
Pengembangan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Articulate storyline 3* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh

All Azizah¹, Nita Sofia², Menik Kurnia Siwi³

^{1,2,3} Economic Education Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Padang, Indonesia
allazizah@gmail.com¹, nitasofia@fe.unp.ac.id², menikkurniasiw@gmail.com³

Abstract

This research aims to 1) expand the number of difficult media available for use in the tax application eloquent narrative in classrooms 3. 2) Consider utilising the articulating narrative app to better understand how media consumers interact in real life. 3) This study's research and development (R&D) approach employs the 4D framework, which stands for Define, Design, Develop, and Disseminate. The study's conclusions focused on media economics and articulating narrative 3app, which instructors and students may use in international commerce and economics lectures. The majority of the instructional resources in this course are derived from the internet and programs that may be run on any computer. Based on the validation results of the following categories: The panel gave the topic a score of 80% (valid), the language a score of 86.6% (very valid), the medium a score of 87.8% (very valid), and the evaluation a score of 84% (very valid). The result, the percentage decreased by 82% between rates (very valid). Student practicality test required a percentage of at least 83.45%, but teacher practicality test required a percentage of at least 88.18% (extremely practical). The result, media learning practices have increased by 85.82% on average (very practical).

Keywords : Articulate storyline, learning Media.

History of Article:

Received : (17-09-2022), Accepted : (17-10-2022), Published : (31:10:2022)

Citation:

Azizah, A, Sofia, N, Siwi, MK (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Articulate storyline 3* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15 (2), 144-152

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini mengharuskan pembelajaran tatap muka dihentikan terlebih dahulu dan digantikan dengan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Hal ini bertujuan agar dapat memutus mata rantai penularan covid-19. Pendidikan merupakan sektor terpenting dalam mewujudkan perkembangan suatu bangsa.

Pendidikan adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dan kondisi yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara (Nugraheni, 2017). Pendidikan di Indonesia mengalami berbagai perkembangan dari waktu ke waktu. Perkembangan ini terlihat dari penggunaan metode pembelajaran yang semakin banyak, yaitu penggunaan berbagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Perkembangan media pembelajaran ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran adalah *e-learning*. Multimedia interaktif secara etimologis berasal dari kata multi (Latin, noun) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Latin) yang berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau mendatangkan sesuatu. Istilah medium dalam kamus dalam *American Heritage Electronic Dictionary* juga didefinisikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan menyajikan informasi (Murningsih, 2014).

Berdasarkan defenisi (Hofstetter, 2001) “multimedia interaktif adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi” (Hadibin, Purnama and Kristianto, 2012). Menurut (Muhson, 2010) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Tujuh prinsip desain multimedia untuk dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa (Hardianto, 2011).

Kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar, agar proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar dan kondusif untuk interaksi. Kurikulum 2013 erupakan alternatif dari mata kuliah sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berlangsung dari tahun 2006 sampai dengan tahun 2013. Menurut (Amir & Poerwati, 2013) pendidikan memang harus berubah, kurikulum sebelumnya dinilai telah gagal membawa negara lebih baik (Alawiyah, 2013).

Selain itu, situasi pandemi saat ini menuntut guru untuk menggunakan teknologi sebagai media agar pendidikan dan pembelajaran dapat dilestarikan dan dilanjutkan. Namun masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar kepada siswanya. Selama ini dalam pembelajaran, guru masih sering menggunakan pendekatan Teacher Center (berpusat pada guru), (Rohmah and Bukhori, 2020). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut guru untuk beradaptasi agar mampu menguasai teknologi informasi guna mengaplikasikannya dalam perencanaan dan proses pembelajaran. Dengan menguasai IT, guru akan dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam mengkomunikasikan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, di era digital saat ini, ada beberapa hal yang harus berkembang berdasarkan situasi pandemi dan perkembangan teknologi. (Darmawan, 2014) menyatakan media pembelajaran interaktif memanfaatkan komputer tidak hanya dimaknai ilmu yang harus dipelajari saja oleh peserta didik, melainkan sebagai alat yang membantu

mempelajari materi pembelajaran. Sehingga media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa (Rohani, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh bersama guru mata pelajaran ekonomi kelas XI, terdapat beberapa masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran daring. Pada saat pembelajaran daring sekolah menggunakan *google classroom* pada saat proses pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru biasanya memposting materi pembelajaran yang bersumber dari buku cetak.

Adapun permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran daring menggunakan *google classroom* sebagai berikut : guru tidak bisa memantau peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring dari awal sampai selesai, keluhan yang sering dialami peserta didik ketika pembelajaran daring menggunakan *google classroom* yaitu sering terjadi eror ketika login ke *google classroom* ditambah sulitnya jaringan internet, dan tampilan *google classroom* yang kurang dipahami oleh sebagian peserta didik dalam mengoperasikannya.

Dari kelemahan yang ada pada *google classroom* tersebut, menjadi salah satu penyebab peserta didik sulit memahami materi jika materi hanya bersumber dari buku cetak yang diposting guru ke *google classroom*. Gambaran materi tentang ekonomi yang diberikan oleh guru bisa saja kurang bagi peserta didik yang kemampuan memahami materi tiap siswa berbeda-beda. Materi ekonomi lebih banyak berupa teks dan tidak dapat dipahami secara langsung.

Kekurangan media pembelajaran menyebabkan minat belajar peserta didik di kelas rendah. Pengamatan yang dilakukan peneliti saat pembelajaran daring, peserta didik sering telat absen dan jarang masuk kelas online. Sering kali peserta didik mengeluh karena merasa jenuh saat pembelajaran daring karena tidak ada inovasi baru dalam pembelajaran. Minat belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk membatasi kekurangan dari *platform* tersebut adalah *articulate storyline*. *Software* ini dapat digunakan secara *online* dan *offline*, sehingga memudahkan pendidik dalam mengoperasikannya meskipun ketika tidak ada jaringan internet sekalipun. Aplikasi *Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video dan animasi (Setyaningsih, Rusijono and Wahyudi, 2020). Penggunaan media yang beranimasi akan meningkatkan efektifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam hal penyampaian materi sehingga aktivitas pembelajaran di kelas bisa diarahkan (Syofyan et al., 2021).

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas XI. Kelayakan ini dapat dilihat dari materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sangat jelas dan sesuai dengan kompetensi dasar. Soal sesuai dengan kompetensi dasar dan kisi-kisi soal. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti dan sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi *smartphone* dan tampilan media menarik.

Menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang sedang dipelajari. Dengan penggunaan media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat. Salah satu media interaktif yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu *Articulate storyline*. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sapitri & Bentri, 2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate storyline* pada Mata Pelajaran

Ekonomi Kelas X” menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulate storyline* pada pelajaran ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin mengkaji “Pengembangan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Articulate storyline* 3 pada Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) versi 4D, pendekatan pengembangan yang digunakan model 4D (four-D Model) dikembangkan oleh Thiagarajan. Adapun tahapan model 4D ini terdiri dari pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran/uji coba (disseminate), (Ikhtal and Musril, 2020:17). Penelitian ini dilaksanakan bertempat di SMAN egeri 1 Kec. Payakumbuh yang berlangsung dari bulan Oktober-November 2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN 1 Kec. Payakumbuh. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik deskriptif (kuantitatif) dan kualitatif Uji Validitas Produk, Uji Praktikalitas Produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memperoleh hasil produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu dilakukan uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat ketepatan dari produk yang dibuat. Uji validitas dilakukan oleh para ahli media dan ahli pada bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut. Untuk uji validasi penulis mengambil empat ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Instrumen	Skor	Kategori
Kebenaran Konsep			
1	Terdapat kesesuaian isi media dengan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	4	Valid
2	Terdapat kesesuaian materi dengan indicator	4	Valid
3	Terdapat kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran	4	Valid
Persentase Aspek		80%	Valid
Kedalaman Materi			
4	Cakupan isi materi sudah lengkap	4	Valid
5	Materi yang disajikan sudah jelas	4	Valid
6	Materi yang disajikan sudah berurutan dari yang mudah ke sulit	4	Valid
Persentase Aspek		80%	Valid
Evaluasi			
7	Evaluasi yan digunakan sudah mencakup semua materi	4	Valid
8	Terdapat kesesuaian latihan dengan tuntutan materi	4	Valid
9	Terdapat kesesuaian latihan dengan materi	4	Valid
10	Sistematika penyajian soal sudah tepat	4	Valid
Persentase Aspek		80%	Valid
Persentase		80%	Valid

Penilaian produk media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* dari ahli materi terbagi atas 3 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat skor persentase

yang sama yaitu 80% dengan kategori valid. Sehingga dari masing-masing aspek tersebut dapat diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan sebesar 80 % dengan kategori valid karena masuk dalam rentang 60-80%, artinya media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* valid digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 2. Hasl Validasi Ahli Media

No	Instrumen	Skor	Kategori
Desain			
1	Tata letak tampilan menu pada bagian tersusun dengan baik	5	Sangat Valid
2	<i>Backround</i> menarik	4	Valid
3	Ukuran file aplikasi tidak besar	5	Sangat Valid
4	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	4	Valid
5	Aplikasi memiliki alur program yang jelas	5	Sangat Valid
6	Desain menarik	4	Valid
Persentase Aspek		90%	Sangat Valid
Prosedur			
7	Tampilan awal pada media sudah sesuai dengan isi materi pada media yang dikembangkan	5	Sangat Valid
8	Pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan sudah tepat	4	Valid
9	Penggunaan tulisan teks terbaca jelas	4	Valid
10	Aplikasi tidak berhenti (<i>hang</i>) saat dioperasikan	4	Valid
11	Aplikasi tidak berjalan lambat	5	Sangat Valid
12	Pengoperasian sederhana	5	Sangat Valid
13	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>	5	Sangat Valid
14	Aplikasi mudah dijalankan	5	Sangat Valid
15	Media dapat digunakan berulang-ulang	5	Sangat Valid
Persentase Aspek		93,3%	Sangat Valid
Fitur Tambahan			
16	Evaluasi yang digunakan sudah mencakup semua materi	4	Valid
17	Penggunaan audio transisi sudah pada tempatnya	4	Valid
18	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	4	Valid
19	Kreatif dalam menggunakan ide dan gagasan	4	Valid
Persentase Aspek		80%	Sangat Valid
Tombol Navigasi			
20	Tombol navigasi yang digunakan dapat berfungsi dengan baik	5	Sangat Valid
21	Menu navigasi yang digunakan sudah mendukung	4	Valid
22	Tombol sederhana	5	Sangat Valid
23	Tombol berfungsi dengan baik	5	Sangat Valid
24	Peletakan tombol sudah tepat	5	Sangat Valid
Persentase Aspek		96%	Sangat Valid
Daya Dukung Media			
25	Pemilihan warna sudah tepat	4	Valid
26	Pemilihan huruf sudah sesuai	4	Valid
27	Ukuran huruf sudah tepat	4	Valid
Persentase Aspek		80%	Valid
Persentase		87,8%	Sangat Valid

Penilaian produk produk media pembelajaran daring berbasis *Articulate storyline* dari ahli media terbagi atas 5 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat skor persentase yang berbeda-beda. Pada aspek desain diperoleh skor persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Aspek prosedur diperoleh skor persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid. Pada aspek fitur tambahan memperoleh skor persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Pada aspek tombol navigasi memperoleh skor persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Sedangkan pada aspek daya dukung media memperoleh skor persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Sehingga dari masing-masing aspek tersebut dapat diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan sebesar 87,8% dengan kategori sangat valid karena masuk dalam rentang 81-100%, artinya media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat valid digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	Sangat Valid
2	Penggunaan kata tidak memuat makna ganda	5	Sangat Valid
3	Penggunaan tulisan teks terbaca jelas	5	Sangat Valid
4	Istilah-istilah yang digunakan ditulis dengan tepat	4	Valid
5	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	5	Sangat Valid
6	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	Valid
7	Kalimat yang dipakai memiliki isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	4	Valid
8	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung menuju sasaran	4	Valid
9	Ketepatan ejaan	4	Valid
10	Konsistensi penggunaan ejaan	4	Valid
11	Konsistensi penggunaan istilah	4	Valid
12	Konsistensi penggunaan simbol atau icon	4	Valid
Skor Total		86,6 %	Sangat Valid

Penilaian produk media produk media pembelajaran daring berbasis *articulate storylined* dari ahli bahasa terdiri atas 12 butir instrumen. Setiap butir mendapat skor yang berbeda-beda. Sehingga, jika di rata-ratakan secara keseluruhan diperoleh skor total 86,6 % dengan kategori sangat valid karena masuk dalam rentang 81-100%, artinya media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat valid digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Evaluasi

NO	INSTRUMEN	SKOR	KATEGORI
1	Jumlah soal latihan cukup	4	Valid
2	Petunjuk pengerjaan latihan mudah dipahami	4	Valid
3	Butir soal mudah dibaca dalam media	4	Valid
4	Tampilan latihan menarik dalam media	4	Valid
5	Penggunaan tombol mulai pada soal sudah berjalan dengan baik	5	Sangat Valid
Persentase		84%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas hasil telaah butir soal terdapat angka 1 dan 0, jika butir soal ditandai dengan 1, artinya butir soal tersebut sudah memenuhi aspek yang akan dinilai. Jika butir soal ditandai dengan 0, artinya butir soal tersebut belum memenuhi aspek yang akan

dinilai, dan langkah selanjutnya adalah memperbaiki butir soal yang belum memenuhi aspek yang akan dinilai.

Penilaian telaah evaluasi produk media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* dari ahli evaluasi terbagi atas 5 penilaian. Secara keseluruhan telaah butir soal mendapat rata-rata skor total 84% dengan kategori sangat valid, artinya media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Uji Praktikalitas Produk

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Instrumen	Persentase
1	Kreativitas	90%
2	Efektivitas	87,27%
3	Efisiensi	85%
4	Interaktif	86,66
5	Menarik	92%
Rata-Rata Persentase		88,18
Kategori		Sangat Praktis

Penilaian produk media pembelajaran daring berbasis *Articulate storyline* dari guru terbagi atas 5 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat skor persentase yang berbeda-beda. Pada aspek kreativitas diperoleh skor persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Aspek efektivitas diperoleh skor persentase sebesar 87,27% dengan kategori sangat praktis. Pada aspek efisiensi memperoleh skor persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Pada aspek interaktif memperoleh skor persentase sebesar 86,66% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada aspek menarik memperoleh skor persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dari masing-masing aspek tersebut dapat diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan sebesar 88,18 % dengan kategori sangat praktis, artinya media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	Instrumen	Persentase
1	Kreativitas	81,66
2	Efektivitas	84,06
3	Efisiensi	80
4	Interaktif	84,8
5	Menarik	86,74
Rata-Rata Persentase		83,45
Kategori		Sangat Praktis

Penilaian produk media pembelajaran daring berbasis *Articulate storyline* 3 kepada siswa terbagi atas 5 bagian aspek penilaian. Setiap aspek mendapat rerata skor yang berbeda-beda. Pada aspek kreativitas diperoleh skor persentase sebesar 81,66% dengan kategori sangat praktis. Aspek efektivitas diperoleh skor persentase sebesar 84,06% dengan kategori sangat praktis. Pada aspek efisiensi memperoleh skor persentase sebesar 80% dengan kategori praktis. Pada aspek interaktif memperoleh skor persentase sebesar 84,8% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan, Pada aspek daya tarik memperoleh skor rerata 86,74% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dari masing-masing aspek tersebut dapat diperoleh rata-rata persentase secara keseluruhan sebesar 83,45 % dengan kategori sangat praktis, artinya media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat praktis

dan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran daring ini bertujuan untuk membantu kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA yang terfokus pada materi pendapatan nasional. Media ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran daring karena pembelajaran jadi lebih menarik, interaktif dan bahkan pembelajaran dapat dilakukan oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan Research and Development (R & D) dengan menggunakan model 4-D yang mana ada empat tahap pengembangan. Tahap yang pertama define (pendefinisian), tahap ini mencakup beberapa pembahasan yaitu (1) Analisis awal-akhir, membahas tentang karakteristik siswa yang akan menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS dan, permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. (2) Analisis tujuan pembelajaran, tahap merumuskan tujuan berdasarkan analisis kebutuhan. (3) Analisis kurikulum, analisis ini dasar dalam menyusun materi pembelajaran agar peneliti dapat membuat materi pelajaran yang relevan. (4) Analisis materi, pada tahap materi ini silabus yang sudah dianalisis diatas, maka indikator yang diperoleh dikembangkan menjadi sebuah modul pembelajaran sederhana yang nantinya akan dimasukkan kedalam media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli evaluasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas XI. Kelayakan ini dapat dilihat dari materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sangat jelas dan sesuai dengan kompetensi dasar. Soal sesuai dengan kompetensi dasar dan kisi-kisi soal. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti dan sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi smartphone dan tampilan media menarik. Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3* dari guru dan siswa diperoleh hasil sangat praktis, sehingga media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti dari uraian dari bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli evaluasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline* sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas XI. Kelayakan ini dapat dilihat dari materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sangat jelas dan sesuai dengan kompetensi dasar. Soal sesuai dengan kompetensi dasar dan kisi-kisi soal. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti dan sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Aplikasi dapat dijalankan diberbagai spesifikasi smartphone dan tampilan media menarik. 2) Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3* dari guru dan siswa diperoleh hasil sangat praktis, sehingga media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran ekonomi. 3) Dari sekian banyak manfaat yang dimiliki tentu saja *Articulate storylinememiliki* beberapa kelemahan. Kelemahan dari *Articulate storyline* terletak pada harga lisensi software.

REFERENSI

- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru dalam Kurikulum 2013. *Aspirasi*, 4(1), 65–74.
- Amir, S., & Poerwati, L. E. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. PT Prestasi Pustaka.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hadibin, M. M., Purnama, B. E., & Kristianto, G. (2012). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah. *Indonesian journal on Networking and Security (IJNS)*, 9330(1), 1–6.
- Hardianto, D. (2011). Penerapan Prinsip Desain Multimedia Untuk Pembelajaran. *International Conference Proceeding "ICT in Education For Peace,"* 1, 3.
- Hofstetter. (2001). *Multimedia Interaktif*. Yudistira.
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Murningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniah*, 4(2), 214–229.
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. 32–36.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–6.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation, Economic & Education Journal*, Vol 2, No., 169–182.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovation Teknologi on Education*.
- 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), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Syofyan, R., Friyatmi, Sofya, R., & Hakim, L. (2021). perencanaan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa. *EcoGen*, 4(4), 602–613.