

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya

Kamelia Kusuma Wardani*, Durinta Puspasari

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author. Email: kamelia.18065@mhs.unesa.ac.id

Abstract: This study aims to analyze the development process as well as the response of students to interactive media in the field of education based on Articulate Storyline on the material of Telephone Communication in English. This research method uses research and development with the ADDIE model. The subject of the research trial was a group of 20 students. X OTKP 1 SMK IPIEMS Surabaya. The data collection instrument used expert validation sheets and student response questionnaires. The data analysis technique of this research used descriptive analysis. The results of this study indicate that: 1) the process of developing interactive media for teaching and learning based on Articulate Storyline is ongoing with Telephone Communication in English class X OTKP 1 SMK IPIEMS Surabaya carried out through four steps, namely Analysis, Design, Development, and Implementation; 2) learning media is categorized as feasible based on the average validation value obtained from the three validators, which is 97%; 3) the results of student responses that obtained an average value of 92%. Therefore, it can be concluded that the interactive learning media based on Articulate Storyline on Telephone Communication in English is very feasible to be used for learning media facilities at the learning and teaching stages at SMK IPIEMS Surabaya and getting a positive response in the "very good" category by SMK IPIEMS students. Surabaya.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses perkembangan serta respon peserta didik terhadap media interaktif dalam bidang pendidikan yang berbasis Articulate Storyline pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Subjek uji coba penelitian adalah sekelompok 20 siswa. X OTKP 1 SMK IPIEMS Surabaya. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) proses pengembangan media interaktif untuk belajar mengajar berbasis Articulate Storyline sedang berlangsung dengan materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris kelas X OTKP 1 SMK IPIEMS Surabaya dilakukan melalui empat langkah, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi; 2) media pembelajaran dikategorikan layak berdasarkan perolehan rerata nilai validasi dari tiga validator yaitu sebesar 97% ; 3) hasil respon siswa yang memperoleh nilai rerata sebesar 92%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris sangat layak dimanfaatkan untuk sarana media pembelajaran pada tahapan belajar dan mengajar di SMK IPIEMS Surabaya dan mendapatkan respon positif dengan kategori "sangat baik" oleh siswa SMK IPIEMS Surabaya.

Article History

Received: 04-03-2022
Reviewed: 23-03-2022
Accepted: 04-04-2022
Published: 21-04-2022

Key Words

Interactive Learning
Media, Articulate
Storyline, ADDIE,
Telephone
Communication.

Sejarah Artikel

Diterima: 04-03-2022
Direview: 23-03-2022
Disetujui: 04-04-2022
Diterbitkan: 21-04-2022

Kata Kunci

Media Pembelajaran
Interaktif, Articulate
Storyline, ADDIE,
Komunikasi Telepon

How to Cite: Wardani, K., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 1-12. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5005>



<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5005>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Seiring cepatnya proses perkembangan zaman dengan diikuti oleh perkembangan transformasional teknologi di era 4.0 banyak sekali manusia yang telah memanfaatkan teknologi, salah satunya yaitu perkembangan teknologi pada bidang pendidikan. Menurut Rista & Ariyanto (2018), pendidikan adalah kebutuhan hidup yang harus dipenuhi oleh manusia dalam kehidupan bermasyarakat, karena melalui pendidikan baik yang bersifat formal maupun nonformal, terbentuklah proses perubahan pada diri manusia baik dalam ilmu pengetahuan maupun perilaku. Bentuk perubahan pada proses inilah yang dinamakan dengan belajar.

Belajar adalah suatu usaha melalui proses kompleks pada setiap orang yang menerima perubahan kepribadian, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap hingga membentuk nilai-nilai positif menjadi pelajaran berharga dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sedangkan menurut Fahri & Qusyairi (2019), belajar ini adalah metode untuk membantu siswa belajar bagaimana menggunakannya secara efektif. Ditinjau dari dua pernyataan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan belajar merupakan usaha setiap manusia untuk mendapatkan perubahan mutu kehidupan yang lebih baik melalui suatu proses.

Pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antara siswa, guru, dan tutor di kelas yang penuh dengan pelajar yang bersemangat. Sangat penting bahwa pembelajar dapat beradaptasi dengan lingkungan selama proses belajar sebagai pendukung atas perubahan perilaku siswa. Pendidik membantu memaksimalkan kegiatan belajar siswa agar siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan karakter, serta perkembangan sikap dan keyakinan pada siswa dapat terjadi (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sedangkan menurut Darman (2020) pembelajaran merupakan sederet kegiatan yang memerlukan unsur manusia, sarana dan prasarana, hingga tata cara agar tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antara pendidik dan siswa dengan berbagai tata cara, sarana dan prasarana untuk pembelajaran secara keseluruhan dengan dukungan dalam lingkungan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berkembangnya teknologi dibidang informasi dan komunikasi di era 4.0 tentunya tidak dapat dihindari karena ini adalah bidang inovasi yang paling penting dalam pendidikan dan pelatihan. Yang dimaksud dengan "pendidik" atau "guru" adalah seseorang yang ahli di bidang pendidikan dan berdedikasi untuk memajukan teknologi dan mengumpulkan informasi tentang perkembangan terkini yang dapat menyesuaikan dan diharapkan dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi pembelajaran pada era 4.0 ini menekankan di metode pembelajaran oleh guru, pengaplikasian pada kelas, dan pengembangannya dalam proses pembelajaran. Melalui inovasi ini, maka itu akan membutuhkan waktu lama, oleh karena itu mempelajarinya supaya dapat dikembangkan dan dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran adalah langkah nyata dari adanya inovasi pembelajaran di era 4.0 (Joenaiddy, 2019). Oleh sebab itu, untuk mewujudkan inovasi pembelajaran maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran.

Menurut Yaumi (2018) media pembelajaran adalah sesuatu yang memiliki bentuk wujud yang didesain dengan terencana dan digunakan untuk mengantarkan informasi dan menciptakan komunikasi antara pembawa pesan dengan penerima pesan. Penggunaan media baru untuk belajar mengajar dapat dilakukan untuk meningkatkan kesadaran dan aspirasi siswa, serta untuk meningkatkan motivasi di antara peserta didik dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa (Junaidi, 2019). Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran

adalah bagian utama dalam proses pembelajaran, tanpa media interaksi yang baik antara pendidik dan siswa tidak dapat terjadi dan tidak dapat berjalan dengan lancar.

Peneliti akan menggunakan media untuk tujuan pendidikan, dan ini akan ditekankan pada memanfaatkan sistem *e-learning* berbasis IT (*Information Technology*) agar dapat menghasilkan *output* media pembelajaran interaktif sesuai dengan era saat ini guna mempersiapkan kegiatan belajar-mengajar yang lebih inovatif. Menurut Ahmed, Mohammed, & Majedkan (2022), *e-learning* adalah salah satu metode pendidikan modern terbaru yang mengikuti perkembangan pesat teknologi pembelajaran jarak jauh. *E-Learning* yang efektif disusun untuk memberikan sumber daya dan dukungan untuk siswa. Ada banyak jenis dari *e-learning* yaitu *blog*, *website online*, permainan *online* maupun diskusi, kursus *online* hingga berbentuk aplikasi dalam *smartphone* maupun tablet dan lain sebagainya (Janelli, 2018).

SMK IPIEMS (Institut Pendidikan Ilmu Eksta Surabaya) adalah sekolah menengah kejuruan yang memiliki akreditasi A dan berstatus sebagai sekolah swasta yang dinaungi oleh Yayasan Pendidikan IPIEMS. SMK IPIEMS memiliki lokasi yang strategis dan kondusif dalam lingkungan pendidikan. SMK IPIEMS memiliki banyak bidang, dan yang dipilih oleh peneliti adalah Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Bidang OTKP ini memiliki banyak mata pelajaran, salah satunya yaitu Korespondensi.

Penelitian ini memilih guna meningkatkan media belajar dan mengajar yang interaktif dengan mata pelajaran Korespondensi pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris dikarenakan sangat relevan di dalam dunia nyata terutama dalam profesionalitas kerja di era 4.0. Selain itu, penelitian ini akan diujicobakan melalui siswa OTKP 1 SMK IPIEMS Surabaya yang telah direkomendasikan oleh guru mata pelajaran dan telah memenuhi syarat menempuh materi tersebut sebelumnya. Di era sekarang ini, mampu dan mahir dalam menguasai bahasa Inggris merupakan nilai plus bagi perusahaan karena hal tersebut termasuk syarat yang harus dipenuhi oleh para pegawai, terutama perusahaan skala internasional (Rohmah, 2019).

Adanya wabah virus covid-19 sejak tahun 2019 sampai kini memberikan dampak dalam dunia pendidikan (Suhendro, 2020). Satu dampak tersebut diantara yang ada adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai dengan hasil observasi di SMK IPIEMS Surabaya yang menyatakan bahwa media sarana pembelajaran yang dipergunakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran *online* dan *offline* adalah media dari *platform windows* yakni *power point*, *platform google* dari *google classroom*, hingga *google meet*. Penggunaan media tersebut dinilai memiliki pengaruh pada kegiatan pembelajaran yaitu siswa menjadi pasif dikarenakan siswa merasa media tersebut sudah umum dan sering digunakan, sehingga menyebabkan siswa mudah bosan dan sulit mengerti penjelasan materi yang telah disajikan oleh guru. Ditemukan pengaruh yang relevan dalam tanggapan siswa dalam hubungan antara pemanfaatan alat dalam mengajar dan memberikan motivasi dengan kinerja peserta didik (Oktafiana, 2021).

Mengacu pada kendala tersebut, perlu adanya inovasi dalam media pendidikan yang memanfaatkan informasi dan teknologi (TI) serta media interaktif dikenal dengan istilah *information and technology-enhanced education (IET)*. Peneliti akan memiliki akses ke media interaktif untuk pembelajaran yang akan memanfaatkan *smartphone* dan komputer atau laptop melalui aplikasi yang dikenal dengan *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah *platform* atau *software* untuk membuat presentasi interaktif yang mirip dengan yang dibuat dengan *Microsoft PowerPoint*, tetapi kemampuan yang dimiliki lebih canggih dan mudah digunakan, seperti *timeline*, *film*, gambar, karakter, animasi, dan lain-lain (Husna & Fajar, 2022).

Pengoperasian *Articulate Storyline* sangat mudah yakni pengembang seperti menyusun presentasi yang dapat diisi dengan berbagai macam visual yang dapat disesuaikan dengan keinginan pada menu yang telah disajikan, lalu hasil akhir dari presentasi tersebut akan diolah sehingga menjadi HTML (*Hyper Text Markup Language*), HTML inilah yang menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dikemas berbentuk aplikasi. Penggunaan media interaktif melalui *Articulate Storyline* dalam pembelajaran sangat baik karena pembelajaran akan lebih menarik dan lebih fokus dikarenakan disajikan dengan beragam dan menarik (Nugroho & Arrosyad, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: 1) perancangan dan pengembangan multimedia interaktif berdasarkan *Articulate Storyline* untuk Materi Komunikasi Telepon di Kelas Bahasa Inggris kelas X OTKP 1 di SMK IPIEMS Surabaya; 2) kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris kelas X OTKP 1 di SMK IPIEMS Surabaya; dan 3) tanggapan siswa terhadap penggunaan *Articulate Storyline* untuk interaktivitas dalam belajar mengajar pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris kelas X OTKP 1 di SMK IPIEMS Surabaya.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang dimanfaatkan guna mengevaluasi efektivitas suatu produk (Sugiyono, 2016). Analisis, Desain, Pengembangan, dan Evaluasi (ADDIE) adalah akronim yang dimanfaatkan pada penelitian ini guna menggambarkan proses menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan produk baru. Sesuai dengan urutan model yang disebutkan tersebut dapat dijelaskan bahwa pada tahap: 1) analisis yaitu menganalisis kebutuhan serta persoalan yang terjadi pada sekolah sebagai tempat penelitian dengan melakukan observasi; 2) desain yaitu jawaban dari pemecahan permasalahan yang ada dengan melakukan tahap penyusunan *storyboard* sebagai alur penyusunan media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti; 3) pengembangan yaitu tahap menciptakan atau membuat tampilan media yang akan dikembangkan meliputi tombol navigasi, *background*, *template* gambar, video hingga efek musik; 4) implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran yang telah dibuat kepada subjek yang diujikan; 5) evaluasi yaitu tahap akhir dalam proses pengembangan model ADDIE yang merupakan penilaian yang dilakukan pada media (Cahyadi, 2019).

Model ADDIE adalah pendekatan sistem yang melibatkan analisis bagaimana komponen-komponennya berinteraksi satu sama lain dan memerlukan koordinasi pada semua tahap (Rayanto & Sugianti, 2020). Akan tetapi, pada research ini, peneliti memanfaatkan 4 langkah ialah analisis, perancangan, serta pengembangan dan implementasi sehingga penelitian ini terbatas pada penilaian kelayakan produk dan tidak sampai pada keefektifan media yang dikembangkan.

Subjek uji coba penelitian ialah uji coba terbatas pada siswa kelas X OTKP 1 yang berjumlah 20 siswa. Menurut Khoirunnisa, Nulhakim, & Syachruraji (2020), pengujian dengan jumlah 10 hingga 20 siswa tergolong sangat baik. Selain itu peneliti menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif pada penelitian ini. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil total rerata skor instrumen validasi yang diberikan oleh para ahli sedangkan angket respon siswa diperoleh berdasarkan hasil total rerata skor angket respon siswa. Data kualitatif diperoleh berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli. Adanya instrumen dalam mengumpulkan data penelitian yang dimanfaatkan guna tercapainya tujuan ini, termasuk

validasi materi dan media yang dimanfaatkan guna tujuan mengenai layaknya alat belajar dan mengajar. Berikut ialah kriteria penilaian validitas dan angket respon siswa:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Lembar Validasi dan Angket Respon Siswa

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2016)

Setelah seluruh data diperoleh, dilakukan analisis data dalam bentuk persentase dengan menerapkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2013)

Perhitungan temuan analisis akan mendapatkan persentase kelayakan sesuai dengan kriteria interpretasi skor validasi dan respon siswa yang dapat diamati pada hasil dibawah ini. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila mencapai hasil persentase $\geq 61\%$.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Validasi dan Respon Siswa

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2013)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam mengembangkan media belajar intuitif, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang mencakup beberapa langkah sebagai berikut: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Namun peneliti hanya menggunakan 4 langkah saja, yaitu: analisis, desain, pengembangan, dan implementasi dikarenakan keterbatasan pada penelitian.

Analyze, pada tahap pertama ini informasi dikumpulkan melalui observasi dan diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara *daring* dan *luring* (*hybrid*) cenderung masih menggunakan pembelajaran konvensional, guru menjelaskan melalui *platform windows* yakni *power point*, *platform google* yakni *google classroom* dan *google meet* sebagai sarana media belajar maka peserta didik lebih pasif dan semangat yang dimiliki siswa rendah dikarenakan beberapa siswa mengatakan bahwa bosan dikarenakan tidak ada variasi dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian oleh Suryaningrat, et al (2021) menunjukkan terdapat perbedaan motivasi dalam belajar serta skill dalam berfikir secara sistematis bagi peserta didik yang mendapatkan media pembelajaran interaktif dengan yang tidak. Oleh sebab itu peneliti mengumpulkan berbagai referensi dalam meningkatkan media dalam belajar intuitif dengan menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris seperti silabus mata pelajaran Korespondensi, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), buku tentang penggunaan program aplikasi *Articulate Storyline*,

serta semua yang dibutuhkan dalam pengembangan media seperti gambar, contoh soal, audio, *sound effect*, dan lain sebagainya yang digunakan untuk pengembangan media. Hal ini didukung oleh temuan pada penelitian Adzkiya & Suryaman (2021) yang menjelaskan bahwa siswa lebih menunjukkan ketenangan dalam kegiatan belajar ketika guru menyajikan materi yang telah dibuat sekreatif mungkin yang bertujuan agar memudahkan siswa dalam memahami materi. Materi kreatif yang disajikan tersebut memiliki teks berwarna, gambar, video, dan audio. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran interaktif ini disajikan agar siswa tidak pasif dan termotivasi pada aktivitas belajar.

Design, pada tahap kedua ini menghasilkan *outline* mengenai *storyboard* yang akan disajikan. Menurut Khulsum, Hudiyo, & Sulistyowati (2018), *storyboard* adalah pilihan dalam membuat sketsa gambaran lengkap sebagai konsep pembuatan media, *storyboard* berfungsi sebagai penggabung media naratif dan visualisasi agar naskah dan visual selaras dengan tujuan. Dalam membuat *storyboard* peneliti dapat mendeskripsikan pemikirannya melalui ketikan, gambar, video, dan suara yang telah disiapkan. Melalui pembuatan *storyboard* ini maka akan tercipta suatu media pembelajaran interaktif sesuai dengan yang diinginkan. Setelah itu peneliti mendiskusikan *storyboard* dengan guru mata pelajaran agar dapat disesuaikan tujuan pembelajaran antara pedoman belajar Korespondensi Kelas X OTKP. Media belajar dan mengajar interaktif ini dikembangkan agar memberikan keringanan kepada siswa dalam menerima materi secara mudah. Berdasarkan temuan research Martono & Nurhayati (2014) ditunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk aplikasi bermanfaat bagi siswa yakni tahapan dalam belajar dapat lebih fleksibel sebab dimanfaatkan dan diakses kapan saja pada segala kondisi.

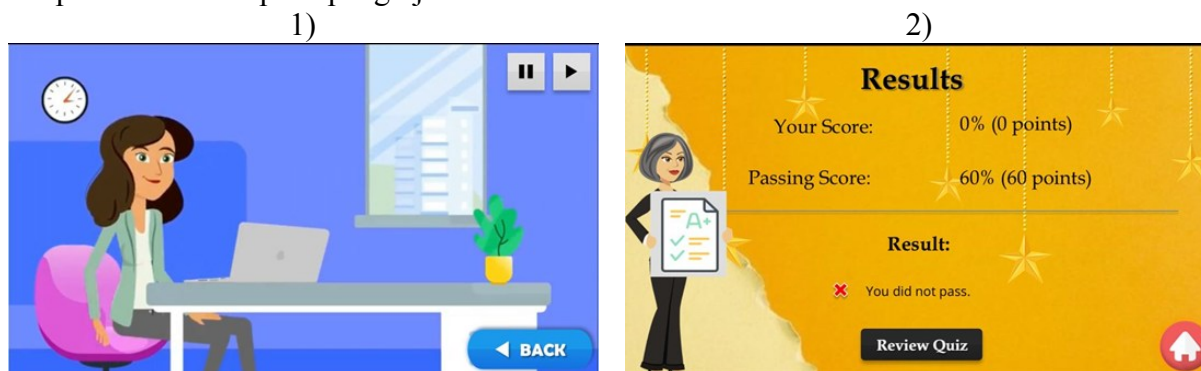
Development, pada tahap ketiga ini mulai dikembangkan media melalui aplikasi *Articulate Storyline* sesuai dengan *storyboard* yang disusun terlebih dahulu, sehingga dapat menghasilkan *output* berupa APK (*Application Package File*) yang diberi nama "*Call in English*" dan HTML yang membutuhkan akses menggunakan *smartphone android* ataupun PC (*Personal Computer*). Mengingat sistem *e-learning* sangat membantu siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara *daring*, sehingga penggunaan *smartphone* sebagai pengatur waktu proses pembelajaran cukup penting untuk diterapkan pada media *e-learning* (Maknuni, 2020).

Tampilan yang akan disajikan untuk media ini terdiri dari halaman *cover*, halaman *login*, halaman *main menu* yang berisikan tentang empat sajian pilihan yakni: 1) Informasi tentang Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah disajikan sesuai dengan kurikulum sekolah, 2) Materi Pembelajaran, 3) Contoh Materi Pembelajaran, dan 4) Latihan Soal Materi Pembelajaran. Setelah pengembangan media pembelajaran selesai maka langkah selanjutnya yaitu tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikut ini merupakan beberapa *screenshot* media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline:

1) Tampilan Cover, 2) Halaman Login, 3) Main Menu, 4) Materi Pembelajaran
 Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi I terdapat perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti. Berikut gambar *screenshot* yang telah dilakukan revisi oleh peneliti berdasarkan revisi yaitu dengan menambahkan video dari contoh materi yang disajikan dan menambahkan tampilan hasil skor pada pengerjaan kuis:



Gambar 3. Tampilan Hasil Revisi Media: 1) Tampilan Video; 2) Tampilan Hasil Skor Kuis

Implementation, pada tahap ini prosedur dalam mengimplementasikan media yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada subjek akan diuji coba yaitu pada siswa kelas X OTKP 1 dan guru mata pelajaran Korespondensi. Sehingga yang dilakukan pada tahap ini yaitu mempersiapkan serta memberikan instruksi mengenai penggunaan media dengan memberikan tutorial menggunakan media pembelajaran interaktif *Call in English* melalui *Articulate Storyline* melalui *smartphone android* atau *web* kepada guru dan siswa sehingga pengguna dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris tepat dengan sasaran pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Uma, Makaborang, & Ndjoeroemana (2022), hasil penelitiannya menunjukkan pada pemanfaatan media saat belajar bagi siswa yang berbasis

aplikasi pada anroid dapat memperoleh pengaruh yang baik untuk siswa dikarenakan media ini sangat lengkap mulai dari animasi pembelajaran, video materi, gambar pendukung dalam pemahaman siswa hingga latihan pengayaan dan pembahasan dari msoal tersebut sehingga siswa dapat mengetahui benar atau salah dari soal yang di kerjakan. *Evaluate*, langkah terakhir dilaksanakan penilaian pada media belajar dan mengajar interaktif yang sudah dikembangkan sebelum dilakukan pendistribusian massal. Akan tetapi, penelitian dalam pengembangan ini tidak sampai dikerjakan hingga tahap evaluasi dikarenakan keterbatasan waktu dan dana pada research ini.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Pada metode layaknya media belajar dan mengajar interaktif diketahui dari hasil validasi oleh beberapa ahli dengan tujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan dan dapat digunakan semaksimal mungkin bagi pengguna media pada tahapan pembelajaran. Untuk lembar validasi ahli materi dan ahli media, peneliti mengadaptasi dari kriteria evaluasi serta kelayakan media oleh Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014). Adapun validasi tersebut dilakukan oleh dua ahli materi dan satu ahli media yang telah menempuh Pendidikan minimal S1 dan telah berpengalaman.

Dengan adanya uji validasi oleh validator, peneliti akan melakukan perbaikan sesuai dengan pendapat para ahli. Berikut merupakan hasil validasi tahap pertama oleh validator yakni dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya (Unesa).

Tabel 3. Hasil Validator Materi Tahap I

Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Materi	57	75	76%	Layak

Hasil validasi tahap pertama oleh validator materi pada tabel 3 telah memenuhi kriteria dengan persentase sejumlah 76% dan mendapatkan kategori layak, namun media tersebut masih perlu dilakukan revisi sehingga peneliti melakukan revisi terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Selanjutnya untuk hasil dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi validasi tahap kedua oleh dua validator materi yaitu dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa dan guru mata pelajaran Korespondensi SMK IPIEMS Surabaya serta validator media yaitu guru Multimedia SMK IPIEMS Surabaya.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Validator Materi dan Media Tahap II

Validator	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Materi I	72	75	96%	Sangat Layak
Materi II	73	75	97%	Sangat Layak
Media	64	65	97%	Sangat Layak
Rerata persentase			97%	Sangat Layak

Sesuai persentase yang dilihat dari tabel 4, diperoleh hasil rerata dari tiga validator yang masing-masing mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96% oleh validator materi I, persentase kelayakan 97% oleh validator materi II, dan persentase kelayakan 97% oleh validator media. Hasil validasi dari ketiga validator tersebut memperoleh rerata persentase

kelayakan sebesar 97% dengan kategori “sangat layak” berdasarkan kategori yang dinyatakan oleh (Riduwan, 2013). Berdasarkan hal tersebut bisa ditarik kesimpulan mengenai media belajar dan mengajar intuitif dengan metode *Articulate Storyline* pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris sangat layak dimanfaatkan untuk sebuah sarana dan media dalam tahapan belajar dan mengajar.

Pada temuan research ini didukung oleh penelitian Yolanda, Winarni, & Yulisetiani (2022) yang hasil penelitiannya mendapatkan 92% nilai tertinggi dari 100% untuk validasi materi dengan kualifikasi sangat layak, sedangkan 90,90% untuk validasi media nilai tertinggi dari 100% dengan kualifikasi sangat layak. Hal serupa juga terdapat pada penelitian Fatikhah & Anggaryani (2022) yang hasil penelitiannya diperoleh oleh validator I dengan rata-rata hasil 87,50%, sedangkan dari validator II memperoleh penilaian dengan rata-rata 93,75% dengan kriteria sangat valid.

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Uji tanggapan peserta didik dilaksanakan dengan uji coba terbatas pada 20 siswa kelas OTKP 1 yang terpilih secara acak. Tanggung jawab pendidik ditentukan oleh hasil angket tes, tanggung jawab pendidik berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis media yang diadaptasi oleh Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014). Persentase angket uji respon siswa memperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori “sangat baik”, berdasarkan interpretasi yang dinyatakan oleh (Riduwan, 2013). Jadi media belajar dan mengajar intuitif dengan metode *Articulate Storyline* pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris termasuk kategori sangat baik dan mendapatkan respon positif bagi siswa.

Pada research yang dilaksanakan oleh peneliti oleh Indasah, Sulistiana, Sholihah (2021) yang hasil penelitiannya mendapatkan nilai rerata uji ahli sebesar 83,38% mendapat kategori sangat layak dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini mendapatkan skor 84% pada respon civitas akademika terhadap media *Articulate Storyline* dengan kategori sangat baik, mendapatkan skor sebesar 84,82% untuk tanggapan peserta didik pada media *Articulate Storyline* dengan kategori sangat baik. Pada research yang dimanfaatkan oleh Nissa, et al (2021) mengemukakan hasil penilaian yang didapatkan dari para ahli yaitu dua orang dosen, satu orang praktisi pembelajaran (guru di SMP Negeri 2 Kartasura), dan seluruhnya 32 siswa. Temuan validasi masing-masing perangkat untuk media pembelajaran OBAR menggunakan *software Articulate Storyline* berbasis *android* adalah layak dengan hasil validasi ahli media memperoleh nilai korrerata 3,94 termasuk ke dalam kategori yang valid. Temuan validasi dari ahli materi diperoleh rerata nilai 4,5 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh praktisi pembelajaran diperoleh nilai rerata 4,2 dalam kategori valid. Dan yang terakhir, hasil respon siswa memperoleh nilai rerata 4,54 dengan kategori sangat layak. Penelitian Sukma & Puspasari (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan media audio visual mempengaruhi motivasi belajar siswa mata pelajaran Administrasi Umum di SMKN 4 Surabaya, sehingga media yang memuat pendengaran dan penglihatan akan lebih memotivasi peserta didik pada tahapan belajar. Sedangkan penelitian Maulidiyah et al., (2021) mereka menegaskan bahwa e-learning dalam konteks kurikulum Kearsipan bisa efektif jika materi yang digunakan mudah diakses dan dipahami dengan baik.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain adalah: 1) proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris kelas X OTKP 1 SMK IPIEMS Surabaya

dilakukan sesuai 4 langkah, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi; 2) media pembelajaran dikategorikan layak berdasarkan perolehan rerata nilai validasi dari tiga validator yaitu sebesar 97%; 3) hasil respon siswa yang memperoleh nilai rerata sebesar 92%. Oleh karena itu, kesimpulan yang didapat dalam *research* yang dijalankan oleh peneliti ialah media belajar dan mengajar intuitif dengan menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris sangat layak dimanfaatkan untuk sarana media pembelajaran pada tahapan pembelajaran di SMK IPIEMS Surabaya dan mendapatkan respon positif dengan kategori "sangat baik" oleh siswa SMK IPIEMS Surabaya.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan adalah media dalam belajar dan mengajar intuitif dengan menggunakan *Articulate Storyline* dapat dijadikan rujukan pada pembelajaran di kelas, tidak hanya pada materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris saja, tetapi juga dapat digunakan untuk materi yang lain disesuaikan dengan topik yang dibahas di kelas.

Daftar Pustaka

- Adzkiya, D. S. & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20-32. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Ahmed, A. J., Mohammed, F. H., & Majedkan, N. A. (2022). an Evaluation Study of an E-Learning Course at the Duhok Polytechnic University: a Case Study. *Journal of Cases on Information Technology*, 24(2), 1-11. <https://doi.org/10.4018/jcit.20220401.oa2>.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Darman, R. Ade. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Djamaluddin, A. & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fahri, L. M. & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 149-166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.
- Fatikah, F. F. & Anggaryani, M. (2022). Development of Articulate Storyline-Based Dynamic Fluid Learning Media For Grade XI High School Students. *PENDIPA (Jurnal Pendidikan Sains)*, 6(1), 26-34. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.26-34>.
- Husna, A. & Fajar, D. M. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on Newton's Law Material with a Contextual Approach at the Junior High School Level. *IJIS Edu: Indonesian J. Integr. Sci. Education*, 4(1), 17-26. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijisedu/article/download/5857/3581>.
- Indasah, S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 12(1), 70-83. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3756>.
- Janelli, M. (2018). E-learning in Theory, Practice, and Research. *Educational Studies Moscow*, (4), 81-98. <https://doi.org/10.17323/1814-9545-2018-4-81-98>.
- Joenaidy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.

- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Khoirunnisa, A., Nulhakim, L., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran Ipa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 25-36. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10559>.
- Khoirunnisa, A., Nulhakim, L., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran IPA. *PPD: Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 25-35. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10559>.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.4>.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94-106. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>.
- Martono, K. T. & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media. *IJCSI (International Journal of Computer Science Issues)*, 11(1), 168-174. <https://www.ijcsi.org/papers/IJCSI-11-3-1-168-174.pdf>.
- Maulidiyah, Y., Fajar, D., & Puspasari, D. (2021). Efektivitas E-Learning sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo pada Era Pandemi Covid 19. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4), 1043-1064. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/8403>.
- Nissa, A. D. A., et al. (2021). Development of Learning Media Using Android-Based Articulate Storyline Software for Teaching Algebra in Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1720, 1-7. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1720/1/012011>.
- Nugroho, F. & Arrosyad, M. I. (2020). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575-579. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/27763>.
- Oktafiana, S. (2021). Pengaruh Persepsi Peserta Didik Atas Penggunaan Media Pembelajaran pada Masa Pandemi dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar IPS di PKBM Negeri 16 Rawasari. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-ilmu Sosial*, 3(1), 93-106. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v3i1.4595>.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rista, K. & Ariyanto, E. A. (2018). Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*, 01(02), 139-140. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/abdikarya/article/view/2076>.
- Rohmah, S. N. (2019). Eksistensi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam Ilmu Pengetahuan di Era Globalisasi. *INA Rxiv Papers*, 08, 1-10. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8htg7>.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: IKAPI.

- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(September), 133-140. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/3394>.
- Sukma, T. G. A. & Puspasari, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Edunusa: Journal of Economics and Business Education*, 1(2), 120-131. <https://journal.inspirasi.or.id/edunusa/article/view/98>.
- Suryaningrat, E. F., et al. (2021). The Influence of Lectora Inspire-Based Interactive Learning Media on Students' Learning Motivation and Mathematical Reasoning Abilities in Primary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987, 0-7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012035>.
- Uma, E. R. A., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 2(1), 9-16. <https://journal.gmpionline.com/index.php/jpig/article/view/58>.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Yolanda, S., Winarni, R., & Yulisetiani, S. (2022). The New Way Improve Learners' Speaking Skills: Picture and Picture Learning Media Based on Articulate Storyline. *Journal of Education Technology*, 6(1), 173-181. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/41452>.