

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbasis AI Pada Materi Hukum Archimedes Kelas XI di SMA Santun Untan Pontianak

Putri Emilia Lestari<sup>1\*</sup>, Soka Hadiati<sup>2</sup>, Eti Sukadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi

<sup>3</sup>IKIP PGRI Pontianak

\*Email: [emilie070120@gmail.com](mailto:emilie070120@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, kelayakan materi dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline berbasis AI pada materi Hukum Archimedes Kelas XI di SMA Santun Untan Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (research and development) dengan model rancangan penelitian 4D (Define, Design, Development & Disseminate) namun disederhanakan menjadi model 3D yaitu (Define, Design & Development). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik observasi dan teknik komunikasi tidak langsung dengan menggunakan angket lembar validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi dan siswa SMA Santun Untan Pontianak kelas XI MIPA. Berdasarkan hasil validasi kelayakan media oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 95% dengan kriteria Sangat Layak (SL) dan validasi kelayakan materi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 95% dengan kriteria Sangat Layak (SL). Sedangkan untuk respon siswa menghasilkan presentase sebesar 88,75% dengan kriteria Sangat Setuju (SS). Dengan presentase skor yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline berbasis AI pada materi Hukum Archimedes Kelas XI sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat di gunakan oleh siswa dan juga guru sebagai media pendukung didalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Hukum Archimedes

### Abstract

*This research and development aims to determine the suitability of the media, the appropriateness of the material and students' responses to interactive learning media using AI-based Articulate Storyline in Class XI Archimedes' Law material at SMA Santun Untan Pontianak. This research uses the R&D (research and development) research method with a 4D research design model (Define, Design, Development & Disseminate) but simplified to a 3D model, namely (Define, Design & Development). The data collection techniques used in this research are observation techniques and indirect communication techniques using validation sheet questionnaires from media experts, material experts and student response questionnaires. The subjects in this research were 2 media experts, 2 material experts and students of Santun Untan Pontianak High School class XI MIPA. Based on the results of validation of media suitability by media experts, a percentage of 95% was obtained using Very Appropriate (SL) criteria and validation of material feasibility by material experts obtained a percentage of 95% with Very Appropriate (SL) criteria. Meanwhile, student responses produced a percentage of 88.75% with the criteria of Strongly Agree (SS). With the percentage scores obtained, it can be concluded that interactive learning media using AI-based Articulate Storyline in Class XI Archimedes' Law material is very suitable for use in learning and can be used by students and teachers as supporting media in the learning process.*

**Keywords:** Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Archimedes' Law

### 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan besar di segala aspek kehidupan. Dalam bidang pembelajaran di sekolah, paradigma pendidikan telah berubah dan bertransformasi, dan perkembangan pesat di bidang teknologi informasi telah mempercepat arus ilmu pengetahuan, menerobos batas-batas ruang, birokrasi, institusi, dan dimensi waktu. Teknologi informasi dapat menampilkan data dan mengirimkan informasi dengan kecepatan

tinggi, sehingga memungkinkan pengguna memperoleh pengetahuan ilmiah dengan cepat. Tentu saja keadaan ini berimplikasi pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang telah dijalankan selama ini (Wibawanto, 2017).

Di bidang pendidikan, pemanfaatan kecerdasan buatan dapat membantu siswa mengontrol dan memantau pembelajarannya sendiri agar dapat hidup dan bekerja secara mandiri dan baik di masa depan. Selain itu, kecerdasan buatan di masa depan akan menghadirkan pembelajaran yang presisi. Pembelajaran selanjutnya tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa saja, namun juga pada perilaku atau kebiasaan siswa sehari-hari (Legina, dkk., 2022).

Guru di abad 21 tidak sekedar berperan sebagai guru, namun menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan menjawab tantangan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 menuntut guru untuk beradaptasi dan menguasai teknologi informasi guna menerapkannya dalam proses perencanaan dan pembelajaran. Setelah menguasai teknologi tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan dalam pembelajaran (Rohmah, dkk., 2020).

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan pengembangan dari format pembelajaran multimedia. Hackbart mendefinisikan MPI sebagai program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber elemen media yang diintegrasikan ke dalam program komputer, sedangkan Blackwell menekankan definisi multimedia interaktif dalam hal kontrol pengguna. *Asia Commonwealth Centre for Educational Media* juga menjelaskan bahwa interaktivitas adalah fitur yang memungkinkan pengguna atau siswa mengontrol konten, waktu, dan cara kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, jika program dapat memudahkan pengguna untuk menyediakan fungsi kontrol pengguna dan memberikan umpan balik kepada pengguna terhadap program multimedia, maka dapat dikatakan multimedia adalah Media Pembelajaran Interaktif.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran serta mengembangkan kreativitas dan inovasi guru dalam merancang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat antara lain siswa dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok sesuai dengan tingkat kemampuannya, penjelasan materi lebih efektif sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Wardani & Puspasari, 2022).

Hayati (2021) dalam penelitiannya yang bertajuk "Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Materi Sonic" menyatakan bahwa berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan di SMA Mitra Persada Kabupaten Serang, rata-rata tingkat respon siswa adalah 90% kategori Sangat Baik, sedangkan rata-rata persentase respon guru pada kategori baik adalah 81%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran fisika pada materi gelombang bunyi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline dipilih karena Articulate Storyline sudah termasuk dalam software programming tools dan authoring tools (perangkat lunak untuk pemrograman/pembuatan media), sehingga dapat membantu perancang pembelajaran dari level pemula hingga expert dengan sederhana. Brainware cerdas dan template interaktif dapat dipublikasikan secara online atau offline dalam format yang mudah digunakan seperti web, LMS, CD, atau aplikasi sehingga dapat dibangun pembelajaran interaktif (Sari & Marlina, 2022). Media tidak hanya didominasi oleh tulisan tetapi dapat menggabungkan beberapa aspek seperti audio, ilustrasi dan video pembelajaran maupun animasi – animasi yang menarik sehingga media pembelajaran interaktif penting adanya dalam pembelajaran karena berkaitan langsung dengan indera penglihatan maupun pendengaran yang mampu mendorong kegiatan menuntut ilmu menjadi efektif dan efisien yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa dan membantu pengajar menciptakan iklim yang

kondusif serta tercipta interaksi yang baik agar siswa berpartisipasi aktif untuk pembelajaran yang optimal (Wibawanto, 2017).

*Software Articulate Storyline* memiliki yaitu mudah dipelajari bagi pemula, bersifat interaktif, dan mendukung pembelajaran berbasis permainan. Kontennya bisa berupa kombinasi teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video dijalankan dengan cara sebagai berikut: desktop, sebagai aplikasi dalam bentuk file (.exe), web browser, dalam bentuk file HTML5, smartphone Android, dengan mengkonversikannya menjadi APK, LMS (Learning Management System) seperti Moodle, dalam bentuk file SCORM, dan karena penerbitan atau konversi APK dan memiliki ukuran file yang relatif kecil sehingga mudah untuk diinstal di smartphone.

Dari observasi dan PLP-2 yang dilakukan di SMA Santun Untan Pontianak dimana media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut masih kurang menarik hanya menggunakan buku LKS yang sederhana dan papan tulis saja, sehingga saat pembelajaran fisika terutama pada materi Hukum Archimedes siswa kurang tertarik dan pembelajaran menjadi membosankan. Kurangnya penerapan media yang dapat mendukung pembelajaran, minat siswa untuk belajar fisika sangat rendah, sehingga hasil belajar siswa banyak yang mendapat nilai di bawah rata-rata. Dari hasil ulangan harian siswa pada materi Hukum Archimedes di dapatkan hasil di bawah KKM dimana besar nilai KKM di sekolah tersebut yaitu 70. Dari jumlah siswa 25 orang terdapat 17 orang yang nilainya masih di bawah KKM, kisaran 50-65 saja.

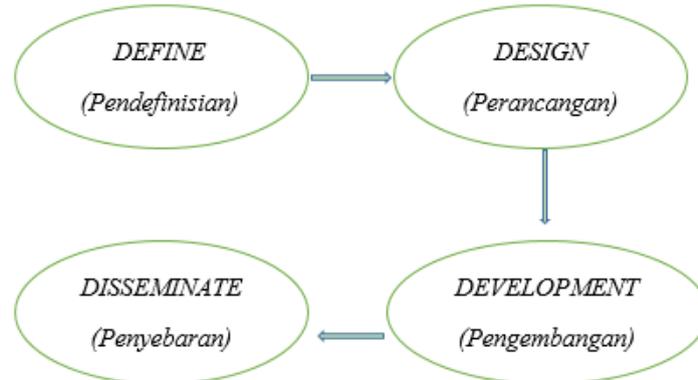
Dari permasalahan di atas peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dimana medianya digunakan menggunakan handphone masing-masing siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dipilih karena media pembelajaran interaktif memiliki banyak keunggulan dimana siswa dapat belajar secara mandiri, lebih efektif untuk menjelaskan materi, media yang dapat di kontrol oleh penggunanya, dan media yang memiliki lebih dari satu jenis media yang dimana sudah menggabungkan unsur audio dan visual di dalamnya. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan siswa lebih tertarik kepada pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang baru dan memudahkan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pemilihan media pembelajaran interaktif yang penggunaannya menggunakan handphone di pilih karena peneliti memanfaatkan fasilitas pribadi yang dimiliki oleh siswa dan fasilitas gratis yang di berikan oleh sekolah yaitu berupa Wifi. Siswa di bolehkan membawa handphone pribadi mereka ke sekolah yang dimana peneliti memanfaatkan fasilitas tersebut untuk membuat media pembelajaran yang dapat di gunakan di handphone masing-masing siswa. Penggunaan handphone memudahkan siswa untuk mendapatkan media pembelajaran mereka dan lebih praktis karena dapat di bawa kemana-mana. Penggunaan handphone juga dipilih karena peneliti ingin mengurangi penggunaan media cetak yang hanya bisa di gunakan satu kali oleh siswa, karena jika menggunakan handphone media yang sudah diciptakan masih dapat digunakan berkelanjutan oleh siswa-siswa lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dari hasil observasi dan penelitian sebelumnya, dengan hal tersebut peneliti mendapatkan ide untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbasis AI pada materi Hukum Archimedes kelas XI di SMA Santun Untan Pontianak, yang dimana peneliti berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi media yang menarik bagi siswa dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan menambah minat belajar siswa dalam mata pelajaran fisika.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) sehingga penelitian yang dilakukan menghasilkan *output* dan menguji keefektifan *output* yang dikembangkan (Sugiyono, 2019). Dalam pengembangan perangkat pembelajaran di perlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Salah satu model yang sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran adalah metode penelitian 4D. Metode penelitian 4D di pilih karena tahapannya tersusun secara terprogram, sederhana, mudah dipahami dan implementasinya lebih sistematis. Metode penelitian 4D yang memiliki tahapan, pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebarluasan (*Disseminate*). Namun di dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahapan pengembangan (*Develop*) dan uji terbatas kepada peserta didik. Langkah yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tahapan penelitian yang akan dilakukan untuk pengembangan produk sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan *define* digunakan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan dan permasalahan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan di kembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti mengambil langkah observasi awal, menganalisis hasil belajar siswa dan menganalisis permasalahan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahap pendefinisian dan telah menemukan permasalahan maka tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa tahap perancangan atau desain awal dari media yang akan dikembangkan. Diantaranya seperti mengumpulkan bahan pendukung, pemilihan bentuk media, pemilihan format media, dan desain awal yang akan dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*), tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media awal yang sudah direvisi oleh para ahli dan uji coba kepada peserta didik atau siswa. Kegiatan yang dilakukan yaitu berupa validasi media, validasi materi dan uji coba terbatas kepada siswa.

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan teknik komunikasi tidak langsung. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi yang dimana peneliti melakukan pengamatan dan mencatat kejadian kejadian pada saat pembelajaran

berlangsung di dalam kelas. Peneliti melihat bagaimana guru mengajar, media yang di gunakan dan respon siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Teknik komunikasi tidak langsung dapat menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Lembar validasi yang digunakan berupa angket dengan rentang skala *Likert* model *checklist*. Angket yang dibuat menggunakan pernyataan positif dengan rentang skala *Likert* dengan pilihan pernyataan yaitu Sangat Layak (SL), Layak (L), Tidak Layak (TL) dan Sangat Tidak Layak (STL). Masing-masing jawaban diberi skor (SL=4), (L=3), (CL=2) dan (TL=1). Skor angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Skor Angket Validasi Ahli Berdasarkan Skala Likert

		Skor			
No	Pernyataan	SL	L	CL	TL
		4	3	2	1
1					

Angket respon siswa menggunakan angket dengan rentang *skala Likert* model *Chekclist* menggunakan pernyataan positif. Dibuat dengan pilihan pernyataan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Masing-masing jawaban diberi skor (SS=4),(S=3), (TS=2) dan (STS=1). Semua skala memiliki nilai yang ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Skor Angket Berdasarkan Skala Likert Untuk Respon Siswa

		Skor			
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1					

Persamaan yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dan presentase hasil akhir dari validasi media, validasi ahli materi dan respon siswa ditunjukkan pada persamaan berikut ini:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (... 1)$$

Keterangan :

$X$  = Nilai Rata-rata

$\sum N$  = Jumlah seluruh nilai

$\sum N$  = Jumlah Responden/validator

$$Presentase = \frac{\text{jumlah nilai rata-rata}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (... 2)$$

**Tabel 3.** Skala Kelayakan Media Oleh Uji Ahli

No	Kategori	Tingkat Pencapaian (%)
1	Sangat Layak	81% - 100%
2	Layak	61% - 80%
3	Cukup Layak	41% - 60%
4	Kurang Layak	21% - 40%
5	Sangat Kurang Layak	0% - 20%

(Legina & Sari, 2022)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini berupa R&D (Research & Development). Penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development & Dessiminate*), namun dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan sampai tahap *Development* (Pengembangan) dikarenakan tujuan dari penelitian ini hanya sampai untuk mengetahui kelayakan media, materi dan respon siswa. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian atau analisis awal meliputi pendefinisian fasilitas dan lingkungan sekolah, pendefinisian karakteristik siswa dan permasalahan belajar, pendefinisian kompetensi dan hasil belajar.

##### a. Pendefinisian Fasilitas Sekolah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan PLP 2 di SMA Santun Untan Pontianak, diperoleh informasi bahwa Fasilitas yang dimiliki oleh sekolah diantaranya ada Alat Laboratorium Fisika, 1 unit Proyektor, dan Wi-fi yang dapat digunakan oleh guru dan juga siswa. Laboratorium yang ada di sekolah tersebut cukup memiliki alat yang lengkap, tetapi dikarenakan guru jarang menggunakan laboratorium banyak alat yang rusak dan berkarat sehingga tidak dapat lagi digunakan.

##### b. Pendefinisian Karakteristik Siswa dan Permasalahan Belajar

Pembelajaran Fisika yang dilakukan di sekolah tersebut khususnya pada kelas XI cenderung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajarannya guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa banyak yang bersifat pasif dalam pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran juga hanya menggunakan buku LKS dan papan tulis saja yang dimana buku LKS yang dimiliki siswa materinya sangat kurang dan juga kurang menarik untuk tampilannya.

##### c. Pendefinisian Kompetensi dan Hasil Belajar

Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Materi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu pada bab Fluida Statis dengan materi Hukum Archimedes. Pemilihan materi Materi Hukum Archimedes di dasari dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan karena materi yang berada didalam LKS penjelasannya sangat kurang lengkap dan tidak menarik sehingga hasil belajar siswa sangat kurang memuaskan, banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM yakni di bawah 70.

#### 2. Perancangan (*Desain*)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, diantaranya yaitu Menentukan perangkat lunak, Mengumpulkan bahan pendukung

pembuatan media, pembuatan media, mempublis hasil media dan menyusun instrumen penilaian media.

- a. Menentukan Perangkat Lunak (*Software*) Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* dipilih karena memiliki beberapa keunggulan yang dimana penggunaannya mudah dan banyak tutorial video yang dapat dipelajari, terdapat animasi-animasi karakter yang dapat digunakan, serta memiliki banyak pilihan bentuk soal yang menjadi pendukung media pembelajaran ini
- b. Mengumpulkan Bahan Pendukung Pembuatan Media Pada tahap ini peneliti mengumpulkan beberapa bahan pendukung seperti RPP, Kompetensi dasar, Materi Hukum Archimedes, video pembelajaran, video penjelasan soal, icon-icon pendukung dan gambar-gambar pendukung di dalam media.
- c. Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap pembuatan media peneliti membuat produk awal yang masih sederhana sebagai gambaran produk yang akan di kembangkan, berikut langkah-langkah yang dilakukan:

- 1) Mengunduh *Software Articulate Storyline* di PC
- 2) Mencari gambar-gambar dan icon pendukung untuk media
- 3) Merangkum materi mengenai Hukum Archimedes
- 4) Mencari contoh soal dan video penjelasannya
- 5) Menyusun soal latihan untuk dimasukan kedalam media
- 6) Membuat media dengan menyatukan komponen yang sudah terkumpul dan terdapat beberapa macam halaman diantaranya halaman menu, materi, contoh soal, game soal dan identitas penyusun.
- 7) Mengimpor media dalam format html5

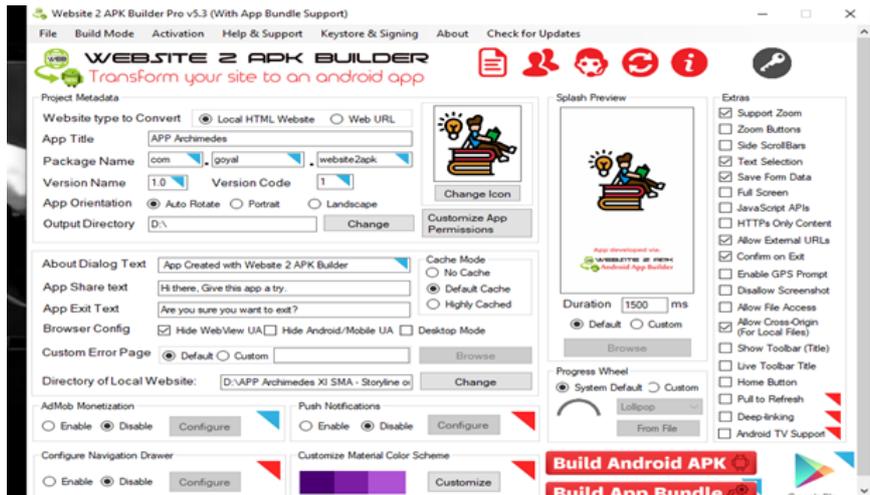
Desain awal media pembelajaran dapat dilihat didalam gambar berikut ini:



**Gambar 2.** Story View produk dari Articulate Storyline

- d. Mempublis Hasil Media Menjadi Aplikasi Android

Setelah produk awal selesai dirancang dan telah diimpor dalam format html5, selanjutnya untuk mengubah dalam bentuk aplikasi dibutuhkan tambahan aplikasi berupa *APK.Builder*. hasil format html5 dimasukan ke dalam *APK.Builder* dengan menambahkan icon media yang akan kita buat, setelah itu kita dapat menyesuaikan tampilan dari media yang diinginkan, kemudian pilih bagian build android APK dan tunggu sampau finish, maka aplikasi media yang dibuat dapat dipasang di *handphone*. Berikut gambar tampilan pada *APK.Builder*:



Gambar 3. Tampilan APK.Builder

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini media yang sudah dihasilkan akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Penilaian ahli media dan ahli materi menjadi acuan layak atau tidaknya media pembelajaran untuk diujicobakan ke peserta didik. Berikut hasil validasi uji kelayakan media menurut ahli media dan ahli materi:

a. Hasil Validasi Kelayakan Menurut Ahli Media

Kegiatan validasi dilakukan dengan menunjukkan media dan memberikan lembar validasi media dengan 10 butir pertanyaan meliputi aspek tampilan, konten dan aspek karakteristik media. Adapun hasil dari validasi kelayakan media oleh 2 orang ahli sebagai berikut :

Tabel 4. Perolehan Skor Aspek Lembar Validasi Media

Aspek	Presentase	Kriteria
Tampilan dan Konten	96,42%	Sangat Layak (SL)
Karakteristik	91,66%	Sangat Layak (SL)
<b>Rata-rata</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Layak (SL)</b>

Adapun rekap skor kelayakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berbasis AI berdasarkan ahli media adalah sebai berikut:

Tabel 5. Rata-rata Hasil Validasi Ahli Media

Validator	I	II	Rata-rata
Presentase	92,2%	97,5%	95%
Kriteria	Sangat Layak (SL)	Sangat Layak (SL)	Sangat Layak (SL)

b. Hasil Validasi Kelayakan Menurut Ahli Materi

Penilaian Materi dilakukan dengan menunjukkan materi yang berada di dalam media dan diberikan lembar penilaian materi yang berisi 10 pertanyaan yang didalamnya meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan dan aspek penyajian materi. Adapun hasil dari validasi kelayakan materi oleh 2 orang ahli sebagai berikut :

**Tabel 6.** Perolehan Skor Aspek Lembar Validasi Materi

Aspek	Presentase	Kriteria
Kelayakan isi	93,75%	Sangat Layak
Kebahasaan	100%	Sangat Layak
Penyajian Materi	93,75%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Adapun berikut rekap kelayakan materi dalam media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* berbasis AI berdasarkan ahli materi adalah sebai berikut:

**Tabel 7.** Rata-rata Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	I	II	Rata-rata
Presentase	95%	95%	95%
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak (SL)</b>	<b>Sangat Layak (SL)</b>	<b>Sangat Layak (SL)</b>

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan dan telah dihitung dari 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi, rekapitulasi nilai hasil dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 8.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Ahli	Presentase (%)	Kriteria
1	Media	95%	Sangat Layak (SL)
2	Materi	95%	Sangat Layak (SL)
	<b>Rata-rata</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Layak (SL)</b>

c. Hasil Uji Coba Respon Siswa

Berikut hasil penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, media dan bahasa:

**Tabel 9.** Perolehan Aspek Penilaian Respon Siswa Terhadap Media

Aspek	Presentase	Kriteria
Materi	87,91%	Sangat Setuju (SS)
Media	90%	Sangat Setuju (SS)
Bahasa	87,91%	Sangat Setuju (SS)
<b>Rata-rata</b>	<b>88,75%</b>	<b>Sangat Setuju (SS)</b>

Berdasarkan tabel perolehan skor berdasarkan aspek pada validasi media diperoleh pada aspek tampilan dan konten mendapatkan presentase 96,42% dengan kriteria Sangat Layak (SL), aspek karakteristik mendapatkan presentase 91,66% dengan kriteria Sangat Layak (SL). Sehingga dari kedua validator ahli media mendapatkan hasil rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “**Sangat Layak**” digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan

berdasarkan pada tabel perolehan skor berdasarkan aspek pada validasi materi diperoleh pada aspek kelayakan isi mendapatkan presentase 93,75% dengan kriteria Sangat Layak (SL), aspek kebahasaan mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kriteria Sangat Layak (SL) dan aspek penyajian materi mendapatkan hasil 93,75% dengan kriteria Sangat Layak (SL). Sehingga dari kedua validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 95% dengan kriteria "**Sangat Layak**" digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian (Hayati, dkk., 2021), yang melalui validasi ahli diperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Sementara itu dalam penelitian (Legina, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis dapat dipergunakan oleh pendidik sebagai inovasi baru sebagai alat pembelajaran dan sumber pembelajaran. Maka dapat disimpulkan berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbasis AI dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung untuk kelas XI SMA.

Berdasarkan tabel perolehan aspek penilaian respon siswa diperoleh hasil uji coba respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbasis AI sebesar 87,91% untuk aspek materi dengan kriteria Sangat Setuju (SS), aspek media diperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria Sangat Setuju (SS), pada aspek Bahasa diperoleh presentase 87,91% dengan kriteria Sangat Setuju (SS) dan rata-rata dari seluruh aspek dan seluruh responden diperoleh nilai sebesar 88,75% dengan kriteria Sangat Setuju (SS). Hal ini sesuai dengan penelitian (Gunawan, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* sangat baik dan layak digunakan untuk menarik minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran IPS. Hal ini dapat diperkuat dengan hasil penelitian mengenai respon peserta didik yang dilakukan oleh (Wardani, 2022) menyatakan bahwa media belajar dan mengajar intuitif dengan metode *Articulate Storyline* pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris termasuk kategori sangat baik dan mendapatkan respon positif bagi siswa. Dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* berbasis AI mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran fisika.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1) media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* Berbasis AI Pada Materi Hukum Archimedes kelas XI di SMA Santun Untan Pontianak dinyatakan Sangat Layak (SL) hal ini dibuktikan dengan skor validasi ahli media sebesar 95 %, kelayakan materi mendapatkan skor sebesar 95%. Maka disimpulkan bahwa media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. 2) Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* Berbasis AI Pada Materi Hukum Archimedes kelas XI di SMA Santun Untan Pontianak mendapatkan skor sebesar 88,75% dengan kategori Sangat Setuju (SS). Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* Berbasis AI Pada Materi Hukum Archimedes kelas XI di SMA Santun Untan Pontianak sangat baik dan media yang di kembangkan dapat digunakan di dalam proses pembelajaran.

#### Referensi

- Amandha, A., Rahayu, A., Mariana, D., dkk. (2023). Implementasi *Artificial Intelligence* dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*. *IKIP PGRI Bojonegoro*, 2023, 240-243.
- Gunawan, R., Sudarman., & Astuti, RF. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyland* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 34

- Samarinda. Prosiding Prodi Pendidikan Ekonomi. *FKIP Universitas Mulawarman*, 54-61.
- Hayati, S., Darman, DR., & Antarnusa, G. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 75-81.
- Legina, N., & Sari, PM. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 9 : Juli 2022, 375-385.
- Rohmah, FN., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan *Articulate Storyland 3*. *ECODUCATION (Economic & Education Journal)*. 2(2), 169-182.
- Safira, AD., Safirah, I., & Sekaringtyas, T., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 237-253.
- Sari, AP., & Marlana, N., (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4 Nomor 3 Tahun 2022 Halm 4102 – 4115.
- Sriani, P., Anas, M., & Sukariasih, L (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Cahaya dan Alat Optik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*
- Wardani, KK., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Komunikasi Telepon dalam Bahasa Inggris di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1 : April 2022, 1-12.
- Wibawanto, W., (2017). *Desain dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.