

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI BOLA VOLI KELAS X SMAN 1 TEGALDLIMO

Yusuf Nanang Prianggi<sup>1\*</sup>, I Ketut Budaya Astra<sup>2</sup>, I Gede Suwiwa<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup>,Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [Yusufanggi35@gmail.com](mailto:Yusufanggi35@gmail.com),

### Abstract

Tujuan Penelitian ini yaitu membuat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline3* materi passing bola voli kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan sebagai berikut : 1 (*Analyze*), 2 (*Design*), 3 (*Development*), 4 (*Implementation*), dan 5 (*Evaluation*). metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data yaitu wawancara, dan penyebaran kuisioner. Validasi multimedia interaktif meliputi tujuh tahapan yaitu: validasi oleh ahli desain media pembelajaran, validasi ahli media pembelajaran, validasi isi pembelajaran, validasi praktisi, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Data dalam penelitian ini menggunakan data deskripsi kualitatif, analisis statistik kuantitatif, dan menggunakan rumus gregori untuk mengukur kevalidan. Hasil validasi dari uji coba ahli desain media pembelajaran mendapatkan dengan persentase 90,00% mendapatkan kriteria sangat baik, validasi dari uji coba ahli media pembelajaran mendapatkan nilai dengan presentase 95,83 % mendapatkan kriteria sangat baik, hasil uji coba kevalidan media mendapatkan 1,00% yaitu berada pada kriteria validasi isi sangat tinggi, uji coba ahli isi pembelajaran mendapatkan nilai dengan presentase 91,66% mendapatkan kriteria sangat baik, hasil validasi praktisi media pembelajaran mendapatkan nilai dengan presentase 94,11% mendapatkan kriteria sangat baik, hasil uji coba perorangan 90,99% mendapatkan kriteria sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai persentase 80,49 mendapatkan kriteria baik, dan uji coba lapangan mendapatkan nilai dengan persentase 90,32% mendapatkan kriteria sangat baik. Hasil dari pengembangan adalah aplikasi pembelajaran yang berbentuk WEB HTML yang bisa diakses peserta didik memalui HP. hasil di atas maka pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate storyline3* dikaatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah atau dalam penelitian.

**Keywords:** pengembangan, Articulate Storyline3, Interaktif

### Abstrak

*The purpose of this study is to develop interactive learning multimedia based on the Articulate Storyline3 application for volleyball passing for class X SMAN 1 Tegaldlimo. The research method used is using the ADDIE model which includes 5 stages as follows: 1 (Analyze), 2 (Design), 3 (Development), 4 (Implementation), and 5 (Evaluation). the methods used in collecting data are interviews, and distributing questionnaires. The interactive multimedia validation includes seven stages: validation by learning media design experts, learning media expert validation, learning content validation, practitioner validation, individual testing, small group testing, and field testing. The data in this study uses qualitative descriptive data, quantitative statistical analysis, and uses the Gregorian formula to measure validity. The validation results from the learning media design expert trial got a percentage of 90.00% getting very good criteria, the validation from the learning media expert trial got a score with a percentage of 95.83% getting very good criteria, the media validity test results got 1.00% namely being on very high content validation criteria, the learning content expert trial got a score with a percentage of 91.66% getting very good criteria, the results of the validation of learning media practitioners getting a score with a percentage of 94.11% getting very good criteria, individual trial results 90.99% got very good criteria, small group trials got a percentage value of 80.49 got good criteria, and field trials got scores with a percentage of 90.32% got very good criteria. The result of the development is a learning application in the form of WEB HTML that can be accessed by students via cellphones. From the results above, the development of interactive multimedia based on the Articulate storyline3 application is said to be valid and suitable for use in learning at school or in research.*

**Keywords:** development, Articulate Storyline3, Interaktif

#### History:

Received: 19 September 2022

Revised: 24 November 2022

Accepted: 26 November 2022

Published: 30 November 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia ke arah lebih baik. Sebagai kegiatan yang sadar akan tujuan, maka pelaksanaannya berada dalam proses yang berkesinambungan sesuai jenjang pendidikan. Dalam dunia pendidikan dibagi menjadi dua yaitu pendidikan informal dan pendidikan formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilakukan secara prosedural sesuai dengan peraturan instansi sekolah, sedangkan pendidikan informal yaitu pendidikan yang dilaksanakan diluar instansi sekolah seperti pelatihan, bimbingan dan sertifikasi. Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran di sekolah yang mengembangkan suatu aspek keterampilan motorik, fisik, dan pengetahuan pola hidup sehat. Pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) diterapkan dalam lingkungan sekolah yaitu memiliki tujuan dalam pembelajaran yang meliputi aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif yang mencakup tentang pengetahuan/penguasaan terhadap materi yang diberikan. Pada sikap afektif yaitu mengembangkan konsep diri dan komponen kepribadian seperti watak dan emosional. Pada sikap psikomotor yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) memanfaatkan aktivitas fisik berguna untuk meningkatkan aktivitas kebugaran jasmani serta pembentukan penguasaan keterampilan gerak. Menurut Sari & Harjono (2021) “Pembelajaran adalah terjadinya proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar untuk terwujudnya tujuan pembelajaran”. Pembelajaran merupakan suatu proses inti dari pendidikan secara keseluruhan dimana guru sebagai pemeran utamanya.

Menurut Aziz & Shaleh , (2021) “Media pembelajaran mempunyai definisi yang sering kali dikatakan sebagai hardware (fitur Keras) adalah suatu hal yang bisa didengar, ditangkap oleh indera penglihatan ataupun diraba dengan indera fisik, dengan isi ataupun aplikasi pesan yang diinformasikan pada siswa”. Sedangkan menurut Suryani (dalam Yuliansyah et al 2021) Menjelaskan bahwa penggunaan suatu media pembelajaran berbasis komputer mempunyai dampak yang tinggi terhadap minat siswa dalam mempelajari kompetensi yang akan diberikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau materi dalam segala bentuk kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) bernama M Rizki fajar I, S.Or pada tanggal 8 Otokber 2021 bahwa kelas X SMAN 1 Tegaldlimo terdiri dari kelas X MIPA 1, MIPA 2, MIPA 3, MIPA 4, MIPA 5, X IPS 1, X IPS 2,X IPS 3, dan X IPS 4.Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi sebelumnya melakukan pembelajran daring namun dengan berkurangnya level Covid-19 di banyuwangi SMAN 1 Tegaldlimo melakukan pembelajaran tatap muka. Selama ini pembelejaran tatap muka berlangsung guru menggunakan bahan ajar seperti buku paket, buku LKS, media youtube, google clasroom guru masih tidak menggunakan multimedia interaktif. Guru dalam pembeajaran masih menggunakan pendekatan konvensional dimana guru memberikan materi melalui ceramah, vidio dan teks, dengan melakukan pengembangan multimedia interaktif ini guru akan lebih dipermudah dalam penyampaian materi langsung kepada peserta didik. Dilihat dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bahwa masih terdapat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan dalam penerimaan materi bola voli masih ada yang kurang paham materi, terdapat siswa yang masih malu dalam berdiskusi maupun bertanya dan mendapat nilai rendah.

Maka dilihat dari permasalahan di atas di buatah pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran passing bola voli diharapkan

lebih praktif, interaktif dan inovatif dalam pembelajaran dikelas guna menarik semangat dan memotivasi belajar peserta didik yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran baik secara individu maupun dalam kelompok kecil dan besar. Menurut Gayeski (dalam Munir, 2013:2) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media yang berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk tesk, grafik, audio, vidio, dan sebagainya. Menurut Elsom-Cook (dalam Munir, 2013:3) mendefinisikan multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada. Sedangkan menurut Warsita (dalam Husnul dan Ade, 2018: 25) menyatakan bahwa multimedia interaktif terkait dengan komunikasi dua arah.

Hasnul dan Ade (2018:24) mendefinisikan Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih siapa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berdasarkan pengertian para ahli tersebut dapat didefinisikan bahwa multimedia interaktif bisa diartikan sebagai penggabungan dari semua komponen-komponen seperti teks, suara, gambar, video dan animasi sebagai komponen yang dimana 5 komponen tersebut disatukan dan dilebur hingga menjadi satu wujud produk dalam bentuk multimedia interaktif yang menciptakan suatu komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna dengan komputer.

Menurut philips (dalam Sudharta dan Tengah, 2015:23) menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensori yang mendukung cara belajar tertentu. Berdasarkan hal tersebut, multimedia dalam proses belajar mengajar dapat digunakan dalam tiga fungsi, yaitu sebagai berikut: (a) Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu instruksional, (b) Multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi, (c) Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar misalnya, multimedia digunakan untuk menyimpan rangkaian slide mikroskop atau radiograf.

Selain itu menurut Nana sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Sudharta dan Tegeh, 2015:23) penggunaan multimedia memiliki beberapa keuntungan dalam mendayagunakan multimedia dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar. (2) warna, musik, dan grafis animasi dapat menambah kesan realisme. (3) menghasilkan penguatan yang tinggi. (4) berguna sekali untuk siswa yang lamban. (5) kemampuan daya rekamnya mengikuti pembelajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa, terutama untuk siswa-siswa yang dikhususkan, dan kemajuan belajar mereka pun dapat diawasi terus. (6) rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para siswa.

Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik. Menurut Bintoro et al (2021) "articulate storyline adalah salah satu dari beberapa media pembelajaran dapat digunakan, ini memberi pengaruh yang positif kepada peserta didik di saat pembelajaran online dan offline". Produk pengembangan yang dihasilkan dari aplikasi Articulate Storyline 3 ini berupa Link HTML yang bisa diakses melalui pengguna yang menggunakan iOS, android, dan PC. Multimedia merupakan sebuah perubahan komunikasi satu sama lain. Misalnya dalam mengirim dan menerima informasi menjadi efektif dan efisien. Secara garis besar didalam elemen multimedia dapat digolongkan menjadi 2 yaitu multimedia yang berbasis waktu (kontinyu) dan multimedia yang berbasis tidak waktu (diskrit). Multimedia yang

bersifat waktu informasi yang digunakan seiring dengan perubahan waktu contohnya animasi, suara, dan video, dan multimedia yang tidak berbasis waktu contohnya teks dan gambar. Informasi dalam multimedia jenis diseret ini bersifat tidak berubah dari waktu ke waktu sehingga multimedia bersifat statis. Menurut [Munir \(2013:16\)](#) komponen multimedia dibagi menjadi 5 jenis, yaitu (teks, suara, grafik, animasi dan video).

Berdasarkan uraian di atas maka hal-hal yang harus di penuhi untuk bisa mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline3* sebagai berikut (1) Hardware CPU 2 GHz Processor or higher (32 bit or 64 bit), Memory minimal 2Gb, Available disk space minimal 1 GB, Display 1280 x 720 screen resolution or higher Multimedia sound card, microphone, dan webcam for recording naration and video. (2) Software Operasional sistem windows 7,8,10 (32 bit or 64 bit), Mac os X 10.68, Net Framework minimal versi 4,5,2, Visual C++, dan Adobe flashplayer minimal versi 10.3.

Pembelajaran di SMAN 1 Tegaldlimo menggunakan kurikulum K13, pemilihan materi passing bola voli ini berdasarkan dengan isi silabus yang dibuat berdasarkan kurikulum K13 oleh masing-masing pengajar untuk mendeskripsikan program dan kegiatan pembelajaran dalam sebuah subjek pelajaran. Permainan bola voli adalah salah satu permainan bola besar permainan bola voli pertama kali diciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895. Dia adalah seorang pembina pendidikan jasmani pada Young Men's Christian Association (Y.M.C.A) di kota Holyoke, Massachusetts, America. Menurut [wicaksono dalam \(Destriano. 2021\)](#) Permainan bola voli adalah permainan yang dilakukan secara beregu dan sudah sangat berkembang dikalangan masyarakat, teknik dasar bola voli memiliki peranan yang sangat penting dalam permainan bola voli sebelum para pemaian meningkatkan kemampuan pada keterampilan yang lebih tinggi. Menurut [Paryanto \(2020:46\)](#) "Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal". Lapangan dalam permainan bola voli berbentuk persegi empat panjang dengan panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Permainan ini di pimpin oleh 2 wasit yaitu wasit atas yang disebut (wasit 1) wasit bawah (wasit 2) dan dibantu oleh 4 orang sebagai hakim garis, tinggi tiang net putra 2,43 meter dan 2,24 meter untuk putri. Di dalam permainan bola voli teknik yang harus dikuasai yaitu teknik passing bawah dan passing atas, servis atas dan bawah, block, dan smas. Dalam penelitian ini mengambil materi passing yaitu passing bawah dan passing atas.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian R&d yang berorientasi sebuah pengembangan produk pembelajaran atau menyempurnakan produk pembelajaran. dalam penelitian ini mengadaptasi model ADDIE. Pemilihan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini di kembangkan secara sistematis dan berpijak kepada ladsan teoritis yang digunakan dalam upaya memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik dan sumber belajar. Menurut [tengah dkk \(2014: 42\)](#) Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu : Analisis (*Analyse*), Perencanaan (*design*), Pengembangan (*Development*), Implementasion (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu analisis. Pada tahap analisi ini ada tiga langkah yang dilakukan yaitu (A) analisi kebutuhan, (B) analisis lingkugan, dan (c) analisis mata pelajaran. Pada tahap perencanaan yaitu membuat *flowchart* (*alur program*) dan membuat *Storyboard*. Kemudian pada tahapan pengembangan merelasiasikan kerangka *Flowchart*, *storyboard* dan materi yang sudah dibuat menjadi sebuah produk yang berbentuk web *HyperText Markup Language* (HTML). Tahap implementasion yaitu menerapkan produk

media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya di perlihatkan kepada peserta didik. Tahapan evaluasi dilakukan menggunakan evaluasi formatif yang meliputi 3 tahapan yaitu: one to one, evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi kelompok besar.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuisioner, subjek dalam penelitian ini yaitu 7 tahapan uji coba. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan hasil yang kongkrit dari keberhasilan produk multimedia pembelajaran interaktif yaitu : (1) analisis deskripsi kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk kata tertulis dari subjek penelitian dan (2) analisis statistik kuantitatif yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

Rumus penilaian

$$\text{presentase} = \frac{\sum (\text{jawaban bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum$  = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Rerata Persentase} = (F : N) \times 100\%$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Tabel 01. Konversi PAP Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 % – 100 %	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75 % – 89 %	Baik	Sedikit direvisi
65 % – 79 %	Cukup	Direvisi Secukupnya
55 % – 64 %	Kurang	Banyak Revisi
0 % – 54 %	Sangat Kurang	Direvisi Total

Analisis kevalidan media pembelajaran digunakan untuk mengukur seberapa jauh media pembelajaran yang telah dikembangkan bisa memenuhi kriteria berdasarkan validator yang ditunjuk dengan menggunakan lembar validasi ahli. Untuk perhitungan validitas isi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Keterangan:

A = sel yang menunjukkan ketidak setujuan antara kedua penilaian

B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilaian

D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilaian

Tabel. 02 Kriteria validitas isi

0,80 – 1,00	Validasi isi sangat tinggi
0,60 – 0,79	Validasi isi tinggi

0,40 – 0,59	Validasi isi sedang
0,20 – 0,39	Validasi isi rendah
0,00 – 0,19	Validasi isi sangat rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline3*. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahap pertama melakukan analisis (*Analyze*) yaitu untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di SMAN 1 Tegaldlimo dengan melakukan observasi wawancara kepada guru Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PJOK), tahap analisis kebutuhan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, pembelajaran masih berpusat kepada guru, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, pada analisis lingkungan sekolah seperti fasilitas lcd dan alat pendukung lainnya sudah cukup memadai hanya saja kurang dalam penggunaannya, dan analisis mata pelajaran masih terdapat peserta didik masih erdapat peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dalam pembelajaran. Tahap kedua perencanaan (*design*) yaitu membuat kerangka *flowchart* dan *storyboard* dan memilih software yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Srotynie3*. Tahap ketiga pengembangan (*Develoment*) dengan menerjemahkan *flowchart* dan *storyboart* dan diwujudkan dallam menggunakan perangkat lunak *Artticutulate Storyline 3* software untun menggabungkan antara materi, video, audio, animasi, pendahuluan, daftar pustaka, dan evaluasi menjadi satu. Pembuatan video pembelajaran dibantu dengan menggunakan aplikasi VN pro. Tahap keempat implementasi (*Implementation*) meliputi produk media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli, selanjutnya diperlihatkan kepada peserta didik untuk mendapatkan respon terhadap produk yang telah dikembangkan. Tahap kelima evaluasi (*Evaluatioin*) yaitu dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif terdiri dari uji ahli, uji praktisi, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil uji validitas produk disajikan ppad tabel dibawah ini sebagai berikut:

Tabel.03 Hasil Uji Coba Produk

No	Subjek penelitian	Persentase	Kriteria
1	Ahli desain media pembelajaran	90,00%	Sangat baik
2	Ahli media pembelajaran	95,83%	Sangat baik
3	Ahli isi pembelajaran	95,66%	Sangat baik
4	Praktisi media pembelajar	91,66%	Sangat baik
5	Uji perorangan	94,11%	Sangat baik
6	Uji kelompok kecil	80,49%	Baik
7	Uji lapangan	90,37%	Sangat baik

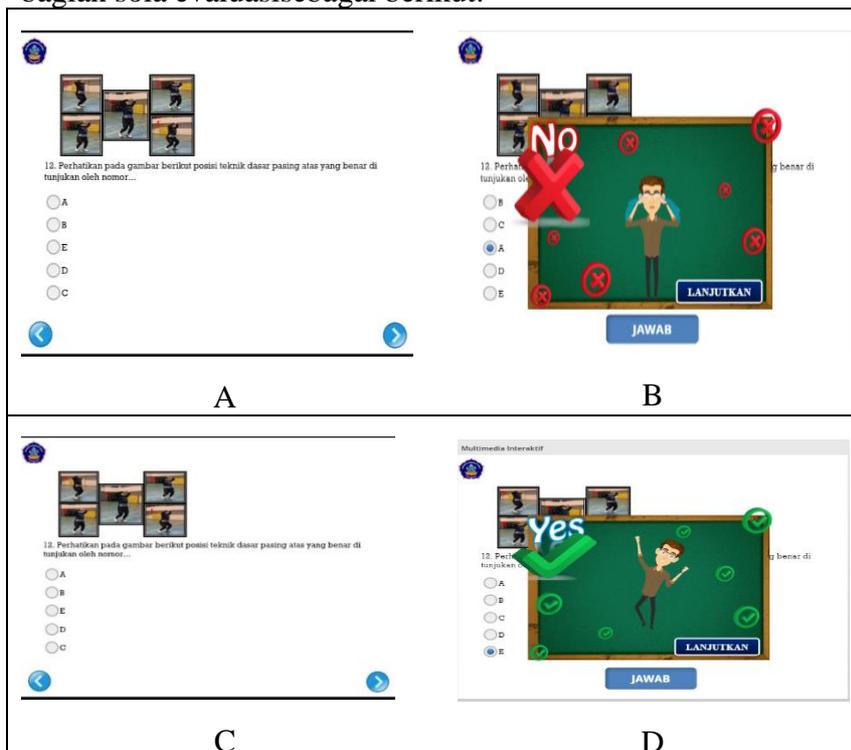
Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan kepada uji ahli desain media pembelajaran mendapatkan nilai persentase 90,00% yaitu mendapatkan kriteria sangat baik, bedasarkan hasil uji ahli media pembelajaran mendapatkan nilai persentase 95,83% yaitu medapatkan kriteria sangat baik, berdasarkan hasil uji ahli isi pembelajaran yang telah dilakukan mendapatkan pesentase 91,66% yaitu mendaatkan kriteria sangat baik, bedasarkan hasil uji coba praktisi media pembelajaran mendapatkan nilai persentase 94,11% yaitu mendapatkan kriteria sangat baik, bedasarkan uji coba perorangan mendaatkan nilai persentase 90,99% yaitu mendapatkan kriteria sangat baik, bedasarkan hasl uji coba kelompok kecil yaitu mendapatkan nilai persentase 80,49% yaitu mendapatkan kriteria baik, bedasarkan hasil uji coba lapangan mendapatkan nilai 90,37% yaitu mendapatkan kriteria sangat baik.

Bahan ajar yang telah dikembangkan bersifat efisien dan fleksibel. Maksudnya bahan ajar yang telah dikembangkan tepat sesuai sasaran yang telah ditentukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Desain media pembelajaran dibuat sedemikian mudah, menarik, dan di lengkapi informasi dapat mempermudah pengguna/peserta didik dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Terdapat saran/komentar dari validator ahli desain media pembelajaran sehingga bisa untuk menyempurnakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline3*. Revisi produk dilakukan sesuai dengan kebutuhan multimedia pembelajaran yang masih belum terpenuhi. Berikut hasil revisi perbaikan *Articulate Storyline3*. Pada bagian warna *background* dan tesk asih belum sesuai



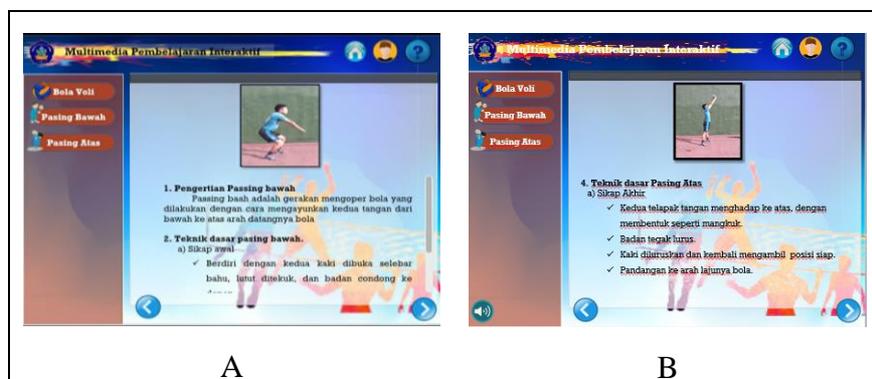
Gambar 01. Tampilan menu home gambar A sebelum direvisi gambar B sesudah direvisi.

Pada bagian tampilan soal terdapat aspek yang harus ditambahkan yaitu pemberian feedback pada setiap soal yaitu terdapat tampilan benar dan salah ketika pengguna/peserta didik mengerjakan soal evaluasi. Berikut hasil revisi perbaikan *Articulate Storyline 3*. Pada bagian sola evaluasisebagai berikut:



Gambar 02. Tampilan Gambar A dan C sebelum direvisi tampilan B dan D sesudah direvisi

Pada bagian menu materi validator ahli media pembelajaran menyarankan menambahkan audio pada setiap menu materi lengkap dengan tombol on dan off



Gambar 03. Tampilan gambar A sebelum direvisi dan Tampilan gambar B sesudah direvisi

Pada bagian tampilan menu home terdapat pada tombol action agar tidak membingungkan pengguna yaitu warna tombol ketika pengguna klik warna tombol tidak berubah.



Gambar.04 Tampilan gambar A sebelum direvisi dan tampilan gambar B sesudah direvisi

Tabel. 04 Hasil Uji kevalidan Media Pembelajaran

No	Subjek penelitian	Rata-rata%	Kriteria
1.	Ahli desain media Pembelajaran dan media pembelajaran	1,00%	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli desain media pembelajaran dan ahli desain media pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh kevalidan media pembelajaran mendapatkan nilai dengan rata-rata sebesar 1,00 yaitu menunjukkan bahwa berada pada validitas isi sangat tinggi. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate storyline3* bisa dapat membangkitkan motivasi, mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan.

### Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline3* materi passing bola voli kelas x di SMAN1 Tegaldlimo tahun pelajaran 2021/2022. Hasil dari pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* ini yang telah dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran

mendapatkan persentase 91,66% dengan kategori (sangat baik), kemudian ahli media pembelajaran mendapatkan persentase 95,83% dengan kategori (sangat baik), dan di hitung dengan menggunakan rumus gregori hasil dari ahli desain media pembelajaran dan media pembelajaran mendapatkan nilai 1,00 (sangat tinggi), kemudian ahli isi pembelajaran mendapatkan persentase 91,66% (sangat baik), kemudian uji coba praktisi media pembelajaran mendapatkan persentase 94,11%, uji coba perorangan mendapatkan 90,99% (sangat baik), uji coba kelompok kecil mendapatkan 80,49 (baik), uji coba kelompok besar 90,32% (sangat baik).

Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline3* disarankan kepada peserta didik bisa terus belajar dengan mudah dalam pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* disarankan bagi guru di sekolah agar menjadi lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan/mengimplementasikan media pembelajaran di sekolah, karena terdapat tutorial video, teks, dan gambar. Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline3* disarankan kepada kepala sekolah dapat menjadikan salah satu sebagai alternatif dalam pembelajaran PJOK di sekolah yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline3* disarankan bagi peneliti lain supaya bisa dijadikan dalam pedoman, acuan, dan referensi dalam menggunakan penelitian pengembangan.

### Ucapan Terimakasih

Terimakasih ucapan peneliti kepada SMAN 1 Tegaldlimo yang telah membantu dalam proses pengambilan data, serta Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi yang telah membimbing maupun memberikan motivasi dalam penyusunan artikel ini.

### Daftar rujukan

- Aziz, A., & Saleh, M. (2021). *Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan*. 1–19
- Fikri, Husnul dan Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung. ALFABETA, CV
- Paryanto. 2020. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achivement Division) Untuk Pembelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli*. Malang. Ahlimedia Press.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.
- Sudhata, I Gede Wawan dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media akademi.
- Sudhata, I Gede Wawan dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media akademi.
- Tegeh, I Made. I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Yuliansyah, A. R., Wiguno, L. T. H., Kurniawan, A. W., & Mu'arifin, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Dasar Lari Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(4), 180–191.