

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Komputer Di SMAN 1 Semendawai Suku III

Wahyu Hidayat<sup>1\*</sup>, Pamuji Muhammad Jakak<sup>2</sup>, Nindy Devita Sari<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

\* E-mail: [wahyuhidayat1513057@gmail.com](mailto:wahyuhidayat1513057@gmail.com)<sup>1</sup>, [jakak@unuha.ac.id](mailto:jakak@unuha.ac.id)<sup>2</sup>, [nindyds@unuha.ac.id](mailto:nindyds@unuha.ac.id)<sup>3</sup>.

## INFO ARTIKEL:

### Submitted:

27 Agustus 2024;

### Accepted:

05 September 2024;

### Published:

10 September 2024.

### Kata Kunci :

Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Informatika, sistem komputer

### Keyword:

Development, Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Informatics, computer systems

## ABSTRAK

*Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi sistem komputer di SMAN 1 Semendawai Suku III bertujuan untuk mengetahui prosedur pembuatan produk, tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Validasi dari ahli media 1 dengan hasil persentase 95 % yang dikategorikan sangat valid sedangkan validasi kelayakan dari ahli media 2 dengan presentase 79% yang dikategorikan valid / layak. Validasi dari ahli materi dengan hasil persentase 80% yang dikategorikan layak. Angket respon guru menghasilkan persentase sebesar 80 % yang termasuk kedalam kategori layak. Angket respon peserta didik 91,6% termasuk kedalam kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline layak digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.*

## ABSTRACT

*Development of interactive learning media based on articulate storyline in The computer systems material at SMAN 1 Semendawai Suku III aims to know the product manufacturing procedures, level of validity and practicality of media that have been developed. The type of research used is development research with the ADDIE model which consists of the Analysis stage, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation from media experts 1 with a percentage result of 95% which is categorized as very valid while validation feasibility of media expert 2 with a percentage of 79% which is categorized as valid / worthy. Validation from material experts with a categorized percentage of 80% worthy. The teacher response questionnaire resulted in a percentage of 80% included into the eligible category. 91.6% of student response questionnaires were included very worthy category. Thus it can be concluded that media products interactive learning based on an articulate storyline is suitable for use in the process learning to teach at school.*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam pengembangannya, media pembelajaran digital saat ini banyak *platform* atau *Software* yang bisa digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang menarik dan tentu bisa menambah minat belajar siswa seperti halnya penggunaan software articulate storyline-3 sebagai sarana untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran yang dapat diinstal pada smartphone android maupun ditampilkan dengan *Link*. Dengan keunggulan dari articulate-storyline-3 yang *full servic authoring tools*, mampu mengembangkan konten digital materi ajar menjadi suatu media pembelajaran digital yang dinamis, mudah digunakan dan berkualitas tanpa harus memiliki keahlian khusus dibidang esain seni dan desain grafis. Selain itu, articulate-storyline- 3 memiliki banyak konten seperti animasi, tulisan, gambar, video dan lain-lain. (Pratiwi et al., 2022)

*Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, Articulate Storyline memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan (Pusdatin Kemdikbud.2016).

kurikulum merdeka menjadikan pendidik harus bisa lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik. Hal ini di dasari dengan penggunaan media pembelajaran terhadap peserta didik tingkat SMA di SMA Negeri 1 Semendawai Suku III pada mata pelajaran informatika dan mata pelajaran lainnya masih berfokus dengan penggunaan media *Microsoft office power point* dengan berbagai materi yang akan disampaikan, namun pada materi tertentu pendidik menggunakan laboratorium komputer sebagai tempat praktik pembelajaran yang memang berkaitan pada materi pembelajaran yang disampaikan.

Adapun tujuan pengembangan berdasarkan masalah tersebut adalah: 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi sistem komputer. 2) Untuk mendeskripsikan kevalitan produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* materi sistem komputer. 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi sistem komputer.

Dalam hasil pengamatan tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Hasil dari media yang akan dibuat ini berupa format APK yang bisa di install di smartphone peserta didik masing-masing dan selain itu juga akan disediakan Link yang juga bisa di akses dalam menggunakan media pembelajaran ini. Media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta dapat meningkatkan semangat dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Sistem komputer”.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini dimulai pada bulan januari 2024 hingga juni 2024. Pada lokasi penelitiannya adalah SMAN 1 Semendawai Suku III dengan objeknya siswa kelas 10 yang dipilih secara acak.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian R&D atau Research and Development dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada dasarnya Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan, menghasilkan dan memvalidasi produk tertentu misalnya jika dalam dunia pendidikan maka produk pendidikan.

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan harus dianalisis serta diuji coba sesuai dengan kebutuhan. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Putra dkk., 2020).

Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu tahap analysis (analisis), tahap design (perancangan), tahap development (pengembangan), tahap implementation (implementasi), dan tahap evaluation (evaluasi).

### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan pada saat penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi peserta didik, materi pembelajaran yang akan digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi sistem komputer untuk peserta didik kelas 10 di SMA Negeri 1 Semendawai Suku III.

### 2. Design

Tahap *Design* adalah produk rancangan yang masih berupa konseptual dan akan diproses pada tahap berikutnya.

### 3. Development

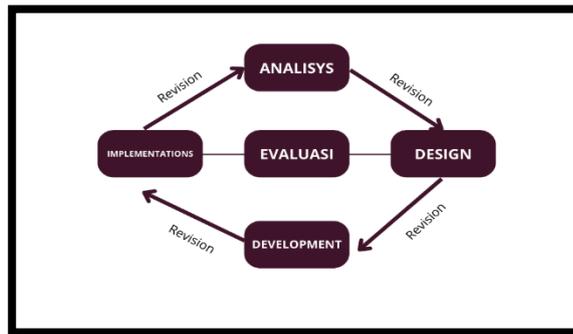
Tahap *Development* adalah realisasi dari produk yang telah dikembangkan sebelumnya dengan proses validasi para ahli.

### 4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yakni pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti akan mengumpulkan informasi serta data yang digunakan *untuk* mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan cara melakukan uji coba. Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti merupakan uji coba secara terbatas yakni hanya pada kelas 10 di SMA Negeri 1 Semendawai Suku III.

**5. Evaluation,**

Revisi berdasarkan evaluasi terhadap produk aslinya, tujuan dari evaluasi akhir adalah untuk meningkatkan kualitas produk. berikut ini adalah bagan tahapan dalam prosedur pengembangan dari ADDIE.



Gambar 1. Tahapan pengembangan ADDIE

Analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data kuantitatif berupa angka. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket dan Hasil dari validasi dan tanggapan studi ini dianalisis menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan hasil yang diperoleh validator dan respon peserta didik dianalisis dan dipresentasikan. Presentasi penghitungan validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus (Sugiyono, 2019: 148)

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% =$$

Keterangan:

P = perolehan persentase validator (hasil yng telah dibulatkan)

∑ = jumlah skor dari kriteria yang dipilih secara keseluruhan

N = jumlah skor ideal (hasil utama seluruh item)

Tabel 1 Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Layak
2	4	Layak
3	3	Ragu-ragu
4	2	Tidak Layak
5	1	Sangat Tidak Layak

Menurut (Azizurohman, 2023) kualifikasi tingkat kelayakan didapatkan berdasarkan data pada tabel berikut ini :

Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Tingkat kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
1	91 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	71 – 90 %	Baik	Layak, perlu revisi
3	51 – 70 %	Cukup Baik	Cukup layak, perlu revisi
4	31 – 50 %	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi
5	<30 %	Sangat Tidak Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Menurut (Annisa, 2020) Dalam menentukan tingkat kepraktisan dari media pembelajaran ini, maka didapatkan kualifikasi tingkat data sebagai berikut :

- a. Perhitungan pemberian nilai dengan rumus berdasarkan kepraktisan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

- b. Kategori Penilaian

Dalam menentukan skor penilaian yang diberikan, maka berikut adalah tingkatan kategori penilaian skala *Likert*

Tabel 3 Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat praktis
2	4	Praktis
3	3	Ragu-ragu
4	2	Tidak Praktis
5	1	Sangat Tidak Praktis

- c. Kualifikasi tingkat kepraktisan

Menurut (Annisa, 2020) Tingkat kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 Kualifikasi tingkat kepraktisan

No	Nilai	Kriteria
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
3	$40\% < x \leq 60\%$	Cukup praktis
4	$20\% < x \leq 40\%$	Kurang praktis
5	$0\% < x \leq 20\%$	Tidak praktis

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media interaktif ini adalah wawancara, observasi, angket/*kuesioner*, dan dokumentasi.

- 1) Wawancara, adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengukur tanggapan dari pihak yang memberikan informasi (Sugiyono, 2019).
- 2) Observasi, adalah teknik pengumpulan data melalui penggunaan observasi dan pengumpulan data ingatan (Sugiyono, 2019). Pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

- 3) Angket atau kuesioner, adalah teknik pengolahan data yang dilakukan dengan cara menganalisis tanggapan terhadap survei (Sugiyono, 2019). Sebagai bagian dari proses ini, validator bertanggung jawab untuk menilai produk yang dikembangkan. Ada dua jenis angket dalam penelitian ini yaitu angket untuk validator dan angket untuk respon peserta didik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 HASIL

Penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*, khususnya pada materi sistem komputer di SMAN 1 Semendawai Suku III. Data yang dihasil dari setiap tahapan dalam prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* adalah sebagai berikut:

##### 1. Tahap Analisis (*Analisis*)

Analisis ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dalam proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi tentang keadaan sekolah dan kebutuhan siswa yang diperlukan dalam belajar. Adapun hasil wawancara bersama Ibu Redhina Aulia, S.Kom.,M.Pd. salah satu guru Informatika di SMAN 1 Semendawai Suku III, yaitu sebagai berikut:

Tabel. 5 Hasil Wawancara bersama guru mata pelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa metode pembelajaran yang sering digunakan ?	Demonstrasi Praktik, think pair and share, diskusi
2	Apa Media pembelajaran yang digunakan ?	google slide, ppt
3	Bagaimana Kesesuaian materi yang akan digunakan pada media pembelajaran?	Sangat sesuai. Karena telah melalui proses analisis, tanya kepada siswa,,dan asesmen diagnostic
4	Bagaimana Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran ?	Ketertarikan peserta didik akan meningkat ketika saya menggunakan media yang interaktif dibandingkan dengan ceramah saja.
5	Apakah dalam pelajaran informatika peserta didik lebih senang membaca atau praktik ?	Lebih senang praktik. Karena mereka lebih mengkonkrerkan pengetahuan yang abstrak.
6	Bagaimana kemudahan media yang dapat memberikan kesan ketertarikan siswa?	Jaman sekarang media sangat bervariasi. Dapat di gunakan secara luas, dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi kelas

##### 2. Tahap Desain (*Design*)

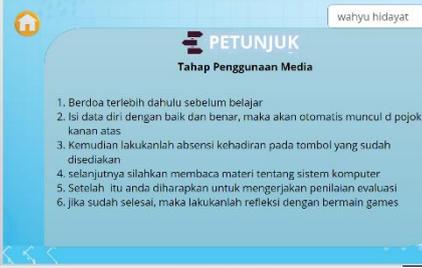
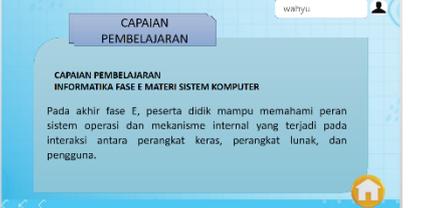
###### a. Pengkajian Materi

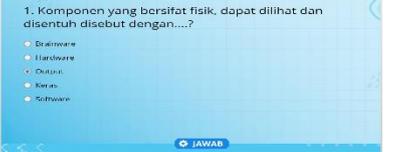
Materi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu materisistem komputer yang terbagi menjadi tiga sub bagian, yakni Komputer dan komponen penyusunannya, Interaksi Manusia dan Komputer dan Sistem Operasi. Materi ini merupakan salah satu materi yang terdapat pada buku Informatika kelas X yang terbit pada tahun 2021 pada Kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan.

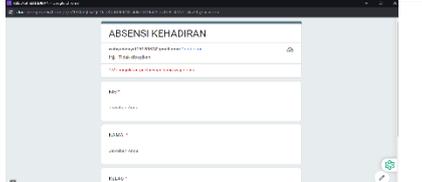
## b. Hasil Desain media Interaktif

Pada tahap ini, peneliti memaparkan tampilan dari setiap bagian yang ada pada media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Adapun desain yang dikembangkan menjadi bentuk media interaktif dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 6. Tampilan desain media pembelajaran

NO	DESAIN	DESKRIPSI
1.		<b>Halaman Login</b> Pada halaman ini disajikan dua kolom untuk digunakan oleh siswa mengisi data nama siswa dan kelas sebelum akhirnya di submit dan menuju halaman awal atau halaman welcome
2.		<b>Halaman awal</b> Pada halaman ini disajikan sebuah tampilan pengantar bagian pengguna sebelum akhirnya klik start dan berhasil masuk ke halaman menu utama
3.		<b>Halaman Menu Utama</b> Pada halaman ini disajikan sebuah tampilan bagian menu utama yang berfungsi agar nantinya bisa di klik dan menuju halaman lainnya.
4.		<b>Halaman Petunjuk</b> Pada halaman ini disajikan sebuah petunjuk langkah penggunaan media agar bisa sesuai dengan urutan pembelajaran
5.		<b>Halaman Capaian Pembelajaran</b> Pada halaman ini disajikan sebuah informasi capaian pembelajaran yang sesuai dengan materi sistem komputer pada Fase E di SMA

6.		<p><b>Halaman Menu Materi</b>                  Pada halaman ini disajikan tiga menu materi yang berbeda. Ketika tombol ini bisa di klik untuk menuju masing-masing materi.</p>
7.		<p><b>Halaman materi sub Komputer dan komponen penyusunannya</b>                  Pada halaman ini disajikan informasi yang berkaitan dengan komputer dan komponen penyusunannya, di bagian bawah terdapat tombol navigasi untuk mengarahkan pada halaman materi berikutnya.</p>
8.		<p><b>Halaman materi sub Interaksi Manusia dan Komputer</b>                  Pada halaman ini disajikan informasi yang berkaitan dan bagian bawah terdapat tombol navigasi untuk mengarahkan pada halaman materi berikutnya.</p>
9.		<p><b>Halaman materi sub Sistem Operasi</b>                  Pada halaman ini disajikan informasi yang berkaitan dan bagian bawah terdapat tombol navigasi untuk mengarahkan pada halaman materi berikutnya.</p>
10.		<p><b>Halaman Permainan</b>                  Pada halaman ini disajikan dua buah tombol untuk menuju permainan yang berbeda seperti puzzle dan drag and drop</p>
11.		<p><b>Halaman Permainan Puzzle</b>                  Pada permainan ini pengguna diminta untuk melakukan penyusunan objek gambar yang terpisah menjadi sebuah gambar yang sesuai</p>
12.		<p><b>Halaman Permainan Drag And Drop</b>                  Pada permainan ini pengguna diminta untuk melakukan penempatan objek gambar yang terpisah menjadi sebuah gambar yang sesuai</p>
13.		<p><b>Halaman Evaluasi / Quiz</b>                  Pada halaman ini disajikan soal pilihan ganda yang dapat di pilih oleh siswa dengan jawaban yang benar</p>

14.		<p><b>Halaman Borang Pengisian Absensi</b>  Pada tampilan isian ini pengguna atau siswa diwajibkan untuk mengisi absensi kehadiran pada boring yang telah di sediakan.</p>
15.		<p><b>Halaman Profil Pengembang</b>  Pada halaman ini berisi informasi pengembang media pembelajaran dalam hal ini adalah peneliti</p>

### c. Tahap Pengembangan (Development)

Dalam hal ini, validasi dilakukan oleh beberapa ahli yang diantaranya ahli media dan ahli materi. Pada tahap penilaian oleh ahli media dan ahli materi, dalam hal ini terdapat dua ahli media yang memberikan penilaian pada penelitian ini diantaranya:

#### a) Ahli Media 1

Pada validasi ahli media pertama dilakukan oleh Bapak Muhamad Iqbal Mustofa, M.Kom, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut :

Tabel 7 Hasil Skor penilaian ahli media pertama

No.	Desain Tampilan											Animasi	Akseibilitas			Skor total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		12	13	14	
Skor	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	71

#### b) Ahli Media kedua

Pada validasi ahli media kedua dilakukan oleh Bapak Uli Rizki, M.Kom, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut :

Tabel 8 Hasil Skor penilaian ahli media kedua

No.	Desain Tampilan											Animasi	Akseibilitas			Skor total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		12	13	14	
Skor	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	59

Sumber data : Data diperoleh dari lembar validasi ahli media dua

#### c) Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan dan kevalidan materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline. Ahli materi yang terlibat dalam validasi produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah Ibu Redhina Aulia, S.Kom., M.Pd sebagai salah satu guru mata pelajaran informatika di SMAN 1 Semendawai Suku III. Berikut adalah hasil penilaian dari ahli materi :

Tabel 9 Hasil Skor penilaian ahli materi

No. Pertanyaan	Kesesuaian Kurikulum		Kesesuaian Materi			Kesesuaian bahasa			Kesesuaian Motivasi	Skor total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Skor Penilaian	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36

d. Tahap Penerapan

Pada tahap ini, pengujian dilakukan oleh guru sekolah yang ditunjuk sebagai ahli praktisi dalam hal ini adalah Ibu Redhina Aulia, S.Kom.,M.Pd. Validasi dilakukan dengan tujuan pengecekan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Setelah pengujian selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu proses penerapan kepada peserta didik dengan menggunakan skala terbatas yang dilakukan oleh guru serta didampingi oleh peneliti.

e. Tahap Evaluasi

1) Ahli Media 1

Konsistensi warna dan *font* dan Hasil jawaban benar diberikan penjelasan yang berkaitan dengan indikator pembelajaran

2) Ahli Media 2

Tombol keluar di sebelah kanan, Tombol Review Quiz di hapus, Quiz dengan jawaban salah tidak perlu mengulang, Kotak isian pada permainan puzzle dihilangkan

3) Ahli Materi

Tampilkan tombol jawaban (submit) di soal akhir bukan tiap soal ada

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli media 1 dan 2, ahli materi, ahli praktisi, dan respon peserta didik, maka dapat diperoleh presentase rata-rata kelayakan produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

Tabel 10 hasil rekapitulasi validasi media

No	Validator ahli	Persentase
1	Ahli Media 1	95 %
2	Ahli Media 2	79 %
3	Ahli Materi	80 %
4	Ahli Praktisi	80 %
5	Respon peserta didik	91 %
	Presentase rata-rata	85 %
	Kriteria	Layak

Berdasarkan hasil skor rata-rata persentase di atas dari kelima validator yaitu 85 %. Hasil skor persentase yang didapat kemudian dikonversikan ke dalam bentuk kategori penilaian menurut Sugiono (2019: 148), yang diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 1 konversi penilaian pengembangan media

No	Tingkat kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
1	91 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	71 – 90 %	Baik	Layak, perlu revisi
3	51 – 70 %	Cukup Baik	Cukup layak, perlu revisi
4	31 – 50 %	Tidak Baik	Tidak layak, perlu revisi
5	<30 %	Sangat Tidak Baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Berdasarkan kriteria persentase di atas maka dapat diketahui “Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi sistem komputer di SMAN 1 Semendawai Suku III d apat dinyatakan “Layak”.

#### 4. KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* telah memenuhi kategori media yang layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media 1 diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat layak”, sedangkan hasil validasi ahli media 2 diperoleh persentase sebesar 79% dengan kategori “layak” dan pada hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 80 % dengan kategori “layak”. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* telah memenuhi kategori media yang baik. Berdasarkan hasil respon guru diperoleh persentase sebesar 80 % dengan kategori “layak”. Selanjutnya pada hasil respon peserta didik pada uji coba perorangan diperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat layak”.

Adapun produk yang dihasilkan dapat diakses melalui link berikut: [media-sistemkomputer.my.id](http://media-sistemkomputer.my.id) (link *web* media pembelajaran *articulate storyline*). Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate stotyline* pada materi sistem komputer di SMAN 1 Semendawai Suku III yang dikembangkan layak dan termasuk dalam kategori baik untuk digunakan pada pembelajaran di Sekolah Menengah Atas.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Universitas Nurul Huda yang sudah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan study ini dengan baik. Kepada dosen pembimbing skripsi dan dosen PTI lainnya, terimakasih atas bimbingan dan arahnya. Kepada kepala sekolah dan guru mapel SMAN 1 Semendawai Suku III, terimakasih atas kesempatannya hingga saya bisa menyelesaikan ini dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Azizurohman, Suryani, S., & Hayati, M. (2023). Pengembangan Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi Puisi Berbasis Adobe Flash Professional CS6. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 69–80. <https://doi.org/10.30599/spbs.v5i2.2787>
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/download/2797/1959/>
- Gingga Prananda, Ali Wardana, & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran

Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *JuDha\_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>

Pratiwi, S. A., Sudyana, I. N., & Fatah, A. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis articulate-storyline-3 pada pokok bahasan struktur atom. *Journal of Environment and Management*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i2.5507>

Sari, D. M., Mutiara, M., Vebibina, A., & Tobing, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Anatomi Fisiologi. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(6), 1708. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8982>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.

Kemendikbud. 2022. Tentang Kurikulum Merdeka. Diunduh pada tanggal 20 Februari 2024 dari <https://kurikulum.kemendikbud.go.id/>