

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Kelas XI Layanan Perbankan Di SMK Negeri 1 Kalitengah

Alifatul Muamalah

Universitas Negeri Surabaya

Rochmawati

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: alifatulmuamalah00@gmail.com

Abstract: *The world of education is currently growing, various reforms are being carried out to improve the quality of education. Improving the quality of education continues to be carried out by the government, one of which is the implementation of the Free Learning Curriculum. In the Independent Learning Curriculum students are required to be more active in the learning process and know about technological developments. This makes educators to be more creative and innovative in creating learning media. The use of learning media in the learning process is very necessary to help students improve understanding. Therefore, it is necessary to develop interactive media as learning media in the subjects of Banking Accounting and Microfinance. The purpose of this study was to determine the development process, feasibility and student responses to interactive media based on Articulate Storyline as an interactive learning medium in the subject of Banking Accounting and Microfinance class XI Banking Services at SMK Negeri 1 Kalitengah.*

This research is a type of development research using the ADDIE development model. The trial was conducted on 21 students of class XI Banking Services A at SMK Negeri 1 Kalitengah. Data collection techniques used study sheets, validation sheets and student response questionnaires. The data obtained were analyzed descriptively using percentage techniques. The results showed that the quality of content and objectives was 95% with very feasible criteria, 95% instructional quality with very feasible criteria, and 91% technical quality with very feasible criteria. The average of the three components is 94% with very decent criteria. And the average percentage of student responses is 96% with very good criteria.

Keywords: *Interactive Media Articulate Storyline, Learning Media, Banking Accounting And Microfinance*

Abstrak. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas Pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah salah satunya yaitu pemberlakuan Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam Kurikulum Merdeka Belajar menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengetahui perkembangan teknologi. Hal ini membuat pendidik semakin kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman. Oleh karena itu dilakukan pengembangan media interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro. Tujuan penelitian ini adalah untuk

Received April 30, 2023; Revised Juni 2, 2023; Juli 02, 2023

*Corresponding author, e-mail address

mengetahui proses pengembangan, kelayakan dan respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan di SMK Negeri 1 Kalitengah.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Uji coba dilakukan pada 21 peserta didik kelas XI Layanan Perbankan A SMK Negeri 1 Kalitengah. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar telaah, lembar validasi dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan kualitas isi dan tujuan sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, kualitas instruksional sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, dan kualitas teknis sebesar 91% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata ketiga komponen tersebut adalah 94% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata persentase dari respon peserta didik sebesar 96% dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: Media Interaktif *Articulate Storyline*, Media Pembelajaran, Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro.

KAJIAN TEORITIS

Pendidikan adalah upaya pemerintah guna merealisasikan pembangunan nasional untuk meningkatkan kualitas hidup anak-anak bangsa (Andiarsa & Rohayati, 2017). Beragam upaya dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia, misalnya dengan adanya pergantian kurikulum yang dianggap belum tepat dan kurang berkualitas, yaitu Kurikulum 2013 diperbarui menjadi Kurikulum Merdeka yang dianggap bisa menyesuaikan dengan perubahan lingkungan dan kondisi yang sesuai dengan perkembangan dunia saat ini. Pengembangan-pengembangan tersebut dimaksudkan agar dapat menjamin kesetaraan kesempatan belajar dan meningkatnya kualitas pendidikan, terutama untuk generasi muda bangsa sebagai generasi penerus, demi stabilisasi kemajuan bangsa dan negara Indonesia (Andiarsa & Rohayati, 2017).

Pendidikan memegang peranan vital dalam kehidupan dan perkembangan manusia. Pendidikan yang bermutu dapat menambah daya saing suatu negara di mata global. Seiring berjalannya waktu, beragam teknologi, termasuk di bidang Pendidikan, berkembang pesat. Penggunaan teknologi tepat guna dan benar dalam proses Pendidikan mempengaruhi mutu pendidikan. Meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan pembelajaran yang baik, yakni pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Kiat dalam membuat pembelajaran menjadi menarik, khususnya dengan menggunakan media massa dalam proses pendidikan. (Arifin, 2019).

Perubahan tentang Kurikulum Merdeka Belajar yang digunakan sebagai rangka untuk pemulihan dalam dunia pendidikan. Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum yang memuat berbagai konten pembelajaran di sekolah guna meningkatkan konten dan memberi peserta didik waktu yang untuk mempelajari rancangan dan memperdalam ketrampilan mereka. Pendidik berkesempatan untuk menentukan berbagai alat belajar agar kegiatan belajar dapat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Rancangan dikembangkan guna meningkatkan implementasi Profil

Pelajar Pancasila (PPP) berdasar pada topik spesifik yang diidentifikasi oleh kementerian. Proyek ini tidak ditujukan pada pencapaian tujuan pembelajaran apapun, dan oleh karena itu tidak terkait dengan isi mata pelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).

Proses Pendidikan pelatihan atau kegiatan pendidikan pelatihan harus dimaknai sedemikian rupa sehingga pendidikan pada peserta didik dilakukan baik melalui orang yang mengajar secara langsung (pendidik, instruktur) maupun tidak langsung (Sadiman & Arif, 2014). Peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangatlah penting. Pemanfaatan lingkungan belajar tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga berguna agar mendorong pelajar lebih giat belajar dan pembelajaran menjadi makin hidup di dalam kelas (Audie, 2019). Seseorang harus memperhatikan perubahan perilakunya. Perubahan secara alamiah terjadi karena interaksi dengan lingkungannya, bukan dari proses pertumbuhan atau pematangan fisik, kelelahan, sakit atau dampak obat-obatan. Perubahan ini harus bertahan lama, bukan hanya sesaat (Sadiman & Arif, 2014) Menurut Kosmara (2014) Belajar bukanlah suatu hasil melainkan suatu proses pencapaian tujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar. Proses belajar itu mengalami, bereaksi dan lewat (*passing*), belajar terjadi karena ada niat.

Media ajar interaktif diharapkan dapat memudahkan kegiatan belajar peserta didik terutama dalam mengatasi kendala waktu belajar dan mempermudah peserta didik belajar secara mandiri. Media ajar adalah bagian penting dari pengajaran. Di awal era metaverse, kajian media pembelajaran berbasis TIK menjadi poin penting untuk *upgrade* mutu pendidikan peserta didik (Roazah *et al.*, 2022). (Sadiman & Arif, 2014) mendefinisikan media sebagai bentuk cetak dan audio visual komunikasi dan media mereka. Menurut (Nasional & Departemen Pendidikan, 2008) Interaktif berarti tindakan timbal balik atau hubungan timbal balik atau kegiatan timbal balik. Menurut (Prastowo & Andi, 2015), Multimedia interaktif adalah sekumpulan media (audio, narasi, grafis, ilustrasi, dan visualisasi) yang dirancang pengguna dalam mengontrol urutan dan presentasi. Miarso & Yusufhadi (2013) fitur penting dari media ajar interaktif ini adalah peserta didik diharuskan menyimak presentasi sekaligus berinteraksi ketika pelajaran berlangsung. Menurut Sudjana & Nana (2013) terdapat beberapa poin penting yang harus difokuskan oleh pendidik saat memilih bahan ajar dalam peningkatan mutu pengajaran, diantaranya pendidik harus paham tentang jenis media ajar, kriteria pemilihan media ajar yang tepat, kriteria penggunaan media ajar dan pemantauan penggunaannya sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran kepada peserta didik, keterampilan membuat bahan ajar sederhana untuk keperluan pembelajaran, khususnya media dua dimensi berupa grafis, dan sejumlah media tiga dimensi atau media proyeksi, serta pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengevaluasi keefektifan penerapan media pada proses belajar.

Alternatif program pembuatan media ajar sangat banyak, diantaranya *Articulate Storyline*. Aplikasi *Articulate Storyline* mempunyai fitur yang serupa dengan *Power Point*, sehingga praktis digunakan bahkan untuk pemula sekalipun. Pengguna dapat *mensetting timer* dan animasi untuk menyisipkan *font* atau grafis di layer seperti halnya aplikasi Kinemaster. Terdapat tiga jenis slide khusus untuk memasukkan kuis/pertanyaan. Dan juga terdapat menu trigger atau tombol navigasi yang kompleks dilengkapi dengan objek-objek interaktif yang membuat produk multimedia interaktif menjadi lebih menarik (Rianto, 2020).

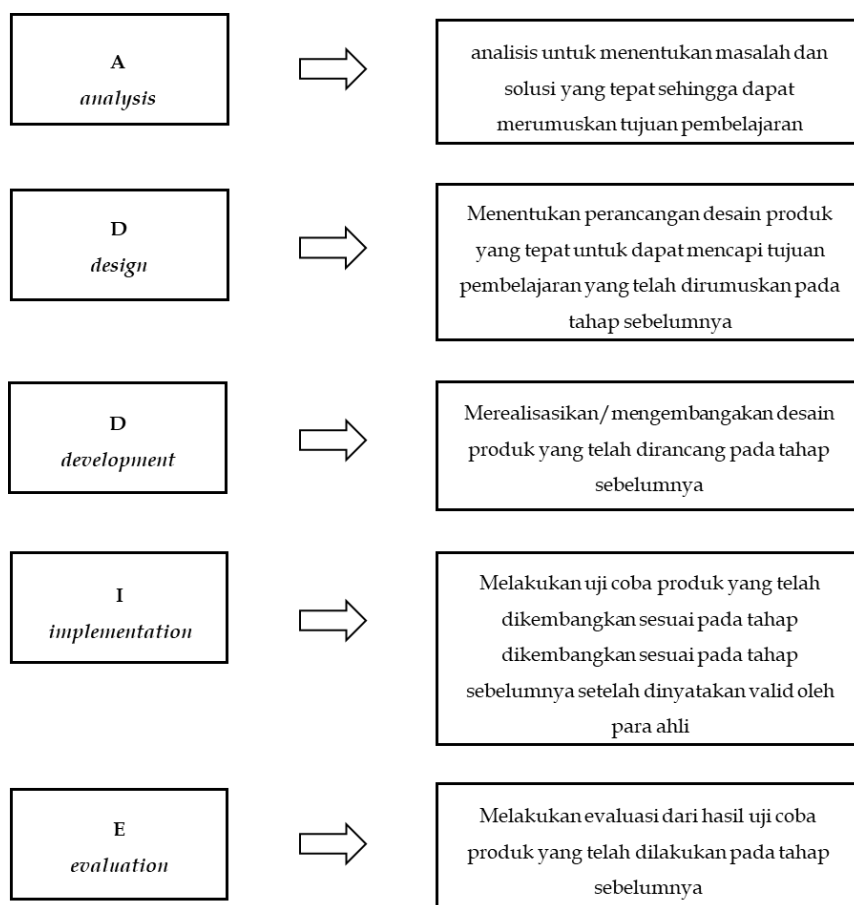
Perangkat lunak *Articulate storyline* adalah *software* yang berguna dalam menghasilkan presentasi media yang memikat dan informatif. Serupa dengan *Power point*, *articulate storyline* memberikan keunggulan dengan menjadikan presentasi lebih lengkap, karena memungkinkan pemula untuk lebih kreatif dalam membuat materi ajar berbantuan *articulate storyline* (Daryanes, Darmadi, & Febrita, 2023). Fitur-fitur perangkat lunak ini terdiri dari timeline, grafis, video, dan karakter yang mudah digunakan dan membuat hasil akhir publikasi format *web* (html5) dan aplikasi yang bisa disimpan di banyak perangkat elektrik seperti android, komputer, dan tablet (Sapitri & benti, 2020)

Keuntungan menggunakan *Articulate storyline* menurut Arsyad dan Azhar (2014) seperti (1) lebih baik dalam berkomunikasi karena memuat grafis dan video animation. (2) menambahkan info atau dokumen dengan mudah dan memodifikasinya sesuai kebutuhan. (3) interaktif, karena user dapat menggunakan tombol navigasi untuk memilih materi tertentu atau mengulangi materi pada halaman sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model pengembangan ADDIE merupakan suatu model yang bersifat umum sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.

Berikut ini merupakan prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.



Gamabar 1.1 Prosedur Pengemangan Media Pembelajaran Model ADDIE

Sumber: (Pribadi & Benny, 2011)

Tujuan dari analisis data adalah untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Lembar telaah oleh ahli media dan ahli materi

Lembar telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran atau masukan yang telah diberikan, sehingga kekurangan pada media pembelajaran yang dikembangkan dapat diperbaiki hingga tercapainya kelayakan.

- b. Lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi

Lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan skala menurut Skala Likert pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Skala Penilaian

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2

Sangat Tidak Baik	1
-------------------	---

Sumber: (Riduwan, 2018)

Dari hasil lembar validasi tersebut, akan dianalisis dengan cara:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (X)}}{\text{Skor Maksimal (Xi)}} \times 100$$

Keterangan:

X = Jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan responden.

Xi = Skor tertinggi dari lembar validasi dikalikan dengan jumlah responden.

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan Skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 1.2

Tabel 1.2 Kriteria Interpretasi

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

Sumber : (Riduwan, 2018)

Berdasarkan kriteria tersebut, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum Merdeka Belajar pada materi Transaksi Deposito dalam penelitian ini dikatakan layak apabila persentasenya $\geq 61\%$.

c. Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase dapat diperoleh dengan perhitungan Skala Guttman pada tabel 1.3

Tabel 1.3 Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Niali/Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber :(Riduwan, 2015:17)

Dari hasil angket respon peserta didik tersebut, akan dianalisis dengan cara:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (X)}}{\text{Skor Maksimal (Xi)}} \times 100$$

Keterangan:

- X = Jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan responden.
- Xi = Skor tertinggi dari lembar angket dikalikan dengan jumlah responden.

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang baik atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan Skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 1.4

Tabel 1.4 Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : (Riduwan, 2018)

Berdasarkan kriteria tersebut, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum Merdeka Belajar pada materi pencatatan transaksi tabungan, pencatatan transaksi giro, dan pencatatan transaksi deposito dalam penelitian ini dikatakan baik apabila persentasenya $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Maka dari itu pada tahap pengembangan media pembelajaran ini hanya sebatas pada tahap *Implementation* (implementasi). Hasil proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro kelas XI layanan perbankan di SMK Negeri 1 Kalitengah akan dijelaskana lebih lanjut sebagai berikut:

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah kinerja seperti masalah yang sedang dialami dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil dari proses tahap analisis yang diperoleh peneliti di SMK Negeri 1 Kalitengah adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran. Dalam tahap analisis kinerja ini dapat diketahui masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Analisis kinerja yang diperoleh peneliti di SMK Negeri 1 Kalitengah adalah sebagai berikut:

- 1) Pemanfaatan media saat pembelajaran yang belum cukup maksimal untuk pembelajaran, karena pendidik masih menggunakan pendekatan teacher center atau pembelajaran berpusat pada pendidik saat pembelajaran berlangsung yaitu metode ceramah, sehingga siswa cepat merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh pendidik.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, yaitu kebanyakan pendidik masih menggunakan whiteboard dan powerpoint untuk pembelajaran.
- 3) Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar yang belum sesuai, karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher center) dan banyaknya proses mengamati yang dihilangkan dalam proses pembelajaran.
- 4) Ilustrasi pada buku teks yang ada belum membantu pemahaman siswa, sehingga masih banyak siswa yang kesulitan memahami pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru mata pelajaran yang bersangkutan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Akuntansi perbankan dan Keuangan Mikro di SMK Negeri 1 Kalitengah, informasi yang diperoleh, yaitu:

- 1) Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik serta membantu memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran Akuntansi Perbankan dan keuangan Mikro.
- 2) Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar dan proses pembelajaran.

c. Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menunjukkan perilaku yang harus dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti proses instruksional tertentu. Perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan dengan menganalisis Elemen, Sub-Element, dan Tujuan Pembelajaran yang akan digunakan. Selanjutnya hasil dari perumusan tujuan pembelajaran ini akan menjadi dasar dalam penyusunan desain media pembelajaran.

B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain atau perancangan ini dilakukan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Berikut ini merupakan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap desain atau perancangan, yaitu:

1) Pra Produksi

a. Perumusan Butir-butir Materi

Butir-butir materi dirumuskan dengan mengidentifikasi materi pokok pada silabus yang telah ditentukan. Selanjutnya butir-butir materi ini diinput ke dalam *software Articulate Storyline* untuk dijadikan materi pada media interaktif Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro.

b. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran ini berupa soal evaluasi dalam bentuk kuis yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar telaah, lembar validasi dan angket respon peserta didik untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan ini.

2) Penyusunan Rancangan Naskah (*storyboard*)

Rancangan naskah atau *storyboard* berisi alur yang akan ditampilkan pada media interaktif, yaitu terdiri dari:

- a. Bagian Pembuka, yaitu berisi halaman pembuka, menu utama, petunjuk dan pendahuluan.
- b. Bagian Isi, yaitu berisi materi pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro, contoh soal dan penyelesaian, dan soal evaluasi.
- c. Bagian Penutup, yaitu berisi profil pembuat media, daftar pustaka dan ucapan terimakasih.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan langkah untuk mengimplementasikan desain yang sudah dirancang oleh peneliti pada tahap sebelumnya. Berikut ini merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan, yaitu:

a. Menyusun media interaktif berbasis *Articulate Storyline*

Pada tahap ini mulai dilakukan penyusunan media interaktif sesuai dengan desain produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dengan menggunakan *software Articulate Storyline*.

b. Telaah

Telaah merupakan tahap yang digunakan untuk memperoleh saran atau anjuran kepada media yang telah dikembangkan sebelum diujicobakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini telaah media dilangsungkan oleh dua orang ahli materi dan satu orang ahli media dengan mengisi lembar angket telaah yang telah disiapkan oleh peneliti.

1) Telaah Ahli Materi

Telaah oleh ahli materi dilakukan pada rancangan awal media untuk mengumpulkan umpan balik dan informasi tentang materi yang telah disajikan dalam media. Selanjutnya setelah mendapatkan pendapat dan masukan dari ahli materi diubah sesuai pendapat dan masukan tersebut dan dikonsultasikan kembali kepada ahli materi.

2) Telaah Ahli Media

Telaah oleh ahli media ini dilakukan terhadap rancangan awal media untuk mendapatkan pendapat dan masukan tentang media interaktif yang telah dikembangkan. Selanjutnya setelah mendapatkan umpan balik dan informasi dari ahli media dilakukan revisi sesuai pendapat dan masukan tersebut dan dikonsultasikan kembali kepada ahli media.

c. Validasi

Validasi merupakan tahap yang digunakan untuk menentukan kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diujicobakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini validasi media dilakukan oleh dua orang ahli materi dan satu orang ahli media dengan mengisi lembar angket validasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

1) Validasi oleh Ahli Materi

Setelah dilakukan revisi produk berdasarkan hasil telaah dari ahli materi maka media interaktif akan divalidasikan kepada dua orang ahli materi dalam penelitian ini. Komponen aspek yang dinilai oleh validator meliputi: aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknis.

2) Validasi oleh Ahli Media

Sesudah dilakukan revisi produk berlandaskan hasil telaah dari ahli media maka media interaktif akan divalidasikan kepada ahli media dalam penelitian pengembangan ini dinilai oleh validator meliputi: aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknik.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah mendapatkan telaah dan validasi serta dinyatakan layak oleh ahli materi dan media siap diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media yang digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Subjek uji coba terbatas tersebut adalah peserta didik SMK Negeri 1 Kalitengah kelas XI Layanan Perbankan A.

Uji coba terbatas dalam penelitian pengembangan ini dilakukan selama dua jam pelajaran (2x45 menit) dan diikuti oleh 21 peserta didik kelas XI Layanan Perbankan A yang telah dipilih oleh guru mata pelajaran serta mempunyai tingkat kemampuan secara heterogen.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam uji coba terbatas ini adalah memperkenalkan dan menjelaskan produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro yang disusun menggunakan *software Articulate Storyline*, seperti tujuan pembuatan produk, cara menggunakan produk, dan kelebihan dari produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya peneliti mempraktekkan penggunaan

media pembelajaran interaktif tersebut pada proses pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar di kelas XI Layanan Perbankan A dan setelah proses pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mempelajari media interaktif tersebut secara mandiri dan mengisi lembar angket tertutup yang telah disediakan oleh peneliti. Lembar angket ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Dalam pembahasan ini, peneliti akan memaparkan keseluruhan hasil pengembangan secara rinci dan jelas. Pembahasan yang akan dipaparkan adalah berupa proses pengembangan media interaktif, kelayakan media interaktif serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan di SMK Negeri 1 Kalitengah

Dalam penelitian pengembangan ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE digunakan, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Akan tetapi pada tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini hanya terbatas sampai pada tahap implementasi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan tiga langkah: analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi masalah kinerja dalam dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Selanjutnya, berdasarkan temuan analisis kinerja tersebut peneliti melakukan observasi untuk mengetahui apa yang diperlukan dalam proses proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Observasi tersebut dilakukan dengan guru mata pelajaran dan Waka Kurikulum. Langkah terakhir dalam tahap analisis ini adalah perumusan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan menganalisis Elemen, Sub-elemen, dan Tujuan Pembelajaran yang akan digunakan. Selanjutnya hasil dari perumusan tujuan pembelajaran ini akan menjadi dasar untuk penyusunan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Berdasarkan hasil rumusan tujuan pembelajaran tersebut, maka peneliti mulai melakukan rancangan desain media interaktif yang terdiri dari dua tahap, yaitu tahap pra produksi dan tahap penyusunan rancangan naskah (storyboard). Pada tahap pra produksi peneliti merancang materi atau isi yang akan disajikan dalam media interaktif, yaitu perumusan video penamatan, butir-butir materi dan alat pengukur keberhasilan yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Selanjutnya setelah semua rumusan materi atau isi yang akan disajikan dalam media interaktif sudah terselesaikan maka peneliti melakukan rancangan naskah (storyboard) media interaktif yang terdiri dari halaman pembuka, menu utama, petunjuk, dan pendahuluan, isi yang berisi materi pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro, contoh pencatatan, soal evaluasi, dan penutup yang berisi profil pengembang, daftar pustaka dan ucapan terimakasih.

Selanjutnya dilakukan penyusunan desain media pembelajaran interaktif sesuai dengan rancangan yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk media pembelajaran. Setelah produk selesai dibuat maka dilakukan telaah dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Telaah dilakukan untuk mendapatkan saran atau masukan untuk perbaikan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Setelah proses telaah dari para ahli sudah dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah merevisi produk sesuai dengan saran atau masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Jika revisi sudah selesai dilakukan, maka produk akan divalidasi oleh para ahli untuk memperoleh penilaian persentase kelayakan media pembelajaran interaktif.

Setelah media interaktif sudah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan, maka dilakukan uji coba terbatas media pembelajaran interaktif. Uji coba terbatas dilakukan pada 21 siswa kelas XI Layanan perbankan A di SMK Negeri 1 Kalitengah. Dalam kegiatan uji coba terbatas, peneliti memberikan penjelasan mengenai media interaktif yang telah dikembangkan, mempraktekkan penggunaan media dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka belajar dan meminta peserta didik untuk mengisi lembar angket respon peserta didik yang telah disediakan oleh peneliti. Lembar angket tersebut diberikan untuk memperoleh penilaian persentase baik atau tidaknya media pembelajaran interaktif tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar.

2. Kelayakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan di SMK Negeri 1 Kalitengah

Kelayakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli, yaitu:

Tabel 1.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No	Variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	95%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	95%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	90%	Sangat Layak
Persentase		280%	-
Rata-rata Persentase		93%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2023)

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa pada variabel kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat layak menurut kriteria kelayakan Riduwan (2016). Berdasarkan perolehan tersebut kualitas isi dan tujuan dalam media dan materi yang ada sudah memenuhi aspek ketepatan, kelengkapan, keseimbangan dan kesesuaian dengan situasi peserta didik dan konsep media pembelajaran interaktif. Hal ini terbukti dari materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan konsep media pembelajaran juga sudah disesuaikan dengan usia peserta didik.

Pada variabel kualitas instruksional, diperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat layak menurut kriteria kelayakan Riduwan (2016). Berdasarkan hasil perolehan tersebut kualitas instruksional dalam media dan materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar peserta didik serta memotivasi peserta didik untuk belajar Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro. Hal ini terbukti pada saat uji coba terbatas di sekolah, peserta didik terlihat sangat antusias dan bersemangat mempelajari mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro menggunakan media pembelajaran interaktif dan kemudian setelah mencoba menggunakannya peserta didik merasa senang dan tertarik menggunakannya siswa merasa senang dan tertarik menggunakan media interaktif tersebut serta termotivasi untuk belajar Akuntansi Perbankan dan keuangan Mikro menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran. Selain itu materi yang disajikan dalam media dapat dipelajari sewaktu-waktu baik secara mandiri maupun kelompok. Bukti lainnya terlihat dari konsep media yaitu mengamati, mengeksplorasi dan mengkomunikasikan. Peserta didik dapat melakukan proses pengamatan pada materi yang disajikan di dalam media interaktif. Materi yang ada di dalam media ini memberikan pemahaman awal peserta didik tentang Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro yang selanjutnya siswa dapat belajar membangun pengetahuannya sendiri, belajar kosentrasi dan menyimpulkan apa yang telah diamati dalam materi tersebut.

Pada variabel kualitas teknik, diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat layak menurut kriteria kelayakan Riduwan (2016). Berdasarkan hasil perolehan tersebut, kualitas teknis dalam materi dan media yang ada di dalam media pembelajaran interaktif sudah memenuhi aspek keterbacaan, mudah digunakan, disajikan secara menarik dan penyampaian lebih interaktif. Hal ini terbukti dari penyajian materi dalam media yang sangat jelas dan penggunaan tombol link yang mudah dipahami sehingga media sangat mudah digunakan. Selain itu konsep desain yang dibuat mampu menarik perhatian peserta didik dengan penyajian yang lebih interaktif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan yang dikembangkan sesuai dengan kriteria Arsyad (2014) yang dilihat dari variabel kualitas isi dan tujuan, variabel kualitas instruksional dan variabel kualitas teknis. Selain itu pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu diperoleh rata-rata persentase 93%. Hal ini memenuhi kriteria kelayakan Ridwan (2016) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari (2022).

3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan di SMK Negeri 1 Kalitengah

Setelah media pembelajaran interaktif dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, pada tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas media. Uji coba terbatas dilakukan

pada 21 peserta didik kelas XI Layanan Perbankan A SMK Negeri 1 Kalitengah. Dalam kegiatan uji coba terbatas, peneliti memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, mempraktekan penggunaan media dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar dan yang terakhir peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon peserta didik yang telah disediakan oleh peneliti. Lembar angket tersebut diberikan untuk memperoleh penilaian persentase baik atau tidaknya media pembelajaran interaktif tersebut untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi respon peserta didik, yaitu:

Tabel 1.6 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

No	Variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	95%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	96%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	97%	Sangat Baik
Persentase		288%	-
Rata-rata Persentase		96%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah peneliti (2023)

Berdasarkan tabel di atas, analisis hasil uji coba dapat diketahui dari hasil angket respon peserta didik. Pada variabel kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat baik menurut kriteria kelayakan Riduwan (2016). Perolehan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif sudah memenuhi aspek ketepatan dan kesesuaian, yang terbukti dalam penjelasan media. Peserta didik mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif mempunyai desain yang menarik dan menyenangkan serta musik yang sesuai sehingga sangat membantu memahami materi pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro.

Pada variabel kualitas instruksional, diperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat baik menurut kriteria kelayakan Riduwan (2016). Berdasarkan hasilnya, dapat disimpulkan bahwa media dapat memberikan bantuan belajar dan motivasi dalam mempelajari materi pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan keuangan Mikro. Hal ini terbukti dari pernyataan peserta didik bahwa media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam mempelajari materi pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro dengan menggunakan media tersebut.

Pada variabel kualitas teknis, diperoleh persentase 97% dengan kriteria sangat baik menurut kriteria kelayakan Ridwan (2016). Berdasarkan perolehan tersebut, media interaktif sudah memenuhi kriteria keterbacaan yaitu bahasa yang digunakan dalam media sangat mudah dipahami dan aspek mudah digunakan yaitu peserta didik mampu mengoperasikan media interaktif dengan baik, aspek kualitas tampilan media atau tayangan yaitu pernyataan peserta didik bahwa tampilan media sangat menarik perhatian peserta didik dan aspek kualitas pengolahan programnya yang terlihat pada saat siswa lancar menjalankan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI

Layanan Perbankan yang dikembangkan sesuai dengan kriteria Arsyad (2014) yang dilihat dari variabel kualitas isi dan tujuan, variabel kualitas instruksional dan variabel kualitas teknis sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu diperoleh rata-rata persentase 96%. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan Riduwan (2016) yaitu $\geq 81\%$ (sangat baik) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari (2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari keseluruhan tahapan pengembangan yang dilakukan sampai pengujian terhadap produk yang dibuat berupa media ajar interaktif berbantuan Articulate Storyline pada mata ajar Akuntansi Perbankan & Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ajar interaktif berbasis Articulate Storyline di mata pelajaran Akuntansi perbankan & Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan ini mengaplikasikan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan kegiatan yakni tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis Articualte Storyline pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan sangat layak digunakan sebagai media ajar Akuntansi Perbankan & Keuangan Mikro dalam proses pembelajaran.
3. Respon peserta didik terhadap media ajar interaktif berbasis Articulate Storyline di mata pelajaran Akuntansi Perbankan & Keuangan Mikro kelas XI Layanan Perbankan menghasilkan luaran yang sangat baik, terbukti berdasar pada hasil angket respon peserta didik pada uji coba media yang dikembangkan.

B. Saran

Sesuai dengan hasil analisis pada data & simpulan di atas, beberapa saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya perlu melakukan penelitian eksperimen guna mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik se usai menggunakan media yang telah dikembangkan.
2. Riset pengembangan media ajar interaktif berbasis Articulate Storyline hanya sebatas pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan & Keuangan Mikro Elemen Menganalisisn pencatatan transaksi tabungan, Elemen menganalisis pencatatan transaksi giro, dan Elemen menganalisis pencatatan transaksi deposito Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media lebih lanjut pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan dan keuangan Mikro lainnya.
3. Riset pengembangan media ajar interaktif berbasis Articulate Storyline ini masih belum sempurna, oleh karena itu, perlu perbaikan lagi pada riset pengembangan berikutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, S., & Muhammad Alif Kurniawan. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 48–56.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- F, R., Rohiat, S., & Elvinawati, E. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI IKATAN KIMIA. *ALOTROP*, 6(1), 70–79. <https://doi.org/10.33369/ALO.V6I1.21799>
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3201–3213. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I3.2612>
- Kemdikbud. (2022). *Tahapan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Prastowo, & Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membauat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Nasional, & Departemen Pendidikan. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pribadi, & Benny. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, & Arif. (2014). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sapitri, D., & bentri, alwen. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Inovtech*, 2(01). <https://doi.org/10.24036/INOVTECH.V2I01.115>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/DIDAKTIS.V20I2.4772>

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Alfabeta.