



### **ARTICULATE STORYLINE 3 (ARTHREE) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PENINGGALAN KESULTANAN DEMAK UNTUK KELAS X**

Sabrina Nadia Puspasari

[Sabrina.nadia.1907316@students.um.ac.id](mailto:Sabrina.nadia.1907316@students.um.ac.id)

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

*Article history:*

Received 17 March 2023; Revised 22 May 2024; Accepted 17 November 2024; Published 31 December 2024

**Abstract:** This research start from the existence of problems in class X history learning at MA Bilingual Batu, especially related to the lack of variety of learning media and the limited time of history learning. The research method used is Research and Development with the ADDIE model which has the stages of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The results of the calculation of the percentage score of material validation by material expert validators got 98% (very feasible), media validation 93% (very feasible), then the percentage results of the small group feasibility test scored 86% (very feasible), and the large group 92% (very feasible). Based on these results, it can be concluded that Arthree media is proven to be feasible and can be used as a support in learning the history of the Demak Sultanate Heritage class X MA Bilingual Batu.

**Keywords:** Learning media, Arthree, the heritage of the Demak Sultanate

**Abstrak:** Penelitian ini berangkat dari adanya permasalahan pada pembelajaran sejarah kelas X di MA Bilingual Batu, khususnya terkait kurangnya variasi media pembelajaran dan terbatasnya waktu pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media Arthree yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE yang memiliki tahapan Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Hasil perhitungan persentase skor validasi materi oleh validator ahli materi mendapat 98% (sangat layak), validasi media 93% (sangat layak), Kemudian, hasil persentase uji kelayakan kelompok kecil mendapat skor 86% (sangat layak), serta kelompok besar 92% (sangat layak). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Arthree terbukti layak dan dapat digunakan sebagai penunjang pada pembelajaran sejarah Peninggalan Kesultanan Demak kelas X MA Bilingual Batu.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Arthee, Peninggalan Kesultanan Demak.

## PENDAHULUAN

Kemajuan dan perkembangan teknologi telah membawa perubahan pada masyarakat khususnya dalam mengakses informasi pembelajaran. Hal ini karena kemajuan teknologi merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dihindari dan perkembangannya akan selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Sehingga, kemajuan teknologi pendidikan tersebut dapat menciptakan suatu inovasi. Dengan adanya suatu inovasi, akan menghadirkan kemudahan dalam segala aktivitas manusia (Jamun, 2018). Namun, suatu inovasi pada pendidikan akan tercipta dan terlaksana apabila terdapat sarana dan prasarana yang mendukung. Dalam hal ini, Mawaddah dkk., (2021) menegaskan bahwa sarana prasarana pada pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting guna meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas.

MA Bilingual Batu yang merupakan objek pada penelitian ini, telah terakreditasi A dan memiliki sarana prasarana yang cukup baik seperti, fasilitas laboratorium komputer, ketersediaan LCD, dan jaringan *Wi-Fi*. Selain sarana dan prasarana yang tersedia, MA Bilingual Batu mengizinkan peserta didik membawa *handphone* maupun laptop ke sekolah guna menunjang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pada pendidikan. Sejalan dengan hal itu, Asiyah dkk., (2022) menjelaskan bahwa, generasi muda pada saat ini sudah melek terhadap informasi yang tersebar. Hal ini didukung oleh visi misi MA Bilingual Batu yakni, meningkatkan keunggulan inovasi pembelajaran guru dengan memanfaatkan secara optimal Pusat Sumber Belajar berbasis IT. Oleh karena itu, kesempatan tersebut harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh peserta didik dalam memperoleh informasi terutama mengenai pembelajaran sejarah. Selain itu, sekolah yang menjadi objek penelitian ini, telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum baru di Indonesia. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada peserta didik agar mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan menyesuaikan kebutuhan serta suasana belajar peserta didik (Kemendikbudristek, 2023).

Dengan adanya potensi yang ada di MA Bilingual Batu, terdapat beberapa permasalahan yang penulis jumpai pada kegiatan observasi analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Mitha selaku guru sejarah di MA Bilingual Batu, dapat diketahui bahwa pembelajaran sejarah masih dilaksanakan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah, buku teks dan kadang-kadang dilaksanakan dengan menggunakan media *YouTube* dan bantuan *Microsoft Power Point*. Namun, ketika menggunakan kedua media tersebut, pelaksanaan pembelajaran sejarah dirasa kurang efisien karena menghabiskan banyak waktu. Sedangkan, alokasi waktu yang diberikan pada matapelajaran sejarah hanya mendapat jatah dua jam pelajaran. Sehingga, waktu yang diberikan dengan pelaksanaan pembelajarannya tidak seimbang. Berdasarkan peraturan yang telah tertuang di standar isi, pembelajaran sejarah memang memperoleh porsi jam pelajaran yang sangat sedikit. Sehingga guru kurang maksimal

dalam melakukan pengembangan kualitas pembelajaran. Alokasi waktu yang tersedia biasanya digunakan oleh guru untuk mengejar materi yang belum tuntas (Rokhim dkk., 2017).

Selain menghimpun analisis kebutuhan berdasarkan hasil wawancara guru sejarah, peneliti juga menyebarkan angket kepada peserta didik kelas X sebagai subyek pada penelitian ini. Angket disebar kepada 25 peserta didik melalui *Google Form*. Tujuannya adalah untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sejarah dari sudut pandang peserta didik. Berdasarkan angket yang telah dibagikan tersebut, diperoleh hasil 32% peserta didik yang menyukai pelajaran sejarah dan 68% yang tidak menyukai pelajaran sejarah. Ketika ditanya kendala apa saja yang dihadapi pada saat pembelajaran sejarah berlangsung, sebagian besar menjawab sejarah memuat banyak narasi/cerita yang membuat peserta didik harus menghafal banyak hal. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa semua responden membutuhkan inovasi pada pembelajaran dan sebagian besar serentak menjawab isi konten/materi yang tersedia adalah materi Kerajaan khususnya Kerajaan Islam. Oleh karena itu, diketahui bahwa kebutuhan utama dari guru sejarah dan peserta didik adalah adanya inovasi atau pengembangan pada media pembelajaran dengan isi konten materi Kerajaan Islam.

Beragamnya media pembelajaran seperti kuis interaktif, video dokumenter, simulasi interaktif, dll. dapat meningkatkan pengalaman peserta didik dalam memahami dan mengapresiasi peristiwa sejarah. Hal ini karena media pembelajaran merupakan salah satu hasil kemajuan teknologi yang mampu memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Oleh karena itu, berdasarkan beberapa permasalahan yang diperoleh di lapangan, peneliti berusaha mengembangkan media yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada. Pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah, disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru sejarah dan peserta didik kelas X MA Bilingual Batu.

Kelebihan media pembelajaran salah satunya adalah memberikan solusi untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama pembelajaran di kelas. Dalam hal itu, media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila mampu memotivasi dan menstimulasi peserta didik untuk meningkatkan perannya (aktivitas, interaksi, umpan balik dan penguatan) dalam proses pembelajaran (Cahdriyana & Richardo, 2017). Oleh karena itu, meninjau permasalahan dan analisis kebutuhan pada pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu, peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan diaplikasikan pada pembelajaran sejarah dengan bantuan *Articulate Storyline 3*. *Articulate storyline 3* merupakan alat *authoring* yang berfungsi untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dengan isi konten yang didukung oleh gabungan teks, gambar, suara, animasi, grafik, serta video yang berbentuk media berbasis web (html) atau dapat berbentuk *file* aplikasi. Perangkat lunak ini dapat diaplikasikan pada banyak perangkat yakni, laptop atau komputer, *smartphone*, maupun tablet (Husna, 2022).

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*, dilakukan karena fitur-fitur yang tersedia memudahkan pengguna pada saat mengoperasikan media yang telah dihasilkan. Selain itu, dengan berbasis *e-learning*, *articulate storyline* mampu mendatangkan sebuah *storyline project* yang mengumpulkan semua alat media visual, audio maupun audio visual. Perangkat ini mampu menggunakan sarana publikasi yang berbentuk HTML5, SD, .swf, serta *Website* (Darnawati dkk., 2019). Jika dalam hal ini sasaran penggunaannya adalah peserta didik, *articulate storyline 3* tersebut sangat efektif apabila dikembangkan menjadi media pembelajaran. Hal ini karena sarana publikasi *articulate storyline 3* sangat mudah diakses dalam berbagai *device*. Media yang dikembangkan oleh peneliti, memiliki banyak fitur yang mendukung pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah. Fitur-fitur yang tersedia meliputi: (1) variasi media yang melibatkan video animasi, teks, audio, dan gambar; (2) pendukung media dengan menyertakan tujuan pembelajaran, rangkuman materi, analisis kurikulum, dll; (3) penyajian materi yang dapat diakses secara urut serta adanya fitur waktu pada saat pengguna membaca materi agar penggunaan media tidak memakan banyak waktu; (4) dan evaluasi soal yang disertai fitur waktu; (5) dapat digunakan secara *offline*; (6) dan *feedback* peserta didik berupa *emoticon*.

Adapun penelitian terdahulu yang mengembangkan media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran. Berdasarkan penelitian Azizah dkk., (2022) dijelaskan bahwa fitur-fitur yang tersedia pada media pembelajaran dengan menggunakan *Aplikasi Storyline 3* membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media ini juga dapat digunakan di berbagai tempat melalui *smartphone* tanpa jaringan internet. Selain itu, penggunaan *Articulate Storyline 3* sangat efektif bagi peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitifnya pada mata pelajaran fisika momentum serta impuls (Mahardhika & Wiyatmo, 2021). Selanjutnya, pada penelitian Halimah & Pujiyanto (2021) Penggunaan *Articulate Storyline 3* mampu mengefektifkan pembelajaran fisika yang dapat dilaksanakan secara daring maupun luring sehingga tercipta kemandirian pada siswa untuk belajar.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu yang telah disebutkan diatas, terdapat perbedaan dan novelty pada media *Articulate Storyline 3 (Arthree)*. Media *Arthree* melibatkan gambar yang diperoleh dari arsip sejarah yang dapat diakses secara *online* pada materi yang disediakan. Adapun tampilan yang lebih bervariasi pada media *Arthree* karena disertai video animasi yang memperkenalkan media *Arthree* secara singkat disertai dengan *Voice Over (VO)*. Selain itu, media ini tidak hanya fokus pada satu *device*. Akses pada media *Arthree* dapat melalui *Website (HTML5)* dengan menggunakan laptop dan dapat diakses melalui aplikasi dengan menggunakan android, serta keduanya tidak memerlukan jaringan internet. Sehingga, berdasarkan latar belakang yang ada, peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran yang diberi nama *Arthree* untuk siswa kelas X MA Bilingual Batu materi peninggalan Kesultanan Demak. Sementara itu, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk *Arthree* dan menguji

kelayakan penggunaan produk agar peserta didik memahami materi peninggalan Kesultanan Demak dengan baik.

## METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk menguji keefektifan suatu produk yang telah dihasilkan dan dikembangkan (Syamsuddin & Fuady, 2020). Objek uji coba pada penelitian ini adalah sekolah pada tingkat menengah keatas yakni, Madrasah Aliyah (MA) Bilingual Batu. Sedangkan, subjek uji cobanya adalah kelas X yang berjumlah 25 orang (peserta didik dalam satu kelas). Uji coba dilakukan terhadap kelompok kecil yang berjumlah 6 orang dan kelompok besar sejumlah 25 orang.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch dalam bukunya yang berjudul *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Adapun tahapan atau langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan yang terdiri dari 5 tahap menurut Branch yaitu, *analyze* (menganalisis), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), *implement* (melaksanakan), dan *evaluate* (evaluasi) (Branch, 2009).

Pada tahap awal penelitian ini, peneliti melakukan analisis dengan mencari potensi dan permasalahan yang dimiliki MA Bilingual Batu. Dalam mencari permasalahan, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis potensi, dan analisis materi sehingga peneliti mendapat beberapa pengetahuan yang menjadi kebutuhan penelitian ini.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini, diperoleh berdasarkan skor hasil validasi kepada ahli materi, validasi ahli media, dan pembagian kuesioner kepada 25 siswa kelas X MA Bilingual Batu. Sedangkan, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada guru sejarah MA Bilingual Batu. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari saran dan tanggapan dosen ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas X.

Langkah selanjutnya setelah menghimpun data kualitatif dan kuantitatif, peneliti melakukan pengolahan data. pengolahan/instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian atau studi. instrumen ini dirancang untuk mengukur variabel atau konsep yang ingin dipelajari (Anufia & Alhamid, 2019). Pada uji coba produk penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket. Adapun jenis-jenis angket yang digunakan yaitu, angket validasi materi, angket validasi media, dan angket tanggapan siswa atau angket kelayakan produk. Angket yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan pengukuran skala *likert* dengan butir penilaian berskala 1-4.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran menurut Tafonao (2018) merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu memberikan stimulus pada pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik untuk belajar. Media *Arthree* dikembangkan guna membantu mempermudah kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik terutama pada pembelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan tujuan media pembelajaran yakni, untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan, serta mewujudkan pembelajaran secara efektif (Rahmatia dkk., 2017).

Penelitian ini berusaha untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang diberi nama *Arthree* untuk siswa kelas X MA Bilingual Batu materi peninggalan Kesultanan Demak. Sementara itu, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media *Arthree*. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk menguji keefektifan suatu produk yang telah dihasilkan dan dikembangkan (Syamsuddin & Fuady, 2020). Pada penelitian ini, produk yang telah dihasilkan dan dikembangkan berupa media *Articulate Storyline 3 (Arthree)* dengan isi konten materi peninggalan Kesultanan Demak sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase E, yakni kemampuan peserta didik untuk memahami konsep dasar tentang sejarah manusia hingga sejarah Kerajaan Islam di Indonesia.

Media *Arthree* dikembangkan sesuai dengan potensi MA Bilingual Batu, agar dapat membantu persoalan pada pembelajaran sejarah. *Arthree* dapat dioperasikan melalui laptop dalam bentuk *Website (HTML5)* maupun android dalam bentuk aplikasi. Penggunaan *Arthree* melalui laptop maupun android, keduanya tidak memerlukan koneksi internet. Koneksi internet hanya dibutuhkan pada saat *deliver file rar Arthree* kepada peserta didik sebagai pengguna. Fitur-fitur yang tersedia pada *Articulate Storyline 3* sendiri sebenarnya hampir serupa dengan *Microsoft Power Point*. Oleh karena itu, pengguna tidak akan mengalami kesulitan pada saat mengoperasikan produk *Arthree*. Namun, tampilan dan fitur-fitur pada media *Arthree*, lebih bervariasi dan menarik.

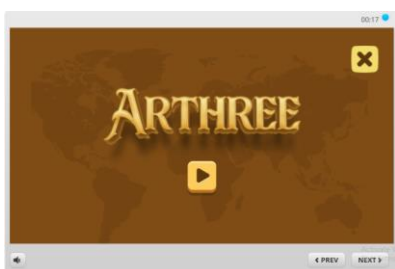
Fitur-fitur yang tersedia pada media *Arthree* meliputi: (1) variasi media yang melibatkan video animasi, teks, audio, dan gambar; (2) pendukung media dengan menyertakan tujuan pembelajaran, rangkuman materi, analisis kurikulum, dll; (3) penyajian materi yang dapat diakses secara urut serta adanya fitur waktu pada saat pengguna membaca materi agar penggunaan media tidak memakan banyak waktu; (4) dan evaluasi soal yang disertai fitur waktu; (5) dapat digunakan secara *offline*; (6) dan *feedback* peserta didik berupa *emoticon*.

Pada laman utama *Arthree*, pengguna diarahkan untuk mengisi nama, nomor absen, dan *email*. Setelah mengisi data yang diminta, tampilan selanjutnya adalah pengenalan *Arthree* oleh animasi yang disertai *Voice Over (VO)*. *Slide* pertama pada media *Arthree* berisi mengenai, (1)

panduan penggunaan (penggunaan media dan fungsi tombol); (2) analisis kurikulum; (3) tujuan pembelajaran; (4) rangkuman materi; (5) daftar rujukan; (6) dan profil pengembang (pengembang konsep dan media). Tiap aspek dapat dikunjungi oleh pengguna secara berurutan agar dapat menuju pada tampilan berikutnya.

*Slide* selanjutnya setelah melalui tampilan awal berisi konten materi sejarah. Konten sejarah terdiri dari empat bagian yang diantaranya adalah sejarah Kesultanan Demak, Masjid Agung Demak, peninggalan-peninggalan, dan naskah kuno Kesultanan Demak. Masing-masing materi akan otomatis terkunci dan belum dapat diakses kecuali materi sejarah Kesultanan Demak. Kunci pada tiap materi akan otomatis terbuka apabila pengguna mengakses materi secara berurutan. Adapun waktu yang diberikan untuk mengakses semua materi adalah 25 menit.

Setelah pengguna mengakses dan mempelajari materi yang tersedia, *slide* selanjutnya yang disajikan pada media *Arthree* adalah evaluasi soal. Evaluasi soal berisi tentang soal-soal berdasarkan materi yang ada dan berisi 10 soal. Evaluasi soal diberikan waktu selama 10 menit. Setelah pengguna selesai mengerjakan evaluasi soal, selanjutnya akan muncul skor dari pengerjaan tersebut. Berikutnya adalah tampilan *review* soal berdasarkan jawaban pengguna. Pada tampilan ini akan diketahui jawaban benar/salah dan akan ditampilkan jawaban yang benar. *Slide* yang terakhir adalah tampilan *emoticon* yang terdiri dari 5 *emoticon* untuk mengetahui *feedback* dari pengguna.



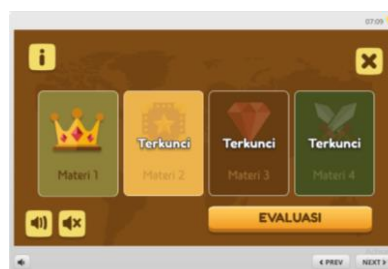
Gambar 1. Tampilan Cover Arthree



Gambar 2. Tampilan Pengenalan Arthree



Gambar 3. Tampilan Awal Arthree



Gambar 4. Tampilan Materi-materi Arthree



Gambar 5. Tampilan Evaluasi Soal



Gambar 6. Tampilan Feedback

### Uji Validitas

Peneliti melakukan validasi materi dan media sebagai langkah awal untuk mengetahui atau menguji validitas media *Arthree*. Peneliti melakukan validasi materi untuk mengetahui nilai validitas pada isi konten atau materi media *Arthree*. Didapatkan data kuantitatif berdasarkan hasil penilaian validasi materi oleh validator materi. Setelah menghimpun dan merekapitulasi skor validasi materi, didapat hasil persentase sebanyak 98%. Persentase tersebut masuk pada kategori sangat valid. Dibawah ini merupakan hasil persentase validasi materi.

### Hasil Persentase Validasi Media

Tabel 4. Hasil Persentase Per Aspek Validasi Materi

Aspek Kualitas Materi, Tujuan Pembelajaran, dan Tata Bahasa	Aspek Kualitas Pembelajaran
$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$
$P = \frac{50}{52} \times 100\%$	$P = \frac{28}{28} \times 100\%$
P = 96%	P = 100%

Terdapat dua aspek pada validasi materi *Arthree* yakni aspek kualitas materi, tujuan pembelajaran, dan tata bahasa yang dikutip berdasarkan Apsari & Rizki (2018). Berdasarkan tabel 5. yang tertera di atas, dapat diketahui bahwasanya aspek kualitas materi, tujuan pembelajaran, dan tata bahasa memperoleh hasil persentase 96%. Sedangkan pada aspek kualitas pembelajaran, memperoleh hasil persentase sebanyak 100%. Hasil persentase pada kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa materi yang digunakan pada media *Arthree* dapat dikatakan sangat valid. Hal ini juga didukung oleh komentar validator materi yang berisi “Sudah bagus. Perlu diperhatikan apakah peninggalan Masjid Demak sudah mewakili peninggalan Kesultanan Demak. Fokus saja pada Masjid Demak, untuk yang lain kurang detail”.

Setelah melaksanakan validasi materi oleh validator materi, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi media untuk mengetahui apakah media *Arthree* perlu perbaikan sebelum diuji

kelayakannya kepada peserta didik. Validasi materi tentunya dilakukan oleh dosen ahli di bidang media. Data kuantitatif yang dihimpun dari hasil skor validasi media, memperoleh persentase sebanyak 93%. Hasil persentase tersebut menunjukkan kategori sangat valid. Sedangkan rekapitulasi hasil persentase tiap aspek validasi media dapat dilihat berdasarkan tabel 6 di bawah.

### Hasil Persentase Validasi Media

**Tabel 5.** Hasil Persentase Per Aspek Validasi Media

Aspek Tampilan Media Pembelajaran	Aspek Isi Media Pembelajaran	Aspek Manfaat
$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$
$P = \frac{22}{24} \times 100\%$	$P = \frac{37}{40} \times 100\%$	$P = \frac{15}{16} \times 100\%$
P = 92%	P = 93%	P = 94%

Terdapat tiga aspek yang dijadikan acuan peneliti pada saat melakukan validasi media. Tabel di atas menunjukkan bahwa pada aspek tampilan media pembelajaran, mendapat hasil persentase sejumlah 92%, aspek isi media pembelajaran 93%, dan aspek manfaat memperoleh hasil persentase 94%. Hasil yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut, memperlihatkan bahwa media pembelajaran *Arthree* tergolong sangat valid untuk digunakan. Validator media juga menambahkan komentar tentang penambahan gambar-gambar disertai sumber rujukan yang ada pada materi kategori peninggalan Kesultanan Demak.

### Uji Kelayakan Produk

Setelah melaksanakan uji validasi oleh validator, langkah selanjutnya adalah uji kelayakan produk oleh peserta didik kelas X MA Bilingual batu. Uji kelayakan produk dilaksanakan sebanyak dua kali kepada peserta didik dalam jumlah kecil/kelompok kecil (*small group trial*) untuk mengidentifikasi kelemahan dan perbaikan yang diperlukan. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba pada kelompok besar atau uji lapangan (*field trial*). Uji coba pada kelompok kecil dipilih berdasarkan klaster kecerdasan intrapersonal siswa kelas X. Klaster pada siswa kelas X dibagi berdasarkan tiga klaster yakni *high, middle, lower* (Aini dkk., 2016). Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar tersebut didasarkan pada teknik pengambilan data yang dipilih yaitu *purposive sampling*.

Uji coba produk dilakukan oleh kelompok kecil sebanyak 6 siswa untuk mengetahui kekurangan dan perbaikan yang diperlukan. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba kepada 25 siswa (jumlah dalam satu kelas). Uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase sejumlah 87%. Hasil persentase tersebut tergolong sangat valid. Namun, masih terdapat saran dan masukan yang menjadi acuan peneliti sebelum melanjutkan uji coba pada kelompok besar.

## Hasil Uji Kelayakan Kelompok Kecil

**Tabel 6.** Hasil Persentase Tiap Aspek Uji Kelayakan Kelompok Kecil

Aspek Tampilan Media Pembelajaran	Aspek Kemudahan Pemakaian	Aspek Manfaat Media
$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$
$P = \frac{207}{240} \times 100\%$	$P = \frac{106}{120} \times 100\%$	$P = \frac{106}{120} \times 100\%$
P = 86%	P = 88%	P = 88%

Terdapat tiga aspek pada uji kelayakan kelompok kecil tersebut yakni, aspek tampilan media pembelajaran, aspek kemudahan pemakaian, dan aspek manfaat media. Masing-masing aspek memperoleh persentase sejumlah 86%, 88%, dan 88%. Ketiga aspek tersebut tergolong sangat layak untuk digunakan. Salah satu responden yang memberikan skor paling tinggi yakni 89%, memberikan tanggapan bahwa media yang disajikan sangat menarik namun, durasi pada tampilan materi perlu ditambah waktunya. Peneliti kemudian dapat melanjutkan uji kelayakan kepada kelompok besar.

Uji kelayakan kelompok besar dilaksanakan oleh 25 peserta didik (siswa dalam satu kelas). Setelah menghimpun dan menghitung skor uji coba kelompok besar, diperoleh hasil persentase sebanyak 92%. Hasil persentase tersebut tergolong sangat layak.

## Hasil Persentase Uji Kelayakan Kelompok Besar

**Tabel 7.** Hasil Persentase Tiap Aspek Uji Kelayakan Kelompok Besar

Aspek Tampilan Media Pembelajaran	Aspek Kemudahan Pemakaian	Aspek Manfaat Media
$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$
$P = \frac{910}{1000} \times 100\%$	$P = \frac{457}{500} \times 100\%$	$P = \frac{463}{500} \times 100\%$
P = 91%	P = 91%	P = 93%

Tabel di atas menunjukkan bahwa ketiga aspek memperoleh hasil persentase dalam kategori sangat layak. Salah satu responden yang memberi skor tinggi, memberi tanggapan bahwa media yang ditampilkan sudah sangat membantu pembelajaran sejarah. Namun, akan lebih interaktif lagi apabila menambahkan *quiz* berupa *games* yang menarik.

## Analisis dan Pembahasan

Peneliti telah menghimpun hasil analisis data berdasarkan beberapa tahapan yang telah dilakukan. Tahap *analyze* adalah tahapan awal penelitian ini. Peneliti mencoba untuk menghimpun potensi yang dimiliki sekolah sebelum menghimpun kebutuhan dan permasalahan

yang terjadi pada matapelajaran sejarah. Analisis potensi ini sangat dibutuhkan pada tahap awal untuk memperoleh beragam kebutuhan diperlukan oleh sekolah sehingga penelitian dapat dilanjutkan. Setelah mengetahui potensi yang dimiliki MA Bilingual Batu, Langkah selanjutnya adalah menghimpun analisis kebutuhan. Pada tahapan ini, ditemukan kebutuhan utama MA Bilingual Batu adalah adanya variasi pada media pembelajaran sejarah. Pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional dengan alokasi waktu yang diberikan hanya dua jam pelajaran, menjadi permasalahan yang sangat krusial bagi matapelajaran sejarah. Selain itu, peserta didik juga menganggap bahwa pembelajaran sejarah hanya seputar menghafal materi yang memuat cerita panjang. Sehingga matapelajaran sejarah tidak jarang dianggap hanya formalitas saja untuk dipelajari di ruang kelas. Kemudian, analisis materi yang akan dikaji pada media *Arthree* adalah peninggalan Kesultanan Demak. Penyajian materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase E bagi peserta didik kelas X. Hal ini sesuai dengan aspek isi media pembelajaran yakni, terdapat penyesuaian terhadap tujuan yang akan dicapai (Novita dkk., 2019).

Tahapan yang selanjutnya adalah tahap *design*. Desain produk yang dikembangkan yakni media *Articulate storyline 3 (Arthree)* pada matapelajaran sejarah. Pada tahap ini, peneliti menyusun materi untuk keperluan isi konten pada produk *Arthree* dan menyusun evaluasi soal berdasarkan materi yang tertera. Hal ini disesuaikan dengan salah aspek mengenai ketersediaan evaluasi soal pada media (Angga dkk., 2020). Materi yang disusun dipastikan sudah sesuai dengan tujuan dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya sesuai dengan CP Fase E. Berikutnya, adalah merancang fitur-fitur pendukung yang dihadirkan pada media *Arthree*. Berikutnya, adalah merancang fitur-fitur pendukung yang dihadirkan pada media *Arthree*.

Setelah merancang media *Arthree*, tahap ketiga pada penelitian ini adalah *develop*. Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan kolaborasi bersama Aglees Indonesia selaku perancang media *Arthree*. Dalam hal ini, peneliti selaku pengembang konsep media *Arthree* kemudian, Aglees Indonesia membantu merealisasikan produk sesuai rancangan konsep peneliti. Guna memperjelas aspek-aspek yang harus dibenahi pada media *Arthree*, peneliti melakukan validasi materi dan media oleh dosen ahli di bidangnya. Untuk memperoleh nilai validitas dari segi materi, peneliti melakukan validasi materi berdasarkan dua aspek yakni: (1) aspek kualitas materi, tujuan pembelajaran, dan tata bahasa; (2) aspek kualitas pembelajaran. Hasil persentase yang didapat pada validasi materi adalah 98% dengan kategori sangat valid. Sedangkan, validasi media oleh dosen ahli media diperlukan guna menghimpun saran dan kritik terhadap media sebelum diujicobakan kepada peserta didik berdasarkan tiga aspek, yakni: (1) aspek tampilan media pembelajaran; (2) aspek isi media pembelajaran; dan (3) aspek manfaat. Hasil persentase validasi media *Arthree* mendapat skor 93% dengan kategori sangat valid.

Tahap keempat adalah tahap *implement*. Pada tahapan ini peneliti melaksanakan uji kelayakan yang langsung diberikan kepada siswa kelas X MA Bilingual Batu. Uji coba diberikan

kepada kelompok kecil terlebih dahulu sebanyak 6 orang, dan memperoleh hasil persentase 87%. Saran dan kritik kelompok kecil dijadikan acuan untuk melaksanakan uji coba pada kelompok besar sebanyak 25 orang. Hasil persentase kelompok besar memperoleh skor 92% dan tergolong sangat layak.

Tahapan yang terakhir yakni *evaluate*. Tahapan ini merupakan tahap akhir setelah melaksanakan uji kelayakan kelompok besar. Tujuan tahapan evaluasi adalah untuk memperoleh tanggapan atau *feedback* peserta didik pada kegiatan implementasi media. Pada tahap ini, peneliti tidak mengalami hambatan maupun kendala yang rumit. Namun, peneliti memperoleh beberapa saran dan kritik mengenai media *Arthree* untuk ditambahkan fitur *games* agar media menjadi lebih interaktif.

## SIMPULAN

Dari berbagai tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, ditemukan hasil data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil persentase validasi materi oleh dosen ahli materi yakni 98% dengan kategori sangat valid. Sedangkan, pada hasil validasi media oleh dosen ahli media memperoleh persentase 93% yang berkategori sangat valid. Kemudian, pelaksanaan uji kelayakan secara langsung dilakukan oleh kelompok kecil sejumlah 6 orang dan memperoleh hasil persentase 87% dengan kategori sangat layak. Komentar dari salah satu responden agar durasi pada tampilan materi perlu ditambah waktunya, dijadikan acuan peneliti untuk melaksanakan kegiatan uji kelayakan pada kelompok besar yang tentunya telah melalui tahap revisi. Uji kelayakan kelompok besar sebanyak 25 orang memperoleh hasil persentase sebanyak 92% dan tergolong kategori sangat layak. Dari hasil persentase validitas dan kelayakan tersebut, dapat disimpulkan media *Arthree* terbukti layak dan dapat digunakan sebagai penunjang pada pembelajaran sejarah Peninggalan Kesultanan Demak kelas X MA Bilingual Batu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran sejarah pada Sekolah Menengah Atas. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 14(1).
- Aini, A. Z., Retno, D., & Saputro, S. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT ( Numbered Heads Together ) dengan Assesment Fo Learning ( AfL ) pada Materi Himpunan Dilihat dari Kecerdasan Intrapersonal Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Tulungagung. *JMEE*, 6(1), 57–67.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>

- Anufia, B., & Alhamid, T. *Instrumen Pengumpulan Data*. (2019).
- Asiyah, A. S., Sumardi, S., & Umamah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Model Assure. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i1p77-86>
- Azizah, A., Sofia, N., & Siwi, M. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA N 1 Kecamatan Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(2), 144–152.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Branch, R., M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Athena: Springer.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Siswa SMP. *Alpha Math: Journal of Mathematics Education*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.30595/alphamath.v2i2.1167>
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Halimah, A. N., & Pujiyanto, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(3).
- Husna, M. N. (2022). Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD. 1(2). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(2). 41-48.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemendikbudristek. 2023. *Latar Belakang Kurikulum Merdeka*. Merdeka Mengajar, (Online). (<https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>) diakses 20 Juli 2023.
- Mahardhika, L. J., & Wiyatmo, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA N 1 Kasihan Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(4).
- Mawaddah, M., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2021). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Ketersediaan Sarana dan Prasarana terhadap Kepuasan kerja guru. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 6(1), 100–111.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.

- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Rokhim, M. A., Banowati, E., & Setyowati, D. L. (2017). Pemanfaatan Situs Masjid Agung Demak sebagai Sumber Belajar Sejarah bagi Siswa SMA di Kabupaten Demak. *Journal of Educational Social Studies*, 6(2), 111–119.
- Syamsuddin, R., & Fuady, M. I. N. (2020). Upaya Penguatan Badan Penelitian dan Pengembangan serta Inovasi Daerah di Kota Palopo. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 4(1), 63–79.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.