

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGELASAN SMAW BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 DRIYOREJO

Gempar Yanuar Al Amin

S-1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: gemparyanuar.22024@mhs.unesa.ac.id

Yunus

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: yunus@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 pada mata pelajaran *Shielded Metal Arc Welding* (SMAW) bagi siswa kelas X Teknik Pengelasan di SMK Negeri 1 Driyorejo. Latar belakang penelitian ini didasari oleh keterbatasan media pembelajaran yang masih didominasi penggunaan papan tulis dan metode ceramah, sehingga pembelajaran belum didukung media yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* 3, sedangkan subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X TPM 3 SMK Negeri 1 Driyorejo pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 98,55% dengan kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran pengelasan SMAW di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Kata Kunci: pengembangan media, media pembelajaran interaktif, pengelasan SMAW, *Articulate Storyline* 3.

Abstract

This study aims to develop an interactive learning medium based on Articulate Storyline 3 for the Shielded Metal Arc Welding (SMAW) subject for Grade X students of the Welding Engineering program at SMK Negeri 1 Driyorejo. The background of this study is the limited availability of learning media, which is still predominantly characterized by the use of whiteboards and lecture-based instructional methods, resulting in learning activities that are not optimally supported by interactive media. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model. The research object was an Articulate Storyline 3-based learning medium, while the research subjects consisted of material experts, media experts, and Grade X TPM 3 students at SMK Negeri 1 Driyorejo during the odd semester of the 2025/2026 academic year. The results indicated that the developed learning medium achieved a feasibility percentage of 98.55%, classified as very feasible based on validations conducted by material experts and media experts. Therefore, the interactive learning medium based on Articulate Storyline 3 is appropriate for use as a supporting medium in SMAW welding instruction at SMK Negeri 1 Driyorejo.

Keywords: media development, interactive learning media, SMAW welding, *Articulate Storyline* 3

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, terutama di bidang komputer dan penerapannya dalam berbagai aspek kehidupan, terus melaju dengan pesat. Hal ini menuntut kita untuk lebih memperhatikan serta beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Revolusi Industri 4.0 menjadi topik hangat di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Dalam menghadapi era ini, setiap individu perlu membekali diri dengan keterampilan yang relevan agar mampu bersaing dan berkontribusi secara optimal (Priatmoko, 2018). Di era globalisasi saat ini, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas,

yang dapat dicapai melalui sistem pendidikan dan proses pembelajaran yang baik (Khusnah et al., 2020)

Pendidikan sebagai salah satu aspek utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya diperlukan perencanaan yang matang serta penerapan yang efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Hal ini selaras dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa serta wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa di SMK Negeri 1 Driyorejo, diperoleh temuan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pengelasan *Shielded Metal Arc Welding* (SMAW). Kesulitan tersebut disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, yang masih didominasi oleh media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Fasilitas pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Driyorejo sudah mendukung tetapi pemanfaatannya belum optimal. Kurangnya variasi serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan belum mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal. Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran interaktif juga berdampak pada belum optimalnya penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media dapat menyajikan materi secara seragam, membuat pembelajaran lebih jelas, menarik, dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan media dalam pendidikan juga mendorong perubahan peran guru menjadi lebih inovatif, produktif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran (Wahid, 2018).

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis perangkat lunak, terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan. Salah satu perangkat lunak yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline* merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik dan mendukung interaktivitas. Penggunaan software ini memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka menjadi lebih aktif. Selain itu, *Articulate Storyline* juga membantu membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran (Yasin & Ducha, 2017).

Meskipun penggunaannya masih terbatas karena membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup tinggi, *Articulate Storyline 3* memiliki keunggulan dalam kemudahan navigasi, seperti fitur trigger atau tombol interaktif yang dapat digunakan

tanpa perlu pengkodean yang rumit (Rianto, 2020). Dengan demikian, bahkan seorang pemula pun dapat menggunakannya untuk membuat media pembelajaran interaktif jika bersedia belajar dan beradaptasi dengan perangkat lunak tersebut.

Penelitian (Rianto, 2020) menjelaskan, penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat mempermudah proses pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Selain itu, media ini juga menjadi solusi efektif dalam mengatasi tantangan yang dihadapi guru di tengah kesibukan mereka.

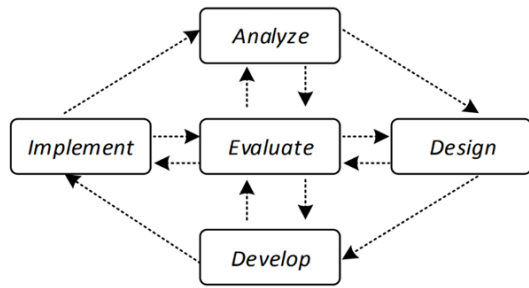
Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengelasan SMAW Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Driyorejo.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode dan langkah-langkah yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada guna menguji keefektifan produk tersebut (Oktavia et al., 2019). Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengelasan SMAW.

Tujuan akhir dari metode penelitian RnD di bidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pengelasan *Shielded Metal Arc Welding* (SMAW). Subjek penelitian ini ada ahli materi, yang menilai kesesuaian isi media dengan kompetensi pembelajaran pengelasan SMAW. Ahli media, yang menilai aspek tampilan, navigasi, dan teknis media pembelajaran. Siswa kelas X TPM 3 SMK Negeri 1 Driyorejo.



Gambar 1.1 Pengembangan Model ADDIE

Sumber: (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Rancangan penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE.

1. **Analysis**
Analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta materi pengelasan SMAW yang akan dikembangkan ke dalam media interaktif.
2. **Design**
Perancangan media meliputi penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM), flowchart, dan storyboard sebagai acuan pengembangan media.
3. **Development**
Pengembangan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*, disertai dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media.
4. **Implementation**
Media yang telah divalidasi diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas X TPM 3 untuk memperoleh respon pengguna.
5. **Evaluation**
Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa untuk mengetahui kelayakan media serta melakukan revisi guna penyempurnaan produk.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli, dan dokumentasi.

Angket digunakan untuk mempermudah dalam menganalisis statistik terhadap data yang terkumpul (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan dan penilaian terhadap kesesuaian isi, tampilan, serta aspek teknis dari media dan instrumen penelitian. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa media dan instrumen layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dokumentasi dapat diartikan sebagai instrumen

pengumpulan bukti dalam kegiatan (Prawiyogi et al., 2021). Dalam penelitian ini ialah pengumpulan data dengan mengambil data peserta didik yang terdapat di SMK Negeri 13 Surabaya.

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari instrumen penelitian. Tujuannya agar data tersebut bisa dipahami dengan mudah. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian adalah Analisis Validasi Ahli

Untuk menganalisis data dari hasil angket berbentuk *checklist*, dilakukan beberapa tahapan untuk mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif, yaitu dengan memberikan skor berdasarkan bobot yang telah ditentukan sebelumnya. Setiap respon pada angket diberi nilai sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Skala *Likert* Validasi Ahli

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Sumber: (Nadya & Suprayitno, 2021)

Setiap ahli memberikan skor pada masing-masing indikator penilaian. Skor total yang diperoleh dari validator kemudian dihitung untuk mengetahui persentase kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Rumus Skor Maksimal:

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Jumlah Pernyataan} \times 4$$

2. Rumus Skor Akhir:

$$\text{Skor Akhir (\%)} = \left(\frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \right) \times 100$$

Tabel 1. 2 Rekapitulasi Validasi Ahli

Rentan Skor (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Andani et al., 2021)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Skor hasil validasi ahli dan respon siswa dihitung dalam bentuk persentase, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan, seperti sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak. Hasil analisis digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran serta sebagai dasar revisi produk yang dikembangkan.

HASIL

a) Tahap *Analyze* (Analisis)

Hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran pengelasan SMAW masih

didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Selain itu, siswa kelas X SMK Negeri 1 Driyorejo memiliki karakteristik yang akrab dengan teknologi digital dan lebih mudah memahami materi melalui media visual dan interaktif.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik murid, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pengelasan SMAW di kelas X SMK Negeri 1 Driyorejo masih belum optimal karena media pendukung yang terbatas dan penggunaan metode ceramah yang masih dominan. Murid membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, mendukung pembelajaran mandiri, serta dilengkapi visualisasi proses pengelasan dan fitur evaluasi.

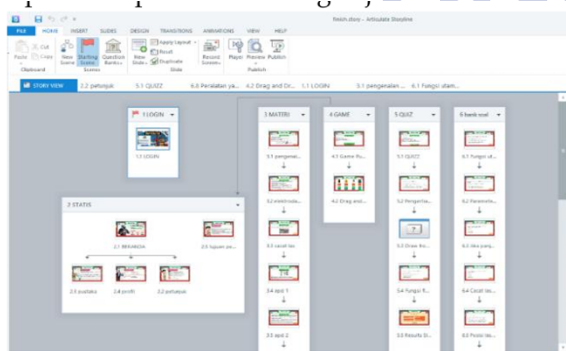
b) Tahap Design (Desain)

Pada penelitian ini, media pembelajaran Pengelasan SMAW dirancang menggunakan Articulate Storyline 3 sebagai platform utama.

1) Perancangan Media

Proses perancangan media pembelajaran *Welducation* yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Proses perancangan meliputi pembuatan *flowchart* alur navigasi, storyboard setiap slide, penyusunan konten materi, perancangan desain antarmuka (UI), serta evaluasi awal terhadap rancangan desain sebelum dikembangkan menjadi bentuk media yang siap diuji.

2) Flowchart



Gambar 1. 1 Flowchart Articulate Storyline 3

Flowchart media pembelajaran pada penelitian ini divisualisasikan melalui tampilan Story View pada aplikasi Articulate Storyline 3. Tampilan Story View tersebut menggambarkan alur

navigasi antar-slide dan struktur keseluruhan media yang dikembangkan. *Flowchart* yang disusun oleh peneliti terdiri dari lima scene utama, yaitu: Scene Login, Scene Beranda, Scene Materi, Scene Kuis, dan Scene Game.

3) Storyboard

Storyboard digunakan untuk menggambarkan rancangan visual dari setiap tampilan dalam web, yang berisi deskripsi layout serta navigasi antar halaman.

Tabel 1. 3 Storyboard

Halaman	Deskripsi Tampilan
Login	Tampilan pembuka menggunakan untuk masuk ke <i>Welducation</i>
Tampilan Beranda	Terdapat menu profil pengembang, daftar pustaka, dan petunjuk penggunaan
Profil Pengembang <i>Welducation</i>	Deskripsi tentang pengembang <i>Welducation</i>
Petunjuk Penggunaan <i>Welducation</i>	Deskripsi mengenai petunjuk penggunaan <i>Welducation</i>
Daftar Pustaka	Berisi daftar pustaka yang memuat sumber rujukan dari materi yang ditampilkan
Materi Pembelajaran	Sub menu materi pengelasan SMAW
Video Pembelajaran	Menampilkan beberapa video sebagai demonstrasi
Game	Berisi game drag and drop peralatan pengelasan SMAW
Evaluasi	Berisi soal evaluasi

4) Media Selection

Pemilihan ini didasarkan pada analisis konsep, analisis tugas, serta karakteristik pengguna yaitu siswa kelas X yang membutuhkan penyajian materi yang lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, dan video.

5) Format Selection

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Desain isi pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada materi Pengelasan SMAW.

6) Merancang Lembar Validasi

Berikut merupakan rincian aspek penilaian dan jumlah butir pernyataan dalam lembar validasi materi:

Tabel 1. 4 Butir Pernyataan Validasi

Aspek	Butir
Kesesuaian Materi	4
Bahasa dan Penyampaian	5
Jumlah	9

7) Evaluasi Tahapan Desain

Evaluasi desain dilakukan untuk menilai aspek kelayakan dan kenyamanan pengguna. Evaluasi ini mencakup:

- Kesesuaian Navigasi: Semua menu dan sub-menu terhubung sesuai flowchart.
- Tampilan Visual: Dirancang dengan kombinasi warna netral dan kontras, sehingga nyaman di mata.
- Fungsionalitas Konten: video sudah teruji dapat diakses dengan baik.
- Responsivitas: Tampilan menyesuaikan ukuran layar perangkat.

c) Tahap Development (Pengembangan)



Gambar 1. 2 Tampilan Awal



Gambar 1. 3 Halaman Utama

Pada halaman utama ini disediakan beberapa tombol navigasi yang mengarahkan pengguna ke bagian-bagian utama dalam media pembelajaran, yaitu menu tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan quizz.



Gambar 1. 4 Halaman Game

Pada halaman Game terdiri dari beberapa pasangan objek yang harus ditempatkan pada posisi yang benar. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan menyeret (*drag*) setiap objek dan meletakkannya (*drop*) pada area yang sesuai untuk mendapatkan skor.

Validasi ahli yang melibatkan ahli materi dan ahli media.

1. Hasil Kelayakan Instrumen Ahli Materi

Uji kelayakan materi pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi, ketepatan konsep, serta manfaat media terhadap pembelajaran Pengelasan SMAW.

Tabel 1. 5 Validator Ahli Materi

Nama Validator	Instansi
Dr. Dewanto, M.Pd.	Dosen UNESA
Dr. Ali Hasbi Ramadani, S.Pd., M.Pd.	
Heri Yudianto, S.T., Gr., M.Pd	Guru SMKN 1 Driyorejo

Tabel 1. 6 Validasi Ahli Materi

Butir No	Ahli Materi		
	1	2	3
Kesesuaian Materi			
1	4	4	4
2	4	4	4
3	4	4	4
4	4	3	4
Bahasa dan Penyampaian			
5	4	4	4
6	4	4	4
7	4	3	4
8	4	4	4
9	4	4	4
Total	36	34	36
Rata Rata	4	3,7	4
Persentase	100%	94,4%	100%
Rata-Rata Persentase			98,1%
Kriteria			Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai rata-rata 98,1%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Pengelasan SMAW telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi dan penyajian materi.

Tabel 1. 7 Saran Ahli Materi

Saran	Tindakan
Materi sebaiknya dirapikan setiap 1 halaman	Materi dirapikan dengan menata ulang isi agar setiap halaman lebih terstruktur dan tidak terlalu padat.
Video pembelajaran belum bisa dibuka	Video diperbaiki dengan memperbarui file sehingga dapat diputar dengan baik di dalam media.
Quizz disesuaikan dengan CP	Kuis disesuaikan dengan CP dengan merevisi butir soal agar sesuai indikator pembelajaran Pengelasan SMAW

2. Hasil Kelayakan Ahli Media

Uji kelayakan tampilan media pembelajaran dilakukan oleh ahli media untuk menilai kualitas visual, interaktivitas,

kelayakan penggunaan media terhadap pembelajaran Pengelasan SMAW.

Tabel 1. 8 Validator Ahli Media

Nama Validator	Instansi
Dr. Nur Aini Susanti, S.Pd., M.Pd.	Dosen UNESA
Intarti, S.Pd.	Guru SMKN 1 Driyorejo
Heri Yudianto, S.T., Gr., M.Pd	

Tabel 1. 9 Validasi Ahli Media

Butir No	Ahli Media		
	1	2	3
Kesesuaian Materi			
1	4	4	4
2	4	4	4
3	4	4	3
4	4	3	4
Bahasa dan Penyampaian			
5	4	4	4
6	4	4	4
7	4	4	4
8	4	4	4
9	4	4	4
Total	36	36	35
Rata-Rata	4	4	3,8
Hasil	100%	100%	97,2%
Rata-Rata Persentase			99%
Kriteria			Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli media, diperoleh nilai persentase kelayakan 99%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media ini dinilai efektif dan relevan untuk mendukung proses pembelajaran Pengelasan SMAW bagi murid kelas X di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Tabel 1. 10 Saran Ahli Media

Saran	Tindakan
Warna latar belakang diganti dengan warna yang lebih ramah	Latar belakang diganti dengan warna yang lebih ramah di mata.
Skor penilaian diberi kategori baik, cukup dan kunci jawaban	Skor penilaian ditambahkan kategori baik dan cukup, dan kunci jawaban

d) Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap keempat dalam model ADDIE adalah implementasi. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan oleh peneliti digunakan secara langsung oleh siswa kelas X SMK Negeri 1 Driyorejo pada mata pelajaran Pengelasan SMAW. Media tersebut memuat beberapa komponen utama, seperti materi pengelasan dalam bentuk slide interaktif, video demonstrasi, dan kuis evaluasi yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.

e) Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap implementasi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang diberi nama *Welducation (Welding Education)* menunjukkan hasil yang sangat positif dalam mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengelasan SMAW di SMK Negeri 1 Driyorejo. Media yang dikembangkan, meliputi materi, video pembelajaran, serta kuis interaktif, berhasil digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil validasi kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Teknik Pengelasan, yang melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, diperoleh nilai rata-rata presentase keseluruhan sebesar 98,55%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* berada pada kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Pengelasan kelas X di SMK Negeri 1 Driyorejo.

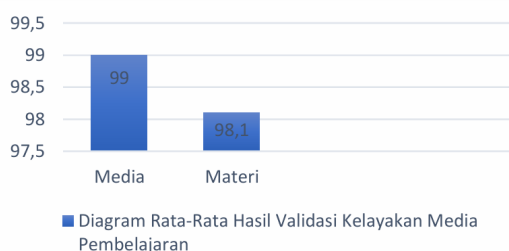
Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* berada pada kategori sangat layak, baik berdasarkan validasi ahli materi maupun ahli media. Temuan ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono (2021) dalam jurnal Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Volume 4, Nomor 1, berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengujian, media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli media sebesar 78% dan ahli materi sebesar 81%, yang telah memenuhi kriteria kelayakan. Media tersebut mendukung proses belajar mengajar dengan menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD (Kurnia Sari & Harjono, 2021).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, yang diperoleh dari penilaian dosen ahli dan guru ahli yang meliputi validasi oleh ahli materi, ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini telah melalui serangkaian uji kelayakan yang komprehensif.

Tabel 1. 11 Persentase Hasil Validasi Materi dan Media

No	Validasi	Hasil Validasi	Kriteria
1	Media	99%	Sangat Layak
2	Materi	98,1%	Sangat Layak
	Persentase	98,55%	Sangat Layak



Gambar 1. 5 Rata-Rata Hasil Validasi

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan serangkaian kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, serta mengacu pada hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif Pengelasan SMAW berbasis *Articulate Storyline 3* efektif, layak dengan persentase kelayakan media keseluruhan 98,55% (Sangat Layak), sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Pengelasan kelas X di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam pelaksanaan penelitian ini dapat disarankan untuk:

1. Bagi Guru Disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif Pengelasan SMAW berbasis *Articulate Storyline 3* ini sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi *Shielded Metal Arc Welding* (SMAW).
2. Bagi Siswa Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar tambahan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja untuk memperdalam pemahaman materi serta melatih keterampilan melalui kuis interaktif dan video pembelajaran yang tersedia di dalam media.
3. Bagi Sekolah Diharapkan sekolah dapat mengintegrasikan media pembelajaran ini ke dalam sistem pembelajaran daring atau *hybrid* agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya Disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini lebih lanjut dengan menambahkan fitur seperti simulasi interaktif, penilaian otomatis, serta menyesuaikan tampilan dan konten dengan karakteristik siswa dan kebutuhan kompetensi pada mata pelajaran kejuruan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, T., Zulfa, I., Yuliani, H., Azizah, N., & Jennah, R. (2021). Analisis validasi media pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional pada materi gelombang bunyi di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Fitriani Nur, S., Tarbiyah, F., & Alauddin. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Kurnia Sari, R., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *JP2*, 4(1), 122–130.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku.
- Nadya, A., & Suprayitno. (2021). Pengembangan media pop-up book pada pembelajaran IPS materi jenis kegiatan ekonomi berdasarkan keadaan alamnya. *JPGSD (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 9(5), 2469.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Prosiding Simposium Nasional Ilmiah: Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, (pp. 596–6.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Priatmoko, S. (2018). Memperkuat eksistensi pendidikan Islam di era 4.0. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2). <https://eduaksi.com/pendidikan-4-0-apa/>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar (The importance of learning media in improving student learning achievements). *ISTIQRA'*, 5(2).
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan teoritis multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.