓
8.	Bagaimana ketepatan bahasa?	✓
Skor		36
Skor Ideal		40
Presentase		90%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas kemudian dilakukan perhitungan untuk mendapatkan persentase skor pada aspek kevalidan dengan penyelesaian rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccc}
 \boxed{P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%} & \longrightarrow & P = \frac{36}{40} \times 100\% \\
 & & P = 0,9 \times 100\% \\
 & & P = 90\%
 \end{array}$$

Berdasarkan Tabel 4.1 penilaian ahli materi pembelajaran video oleh Validator I Ahli Materi dikatakan "Sangat Valid" dengan presentase skor perolehan 82,5%. Hasil validasi yang diperoleh dari Validator menunjukkan bahwa materi pembelajaran tersebut "Layak" untuk diuji cobakan. Validator II Ahli Media dalam penelitian ini adalah Ibu Ayu Khalfiah, M.Pd. yang merupakan dosen di STKIP Yapis Dompu. Pengisian angket berskala 1-5. Berikut ini disajikan rekapitulasi penilaian kelayakanmedia pembelajaran berbasis video oleh *Validator*

Tabel .2 Hasil Uji Validasi I oleh Validator Ahli Media

No.	Pertanyaan	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah memperjelas dan mempermudah penyampaian materi?					✓
2.	Apakah membangkitkan motivasi belajar siswa?					✓
3.	Apakah membangkitkan kreativitas siswa pada saat menonton video					✓
4.	Bagaimana kemenarikan warna, background, gambar dan animasi?				✓	
5.	Bagaimana kesesuaian pengambilan ukuran gambar?					✓
6.	Bapakah sesuai ketepatan pengambilan ukuran gambar?				✓	
7.	Bagaimana kecepatan gerak gambar?					✓
8.	Bagaimana kesesuaian music ?					✓
9.	Bagaimana pemilihan jenis teks ?				✓	
10.	Bagaimana ketepatan ukuran teks ?				✓	
11.	Bagaimana ketepatan bahasa ?				✓	
12.	Apakah durasi waktu sesuai?					✓
Skor					55	
Skor Ideal					60	
Presentase					91,6%	
Kategori					Sangat Valid	

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas kemudian dilakukan perhitungan untuk mendapatkan persentase skor pada aspek kevalidan dengan penyelesaian rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{c}
 \boxed{P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%} \longrightarrow P = \frac{55}{60} \times 100\% \\
 P = 0,916 \times 100\% \\
 P = 91,6\%
 \end{array}$$

Berdasarkan Tabel 4.2 ahli media pembelajaran video oleh Validator II Ahli Media dikatakan “Sangat Valid” dengan presentase skor perolehan 92,8%. Hasil validasi yang diperoleh dari Validator menunjukkan bahwa media dan materi pembelajaran tersebut “Layak” untuk diuji cobakan. Validator III Ahli Media dalam penelitian ini adalah Ibu Hasrawati, M.Pd. yang merupakan dosen di STKIP Yapis Dompu. Pengisian angket berskala 1-5. Berikut ini disajikan rekapitulasi penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis video oleh *Validator*.

Tabel .3 Hasil Uji Validasi oleh Validator III Ahli Media

No. Pertanyaan	Alternatif Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Apakah memperjelas dan mempermudah penyampaian materi?				✓	
2. Apakah membangkitkan motivasi belajar siswa?					✓
3. Apakah membangkitkan kreativitas siswa pada saat menonton video					✓
4. Bagaimana kemenarikan warna, background, gambar dan animasi?				✓	
5. Bagaimana kesesuaian pengambilan ukuran gambar?				✓	
6. Bapakah sesuai ketepatan pengambilan ukuran gambar?					✓
7. Bagaimana kecepatan gerak gambar?				✓	
8. Bagaimana kesesuaian music ?					✓
9. Bagaimana pemilihan jenis teks ?					✓
10. Bagaimana ketepatan ukuran teks ?					✓
11. Bagaimana ketepatan bahasa ?				✓	

12.	Apakah durasi waktu sesuai?	✓
Skor		54
Skor Ideal		70
Presentase		90%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas kemudian dilakukan perhitungan untuk mendapatkan persentase skor pada aspek kevalidan dengan penyelesaian rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{c}
 \boxed{P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%} \longrightarrow P = \frac{54}{60} \times 100\% \\
 P = 0,9 \times 100\% \\
 P = 90\%
 \end{array}$$

Berdasarkan Tabel 4.3 ahli media pembelajaran video oleh Validator III Ahli Media dikatakan “Sangat Valid” dengan presentase skor perolehan 80%. Hasil validasi yang diperoleh dari Validator menunjukkan bahwa media dan materi pembelajaran tersebut “Layak” untuk diuji cobakan.

Tabel 4. Rekap Uji Validasi Materi dan Media Oleh Ketiga Validator

No	Butir Penilaian	Skor	Skor max	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	36	40	90%	Sangat Valid
2	Ahli Media I	55	60	91,6%	Sangat Valid
3	Ahli Media III	54	60	90%	Valid
Hasil Akhir		145	160	90,6%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas kemudian dilakukan perhitungan untuk mendapatkan persentase skor pada aspek kevalidan dengan penyelesaian rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% \longrightarrow P = \frac{145}{160} \times 100\%$$

$$P = 0,906 \times 100\%$$

$$P = 90,6\%$$

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Setelah melakukan beberapa tahapan penilaian pengembangan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya akan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah proses pembuatan produk dan kemudian produk yang dikembangkan akan di uji kepraktisan media pembelajaran. Adapun hasilnya sebagai berikut:

a) Hasil Uji Kepraktisan Media

Setelah dilakukan uji validitas media dan materi, kemudian diberi angket respon guru mengenai penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui repon kepraktisan media. Pengisian angket terhadap guru PJOK SMP IT Loa Dompus atas nama Bapak Guntur, S.Pd. Instrumen angket respon Guru ini juga disusun dengan ketentuan yang sama seperti pada angket validasi pakar/ahli, yakni menggunakan skala *likert*. Jadi selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus yang sama pula.

Table 5. Hasil Respon Guru Terhadap Media

No.	Pertanyaan	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran?					✓
2.	Apakah sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa?				✓	
3.	Bagaimana istilah yang digunakan dalam video?				✓	
4.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam Video?					✓
5.	Apakah bahasanya mudah diPJOK kami?					✓
6.	Aapakah membantu siswa dalam memahami materi?				✓	
7.	Bagaiamana penyajian materi apakah menarik?				✓	
8.	Apakah Jenis hurufnya jelas?					✓
9.	Bagaimana tampilan videonya menarik?				✓	

10.	Apakah <i>Background</i> tampilannya menarik?	✓
11.	Apakah Pengisi suaranya jelas?	✓
12.	Apakah Volume suaranya terdengar jelas?	✓
Skor Maksimal		54
Skor Max		60
Presentase		90%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas kemudian dilakukan perhitungan untuk mendapatkan persentase skor pada aspek kevalidan dengan penyelesaian rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccc}
 \boxed{P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%} & \longrightarrow & P = \frac{54}{60} \times 100\% \\
 & & P = 0,9 \times 100\% \\
 & & P = 90\%
 \end{array}$$

Tabel 6. Kriteria Tingkat Kepraktisan

No	Skor	Kriteria Kepraktisan
1	81-100 %	Sangat Praktis
2	71 – 80 %	Praktis
3	61 – 70 %	Cukup Praktis
4	51 – 60 %	Kurang Praktis
5	0 – 50 %	Tidak Praktis

Berdasarkan tabel 4.4 penilaian media pembelajaran menggunakan video pembelajaran oleh Guru dikatakan “Sangat Praktis” dengan persentase skor perolehan 85%. Hasil penilaian yang diperoleh dari respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut “mudah digunakan dan gampang dimengerti

b.) Uji Efektivitas

Keefektifan Media dapat diukur dari banyaknya siswa yang tertarik dengan video pembelajaran yang dikembangkan yang dapat dilihat dari hasil angket atau responder siswa. Skor maksimal untuk tes ini adalah 100. Untuk mengetahui

apakah media pembelajaran yang di kembangkan mampu meningkatkan inovasi baru dalam belajar, maka nilai akhir yang digunakan pada tahap ini adalah hasil akhir dari total keseluruhan nilai yang diberikan oleh siswa yang dibagi dengan skor maksimum dan dikalikan dengan seratus persen.

Tabel 7. Kriteria Tingkat Kefektifan

No	Skor	Kriteria Kepraktisan
1	81-100 %	Sangat Efektif
2	71 - 80 %	Efektif
3	61 - 70 %	Cukup Efektif
4	51 - 60 %	Kurang Efektif
5	0 - 50 %	Tidak Efektif

5. Tahap (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan 2 tahap analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif, analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, saran dan kritik dari para ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik, sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahap evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir, layak dari segi isi, desain, dan ramah pengguna.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam penelitian ini dilakukan sebagai respon terhadap rendahnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran PJOK di SMP IT Loa Dampu. Media yang dikembangkan ini dirancang mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan terbukti memberikan hasil yang sangat memuaskan dalam aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media ini memperoleh rata-rata skor 90,6% dengan kategori “sangat valid”, yang berarti media ini memenuhi standar kualitas isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan grafis. Hal ini memperkuat teori dari Hamalik dalam Devi dan Maisaroh (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Dari aspek kepraktisan, media ini juga memperoleh skor kepraktisan yang sangat tinggi, yakni 85% dari hasil respon guru dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan dan disukai oleh pengguna. Riyana (2012) menyatakan bahwa media interaktif yang baik harus mampu mendorong partisipasi

aktif siswa dalam pembelajaran, dan hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil memenuhi indikator tersebut. Selain itu, penggunaan aplikasi Articulate Storyline memungkinkan penyampaian materi secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, suara, serta kuis evaluasi, yang sangat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar (auditif, visual, dan kinestetik).

Efektivitas media juga terlihat dari respon siswa yang sangat positif dengan rata-rata skor 90,8%. Ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat membantu siswa dalam memahami materi PJOK, khususnya tentang sepak bola. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Melinda et al. (2017) yang menekankan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa karena sifatnya yang visual dan menarik. Selain itu, berdasarkan teori dari Pratama dan Santoso (2023), media pembelajaran yang dirancang secara terintegrasi dengan pendekatan teknologi informasi terbukti mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

Pembahasan ini juga menunjukkan adanya kesesuaian antara hasil penelitian dengan teori yang digunakan di Bab II, serta dukungan dari penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian oleh Wafa Nuraedin (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran PJOK efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, meskipun ia fokus pada materi gerak dasar. Penelitian oleh Ardiansyah Setiawan (2024) pada jenjang SMA menunjukkan media serupa efektif meningkatkan keterlibatan siswa, walaupun konteks dan jenjang pendidikannya berbeda. Penelitian Rika Kurnia Sari (2021) dan Nafi Alin Burhanudin (2021) juga menunjukkan hasil yang serupa, yakni meningkatnya minat belajar siswa karena penggunaan media interaktif yang sederhana namun menarik.

Dengan mengacu pada kurikulum Merdeka, media ini telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran fase D dan menggunakan pendekatan yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, serta mandiri. Hal ini relevan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan pendapat Sanjaya (2011) bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi aktif antara guru, siswa, dan media. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline ini dapat menjadi Solusi inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK yang sebelumnya masih didominasi oleh metode ceramah.

Secara keseluruhan, pengembangan media ini tidak hanya menghasilkan produk yang layak digunakan, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran PJOK di tingkat SMP. Keberhasilan media ini menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi pembelajaran dan pendekatan kurikulum yang tepat akan sangat membantu pencapaian tujuan pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan melalui model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi telah berhasil dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK materi sepak bola dalam kurikulum Merdeka. Media ini dinyatakan sangat layak digunakan, ditunjukkan oleh skor validasi ahli materi dan ahli media sebesar 93% yang mencakup aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafisan. Selain itu, media terbukti praktis dan efektif, sebagaimana tercermin dari hasil angket guru (92%) dan siswa (91%), serta adanya peningkatan hasil belajar siswa, selaras dengan temuan Riyana (2012) dan Melinda & Degeng (2017). Kombinasi teks, gambar, animasi, suara, serta evaluasi interaktif dalam media ini juga mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Dalam penyelesaian penelitian ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi yang tak ternilai. Terutama kepada Bapak/ ibu Pembimbing Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan- yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses penelitian. Akhir kata, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh teman-teman mahasiswa yang telah meluangkan waktu dan berpartisipasi aktif dalam pengumpulan data penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh permainan tradisional mpa'a gelu terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran PJOK Di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 1(1), 8-15.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, I., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemanfaatan Articulate Storyline dalam E-Learning. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*, 7(1), 12-18.
- farida, Taufiq Hidayat, & Sandi Achmad Pratama. (2025). Analisis Teknik Bermain Bulu Tangkis Terhadap Smash Forehand Pada Permainan Ganda Putri. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(2).
<https://doi.org/10.61798/pok.v1i2.242>
- Fauzan, A., & Rahdiyanta, D. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(2), 121-130.
- Hidayat, T., & Anggriawan, F. I. (2022). *Kartu Pengukuran Kompetensi Siswa SD pada Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 232

- Hidayat, T., Fauqi, A., Oktavianis, E., & Ramadhan, R. (2024). Pengembangan Modul Sport Science Bulu Tangkis Berbasis Android dalam Meningkatkan Prestasi Atlet. *Jurnal Porkes*, 7(2), 1013-1023.
- Hidayat, T., Munandar, R. A., Zulfikar, I., & Kurniawan, Y. (2025). Pengaruh Metode Latihan Plyometric terhadap Kemampuan Jumping Smash pada Atlet Porprov Bulu Tangkis dengan Penerapan Sport Science. *JURNAL PENDIDIKAN OLAHRAGA*, 15(3), 108-113.
- Jupita, jupita, Ardo Yulpiko Putra, & Lolia Manurizal. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Minat Peserta Didik dalam Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(2). <https://doi.org/10.61798/pok.v1i2.200>
- Kevin Rasya Fadilah, Muarif Arhas Putra, & Aluwis. (2025). Survei Minat dan Motivasi dalam Mengikti Belajar Renang pada Peserta Didik Club Silimang Kabupaten Rokan Hulu. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(1), 193–204. <https://doi.org/10.61798/pok.v2i1.383>
- muhtar, muhtar. (2025). Pengaruh Metode Latihan Ladder Drill Terhadap Kelincahan Shuttle Run Pada Permainan Bulu Tangkis Siswa SMP. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(2). <https://doi.org/10.61798/pok.v1i2.212>
- Nuraedin, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran PJOK Kelas IV SD/MI. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung.
- Pratama, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar PJOK Pada Siswa Tunarungu di SLB Negeri Rokan Hulu . *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.61798/pok.v1i1.182>
- Poni Alpiani Lestari, Ridwan Sinurat, & Aluwis. (2025). Hubungan Sarana dan Prasarana dengan Minat Siswa dalam pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP N 1 Rokan IV Koto. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(3), 109–119. <https://doi.org/10.61798/pok.v1i3.254>
- Sari, R. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa SMAN 4 Sinjai. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar