

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA  
MATERI PELUANG UNTUK SISWA KELAS X DI  
SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**

**Tania Gebiriela Purba<sup>1</sup>, Aty Nurdiana<sup>2</sup>, Fitriana Rahmawati<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: <sup>1</sup>[taniapurba05@gmail.com](mailto:taniapurba05@gmail.com), <sup>2</sup>[atynurdiana6311@gmail.com](mailto:atynurdiana6311@gmail.com),

<sup>3</sup>[fitrianarahmawatimath@gmail.com](mailto:fitrianarahmawatimath@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta menguji kelayakan, efektivitas, daya tarik, dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi peluang bagi siswa kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Proses validasi dilakukan oleh tiga dosen ahli yang berkompeten di bidangnya. Setelah melalui tahap validasi, media pembelajaran kemudian diujicobakan kepada siswa kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Instrumen penilaian berupa angket digunakan untuk menilai kelayakan media interaktif tersebut. Hasil validasi menunjukkan skor materi sebesar 4,57 dengan kategori “valid”, skor validasi media sebesar 4,00 dengan kategori “valid”, serta skor validasi bahasa sebesar 4,00 dengan kategori “valid”. Sementara itu, respon siswa memperoleh rata-rata 4,32 dengan kategori “menarik”, dan respon guru mendapatkan skor rata-rata 4,77 dengan kategori “praktis”. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang yang dikembangkan layak dipakai sebagai media pembelajaran di kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung.

**Kata kunci:** Media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline 3*, Peluang

**Abstract:** This study aims to design and examine the feasibility, effectiveness, attractiveness, and practicality of interactive learning media developed with *Articulate Storyline 3* on the topic of probability for tenth-grade students at SMK Negeri 7 Bandar Lampung. The research employed the ADDIE development model, which consists of five stages: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The learning media was validated by three expert lecturers in their respective fields. After the validation process, the product was tested on tenth-grade students of SMK Negeri 7 Bandar Lampung. An assessment instrument in the form of questionnaires was administered to evaluate the feasibility of the interactive learning media. The validation results indicated a score of 4.57 for the material with the category “valid,” a score of 4.00 for media validation categorized as “valid,” and a score of 4.00 for language validation also categorized as “valid.” Student responses showed that the interactive learning media was considered “interesting” with an average score of 4.32, while teacher responses indicated a score of 4.77 categorized as “practical.” Thus, it can be concluded that the interactive learning media using *Articulate Storyline 3* on the probability topic for tenth-grade students at SMK Negeri 7 Bandar Lampung is feasible to be used as a learning medium.

**Keywords:** Interactive learning media, *Articulate Storyline 3*, Opportunity

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara terencana dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat aktif mengembangkan potensinya. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhhlak mulia, serta terampil dalam menghadapi kebutuhan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Selain itu, pendidikan juga menjadi kebutuhan mendasar yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dengan pendidikan, seseorang dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan mempersiapkan diri dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Lebih jauh, pendidikan memiliki peran penting sebagai motor penggerak dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul bagi kemajuan bangsa dan negara (Sanga & Wangdra, 2023: 84). Oleh karena itu, pendidikan menjadi aspek yang sangat fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Di Indonesia, penyelenggaraan pendidikan diatur dan dikelola dengan baik agar dapat menghasilkan capaian yang optimal. Dalam pelaksanaannya di sekolah, guru berperan sebagai pengajar, pengelola, sekaligus fasilitator, sedangkan

siswa berperan sebagai pembelajar. Hal ini diwujudkan melalui adanya interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran. Secara umum, pembelajaran dapat dipahami sebagai interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 12 ayat (1), ditegaskan bahwa: *“Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, dengan tujuan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang memadai untuk prakarsa, kreativitas, serta kemandirian mereka, yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.”*

Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peran penting adalah matematika. Matematika termasuk disiplin ilmu yang berkontribusi besar terhadap perkembangan pendidikan. Sejak masa lampau, matematika telah dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai persoalan praktis, mulai dari pengukuran, perhitungan, hingga analisis data. Dalam dunia pendidikan, matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat hitung, tetapi juga

sebagai sarana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, serta kreatif.

Menurut Lusianisita & Raharja (2020) Matematika memiliki tiga fungsi utama, yaitu: (1) sebagai sarana untuk memahami dan menyampaikan informasi, misalnya melalui penggunaan tabel atau model matematika dalam menyederhanakan soal cerita maupun soal uraian; (2) sebagai upaya membangun pola pikir dalam memahami konsep serta bernalar untuk melihat keterkaitan antar pengertian; dan (3) sebagai ilmu pengetahuan yang senantiasa mencari kebenaran serta mengembangkan penemuan baru dengan mengikuti aturan-aturan yang berlaku. Dengan demikian, peran dan fungsi matematika menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan.

Sebagai salah satu ilmu dasar, matematika berkontribusi besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sudah diperkenalkan sejak jenjang awal melalui konsep dasar seperti bilangan, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, hingga ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi seperti SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan melatih kemampuan berhitung, tetapi juga mendorong siswa

mengembangkan keterampilan bekerja sama dalam menghadapi beragam permasalahan, baik di lingkungan akademik maupun kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, hingga saat ini matematika masih sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan, sehingga mengurangi minat sebagian siswa untuk mendalaminya.

Menurut (Maha Dewi et al., 2022: 30) Rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika dapat disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, faktor internal yang meliputi keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi sebelumnya serta rendahnya keterlibatan dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kedua, faktor eksternal yang terkait dengan strategi guru, di mana dalam banyak kasus guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Materi umumnya disampaikan secara monoton hanya dengan mengandalkan buku teks dan LKS, tanpa menggunakan sumber lain yang dapat menunjang pembelajaran.

Kondisi ini terlihat jelas pada pembelajaran matematika di kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Hasil prapenelitian menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika masih dianggap kurang menarik, cenderung membosankan, dan sulit untuk dipahami. Hal tersebut

berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang berimbas pada capaian hasil belajar yang juga masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, yang bersifat satu arah dan minim pemanfaatan teknologi. Guru lebih dominan dalam menyampaikan materi secara verbal, sementara siswa cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam diskusi maupun interaksi yang lebih mendalam.

Temuan serupa juga diungkapkan melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran matematika, yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum dan perkembangan global masih jarang dilakukan. Padahal, pembelajaran matematika membutuhkan berbagai bentuk media dan bahan ajar untuk memperjelas konsep, sehingga memudahkan siswa memahami materi (Adinda dkk., 2022). Media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta motivasi siswa. Selain itu, penggunaan media juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, jelas, interaktif, serta merangsang keaktifan dan komunikasi antara guru dan siswa.

Memasuki era abad ke-21, peserta didik tumbuh di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan peluang baru bagi dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi digital dipandang sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih menarik sekaligus komunikatif.

Salah satu perangkat yang potensial digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. Media ini mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti video, audio, animasi, serta tes interaktif dalam bentuk *scene* dan *slide*. Dengan fleksibilitas tersebut, *Articulate Storyline 3* tidak hanya menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga menyederhanakan proses pembelajaran serta memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Peluang untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung.”

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and*

*Development)* yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi peluang untuk siswa kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, karena dianggap mampu memberikan alur kerja yang sistematis dan terstruktur dalam proses penyusunan produk. Model ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*). Tujuannya untuk merancang media pembelajaran interaktif pada materi peluang di kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung menggunakan *Articulate Storyline 3*. Hasil setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

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

Pada tahap analisis mencakup tiga hal, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan.

##### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan siswa kelas X di SMK Negeri 7 Bandar Lampung dilakukan dengan wawancara kepada guru matematika kelas X serta studi awal penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika sehingga belum memenuhi kebutuhan belajar siswa secara maksimal. Bahan ajar yang digunakan juga belum mampu memfasilitasi karakteristik siswa.

##### **b. Analisis Kurikulum**

Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan sekolah dan mengidentifikasi materi yang diajarkan. Berdasarkan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran matematika di SMK Negeri 7 Bandar Lampung menggunakan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran, dimana materi peluang termasuk dalam capaian pembelajaran (CP) dari pembelajaran matematika di kelas X. Materi ini meliputi pengenalan konsep dasar peluang, jenis peluang hingga mampu menghitung peluang suatu kejadian. Dalam implementasi di sekolah, materi peluang disampaikan menggunakan buku cetak sebagai sumber utama dengan kelebihan dan kelemahannya. Analisis kurikulum dilakukan agar mendorong pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate*

*Storyline 3* sebagai solusi alternatif yang mendukung kurikulum merdeka sehingga lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini

c. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap analisis karakteristik siswa, informasi diperoleh melalui wawancara dan hasil studi awal dengan guru matematika mengenai kemampuan akademik peserta didik, motivasi belajar, sikap, minat, perkembangan kognitif, serta pengalaman belajar sebelumnya dari siswa kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Berdasarkan Hasil wawancara, studi awal, dan fakta menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas X beragam mulai dari kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika, siswa yang tidak peduli atau cenderung malas belajar, kurangnya minat belajar siswa dalam mempelajari matematika karena dianggap sulit dan membosankan, siswa juga memiliki keterbatasan dalam menghubungkan konsep yang sudah dipelajari dengan konsep lainnya. Berdasarkan hasil tahap analisis karakteristik siswa ini, dijadikan dasar dalam mendesain media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pokok bahasan peluang yang dikembangkan, guna menjadikan pembelajaran matematika lebih bermakna dan dapat mengasah kemampuan siswa sebagaimana tuntutan kurikulum yang

berlaku. Dengan demikian, hasil pengembangan produk mampu menghadirkan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan belajar siswa.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Setelah tahap analisis, tahap berikutnya adalah perancangan produk. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang untuk siswa kelas X SMK yaitu:

- a. Menyesuaikan rancangan media pembelajaran interaktif dimulai dengan memahami materi mengenai peluang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Mengembangkan produk dengan merujuk kepada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta petunjuk dalam penggunaan.
- b. Perancangan Media. Media Interaktif yang digunakan untuk penyajian materi peluang dirancang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Rancangan ini mempertimbangkan format jenis huruf, ukuran huruf, perpaduan warna, daya tarik, dan karakteristik siswa. Media interaktif dibuat berwarna dengan tampilan menarik guna memotivasi peserta didik dalam belajar.
- c. Perancangan Materi. Penyusunan materi dimulai dengan menganalisis

studi literatur serta Capaian dan Tujuan Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Pada materi peluang, berbagai referensi digunakan untuk menyusun media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan mewujudkan *design* awal yang telah dirancang untuk menghasilkan produk berupa media interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang memiliki beberapa bagian; 1) *login page*, 2) menu, 3) cp, tp, dan atp 4) materi peluang, 5) latihan. Bagian dari media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dirancang dan dibuat semenarik mungkin. Setelah itu dilakukan validasi oleh beberapa ahli sebelum produk diimplementasikan. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator yang berkompeten dibidangnya, dua dosen matematika dan satu dosen Bahasa Indonesia. Saran dari validator dijadikan masukan untuk merevisi produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* sampai dinyatakan benar-benar valid.

#### 1. Hasil Validasi Ahli materi

Validasi materi bertujuan menguji kelengkapan materi dengan kurikulum (standar isi) dan kesesuaian materi pada media pembelajaran interaktif. Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli yaitu dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bandar Lampung. Proses validasi dilakukan dengan menyerahkan hasil rancangan media pembelajaran yang dikembangkan serta lembar validasi kepada validator. Adapun hasil validasi materi, sebagai berikut.

**Tabel 4  
Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1**

1. Aspek kelayakan isi

No	Aspek	Analisis	Validasi
			1
1.	Ke sesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	$\sum skor$	10
		$\bar{x}$	3,3
		Kriteria	Cukup Valid
2.	Kejelasan materi	$\sum skor$	15
		$\bar{x}$	3,00
		Kriteria	Cukup Valid
3.	Ke mutakhiran materi	$\sum skor$	6
		$\bar{x}$	3,00
		Kriteria	Cukup Valid
4.	Mendorong ke ingintahuan	$\sum skor$	7
		$\bar{x}$	3,5
		Kriteria	Cukup Valid

Berdasarkan hasil validasi materi pada tahap 1 tersebut, maka didapat nilai rata-rata 3,2 diperoleh penilaian pada materi peluang oleh ahli materi dengan kriteria “Cukup Valid”, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan perlu direvisi sesuai saran dari validator.

**Tabel 4  
Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2**

1. Aspek kelayakan isi

No	Aspek	Analisis	Validasi
			1
1.	Ke sesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	$\sum skor$	13
		$\bar{x}$	4,3
		Kriteria	Valid
2.	Ke jelasan materi	$\sum skor$	25
		$\bar{x}$	5,00
		Kriteria	Sangat Valid
3.	Ke mutakhiran materi	$\sum skor$	8
		$\bar{x}$	4,00
		Kriteria	Valid
4.	Mendorong ke ingintahuan	$\sum skor$	10
		$\bar{x}$	5,00
		Kriteria	Sangat Valid

Hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 4,57 dari nilai maksimal 5. Berdasarkan tabel kategori kevalidan media pembelajaran diperoleh penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang oleh ahli materi dengan kriteria “Valid”.

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Peluang Untuk Siswa Kelas X Semester Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung**

---

### 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dalam penelitian pengembangan ini bertujuan menguji penyajian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang. Validasi media dilakukan oleh satu orang ahli yaitu dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bandar Lampung. Adapun hasil validasi media tahap 1 sebagai berikut.

**Tabel 4.3  
Hasil Validasi Media**

No	Aspek	Analisis	Validasi	
			1	
1.	Kepraktisan media	$\sum \text{skor}$	8	
		$\bar{x}$	4	
		Kriteria	Valid	
2.	Tampilan media	$\sum \text{skor}$	17	
		$\bar{x}$	4,2	
		Kriteria	Valid	
3.	Penggunaan huruf dan teks	$\sum \text{skor}$	17	
		$\bar{x}$	4,2	
		Kriteria	Cukup Valid	
4.	Penggunaan audio dan backsound	$\sum \text{skor}$	12	
		$\bar{x}$	4,00	
		Kriteria	Valid	

Secara keseluruhan, nilai rata – rata hasil validasi media adalah 4,1. Berdasarkan kategori kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang dengan kriteria “Valid” oleh ahli media.

### 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa bertujuan melihat kevalidan bahasa yang digunakan pada produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang, yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Validasi bahasa dilakukan oleh satu orang ahli yaitu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) STKIP PGRI Bandar Lampung. Berikut adalah hasil validasi bahasa.

**Tabel 4.4  
Hasil Validasi Bahasa**

No	Aspek	Analisis	Validasi	
			1	
1.	Ketepatan struktur	$\sum \text{skor}$	8	

	bahasa	$\bar{x}$	4,00
		Kriteria	Valid
2.	Kejelasan informasi	$\sum \text{skor}$	17
		$\bar{x}$	4,2
		Kriteria	Valid
3.	Kelugasan	$\sum \text{skor}$	13
		$\bar{x}$	4,3
		Kriteria	Valid

Secara keseluruhan mendapatkan rata-rata sebesar 4,00 dari nilai maksimal 5. Berdasarkan tabel kategori kevalidan media, diperoleh penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang oleh ahli bahasa dengan kriteria “Valid”.

### 4. Implementation (Implementasi)

Produk yang telah dinyatakan valid oleh ahli materi, media, dan bahasa. selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik kelas X untuk uji coba produk agar mengetahui efektivitas serta respon siswa terhadap media interaktif yang dikembangkan. Kegiatan implementasi dilaksanakan dengan cara melibatkan siswa dalam proses belajar menggunakan media pembeleajaran interaktif yang telah dirancang dengan *Articulate Storyline 3*. Uji coba dilaksanakan kepada 30 siswa kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan pengumpulan data berupa respon siswa terhadap media yang digunakan. Respon ini diperoleh melalui angket yang telah diberi nilai oleh siswa pada akhir pembelajaran. Lebih lanjut, pada implementasi pengembangan produk guru juga memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media pembelajaran melalui angket respon guru.

### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*

3 pada materi peluang untuk siswa kelas X SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana media yang telah dikembangkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, tahap evaluasi dilakukan melalui posttest (tes uji coba produk) setelah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan ini peneliti dapat mengetahui efektivitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.

## B. Hasil Uji Coba Produk

Produk yang telah divalidasi dan dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji coba lapangan dilakukan untuk memenuhi aspek kelayakan media yang ditinjau dari kemenarikan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran, juga memenuhi aspek efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyine 3* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang dalam pembelajaran matematika.

### 1. Angket Respon Siswa

**Tabel 4.5  
Hasil Respon Peserta Didik**

No	Indikator Penilaian	Rata - Rata	Rata-Rata Keseluruhan	Keterangan
1.	Kemenarikan Media	4,20		
2.	Penyajian Materi	4,45	4,35	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyine 3* setelah

dikonversikan ke tabel kriteria uji kemenarikan produk berada pada kriteria “Tinggi” hal ini menunjukkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyine 3* dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk siswa kelas X SMK pada materi peluang dan dinyatakan menarik sebagai bahan ajar oleh guru.

## 2. Angket Respon Guru

**Tabel 4.6  
Hasil Respon Guru**

No	Indikator	Nilai	Rata-Rata Keseluruhan	Keterangan
1.	Pembelajaran	5		
2.	Tampilan	4,5		
3.	Kualitas isi	4,6		
4.	Kepraktisan	5	4,77	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyine 3* setelah dikonversikan ke tabel kriteria uji kemenarikan produk berada pada kriteria tingkat “Tinggi”. Dengan demikian media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyine 3* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk kelas X SMK pada materi peluang dinyatakan menarik sebagai bahan ajar oleh guru.

3. Uji Efektifitas

**Tabel 4.7  
Hasil Uji Efektivitas Media**

N o	Nil ai	Frekue nsi	Percent ase (%)	Keterang an
1.	≥ 75	24	80%	Tuntas
2.	< 75	6	20%	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel terlihat bahwa persentase ketuntasan klasikal tes hasil belajar (tes uji coba) pada siswa kelas X RPL 2 mencapai 80 %, maka tingkat penguasaan siswa terhadap materi peluang berada pada kategori “Tinggi”. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 7 Bandar lampung.

**C. Revisi Produk**

Revisi produk merupakan salah satu bagian dari tahapan model pengembangan ADDIE yaitu evaluasi. Upaya perbaikan yang dilakukan pada tahap revisi produk bertujuan memperoleh media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang yang layak digunakan oleh guru dan siswa kelas X SMK. Proses revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari tiga validator, diantaranya validator materi, validator media, dan validator bahasa.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang untuk peserta didik kelas X SMK. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 7 Bandar

Lampung dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analysis* (menganalisis), *design* (mendesain), *development* (mengembangkan), *implementation* (mengimplementasikan), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang ditinjau dari kevalidan aspek materi dengan rata-rata sebesar 4,45 dengan kriteria “Valid”, untuk media sebesar 4,1 dengan kriteria “Valid”, dan bahasa sebesar 4,00 dengan kriteria “Valid”.

2. Hasil respon siswa terkait media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pokok bahasan peluang yang dikembangkan menarik dilihat dari hasil respon siswa dengan nilai rata-rata sebesar 4,32 dengan kriteria “Menarik” dan dari respon guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,77 dengan kriteria “Praktis” sebagai media pembelajaran.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi peluang kelas X di SMK Negeri 7 Bandar Lampung efektif dalam mengetahui hasil belajar peserta didik, dengan capaian ketuntasan

klasikal sebesar 80%. Artinya, tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi peluang berada pada kategori “Tinggi”.

## REFERENSI

- Afnisah, N., Ananda, L. J., Siregar, A., Simanjuntak, E. B., & Gandamana, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai INur.* 3(3), 1–23.
- Ajmadewi, N. P. K., Rasna, I. W., & Artika, I. W. (2024). Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1117–1126.  
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.978>
- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021 / 2022.* 15(1), 243–250.
- Anggraeni, E. R., Ma'rufi, M., & Suaedi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 43–55.  
<https://doi.org/10.30605/proximal.v4i1.503>
- Ariani, N. D., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5(6), Hlm:11.
- Ayu, N. P., Soeprianto, H., & Nilza Humaira Salsabila, S. S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Ni. *Jurnal Pendidikan*, 3(September), 723–731.
- Fikri, H., & Ade, M. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizal (ed.)). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Hafizun, M., Ilhami, R., & Astriyani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Menggunakan *Articulate Storyline* pada Materi Aritmatika Sosial Sekolah Menengah Pertama. 1642–1650.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahirim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & I Made Indra. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Irwanto. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Mata Kuliah Elektronika Daya.* 1, 353–368.
- Khusnrah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan *Articulate Storyline*. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.  
<https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Lailimuniffah, S., & Saidah, K. (2023).

- Implementasi Bahan Ajar *Articulate Storyline* Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Untuk Kelas IV SD. *Prosiding SEMDIKJAR*, 463–469.
- Maha Dewi, A., Azzahra, A., Insania Kamila, A., Ulya, N., & Kurnia Sari, L. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *Prosiding Santika 2: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2(20), 24–34.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 365–376.
- Rahma, N., & Yuliani, S. M. (2023). *Pengaruh Media Interaktif Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. 6(2). <https://rgap.uho.ac.id/index.php/jurnal>
- Raras Lusianisita & Endah Budi Raharja. (2020). *Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient*. 4(2).
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan *Articulate Storyline*. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>
- Sam, N., Hakim, A., & Kanata, A. (2021). *Jetclc c*.
- Sanaky AH Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. KAUKABA DIPANTARA.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Somba, G. T. M., Maukar, M. G., & Sulistyaningsih, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII SMP. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 743–751. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.4026>
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Supriyono, D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE 3 PADA IPS TEMA 5 KELAS 4 SDN BENOWO III SURABAYA* Dhea Ranindya Aulileria Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidik.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.

Sutopo, N. A., Ratu, N., Dipoenegoro, J., Sidorejo, S. K., Salatiga, K., & Tengah, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran GeoGebra Classroom Sebagai Penguatan Pemahaman Konsep Materi Translasi Siswa SMP Kelas IX*. 06(01), 10–23.

Wardani, S., Lestari, W., & Subali, B. (2024). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TOPIK KECEPATAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS ARTICULATE STORYLINE*. 09.

Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 12, 298–305.

