

## **Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Software *Articulate Storyline 3* Pada Materi Konsep Manajemen**

**Siti Nur Rohmah\*<sup>1</sup>, Nadia Fikrotun Nisa<sup>2</sup>**

[nadiafikrotun.20008@mhs.unesa.ac.id](mailto:nadiafikrotun.20008@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [sitinur.20020@mhs.unesa.ac.id](mailto:sitinur.20020@mhs.unesa.ac.id)<sup>2</sup>

Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

**Received: Juni 2022**

**Accepted: Juni 2022**

**Online Published: Juli 2022**

### ***Abstract***

*Teaching materials are generally used as a reference in supporting the learning process because they consist of learning materials that play an important role in helping learning activities. The development of knowledge and technology makes teaching materials develop in various forms and types, one of which is technology-based teaching materials. The presence of teaching materials must be an alternative in order to solve problems in the classroom. This study aims to develop interactive learning media about Management Concepts This teaching material was developed because there were various learning problems experienced by students at SMA Tuban. These teaching materials are compiled through the Articulate Storyline 3 application software with research and development methods through the ADDIE approach (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). It is known that the results of the trials that have been carried out have shown that the teaching materials developed meet the appropriate criteria. Through the preparation of these teaching materials, the writer hopes that students can learn independently in the current era of educational technology, then can increase the enthusiasm of students' learning so that they can realize the value of satisfying learning outcomes.*

**Keyword: Articulate Storyline 3, Development, Learning Media**

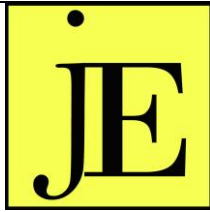
### **Abstrak**

*Bahan ajar umumnya dijadikan acuan dalam menunjang proses pembelajaran karena terdiri dari materi pembelajaran yang berperan penting dalam membantu kegiatan belajar. Semakin berkembangnya pengetahuan dan teknologi membuat bahan ajar berkembang dengan berbagai bentuk dan jenis salah satunya bahan ajar berbasis teknologi. Kehadiran bahan ajar haruslah bisa menjadi alternatif agar bisa menyelesaikan permasalahan di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tentang materi Konsep Manajemen. Bahan ajar ini dikembangkan karena terjadi berbagai permasalahan pembelajaran yang dialami peserta didik di SMA Tuban. Bahan ajar ini disusun dengan melalui software aplikasi Articulate Storyline 3 dengan metode penelitian pengembangan melalui pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Diketahui hasil uji coba yang sudah dilaksanakan memperoleh hasil bahwa bahan ajar yang dikembangkan masuk pada kriteria layak. Melalui penyusunan bahan ajar ini nantinya penulis berharap agar peserta didik bisa belajar secara mandiri di era teknologi pendidikan saat ini, lalu dapat menaikkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat mewujudkan nilai hasil belajar yang memuaskan.*

**Kata kunci: Articulate Storyline 3, Media Pembelajaran, Pengembangan**

## **PENDAHULUAN**

Bahan ajar merupakan serangkaian topik pembelajaran yang merujuk pada kurikulum yang sudah ditetapkan dengan tujuan untuk bisa mewujudkan apa yang menjadi standar



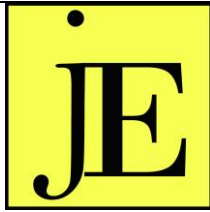
kompetensi, kompetensi dasar, serta kompetensi inti yang sudah ada (Ika, 2013). Bahan ajar dinilai mempunyai peran yang signifikan dalam kelangsungan PBM atau proses belajar mengajar. Bahan ajar tentunya dibutuhkan oleh guru baik dalam melaksanakan maupun dalam membimbing peserta didik pada saat proses belajar berlangsung. Tidak hanya itu, bahan ajar juga akan digunakan oleh peserta didik sebagai patokan atau dasar atau pedoman mengenai materi atau topik pembelajaran apa yang akan didiskusikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Seiring dengan berkembangnya zaman, dunia pendidikan saat ini dituntut untuk bisa mengembangkan yang namanya pendekatan dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran saat ini dituntut untuk mengikuti kemajuan teknologi saat ini karena teknologi dirasa telah menjadi kebutuhan penting (Wildan, 2021). Dengan kemajuan teknologi yang pesat membuat kita harus siap jika perancangan dan pengembangan pembelajaran harus sejalan adanya kemajuan IPTEK. Dengan berkembangnya IPTEK dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, guru dipaksa untuk bisa melakukan inovasi agar belajar menjadi menyenangkan serta hasil belajar dapat diraih dengan baik. Adanya bahan ajar yang unik dan inovatif merupakan salah satu cara bagi guru untuk bisa menaikkan output di kelas karena bahan ajar bisa menjadi alat yang dapat memberikan semangat, motivasi, rangsangan, dan hasil yang baik ketika proses pembelajaran (Sapitri & Bentri, 2020).

Dalam penelitian ini penulis telah melakukan survei singkat dengan menyebarkan kuisioner pada google formulir. Dalam kuisioner tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang dijadikan bahan acuan dalam pembuatan bahan ajar. Kuisioner tersebut ditujukan untuk peserta didik SMA di Tuban dengan total responden sebanyak 25 siswa. Dalam kuisioner tersebut terdapat 5 pertanyaan yaitu mengenai masalah belajar yang dialami oleh siswa, materi apa yang dirasa sulit bagi mereka, media pembelajaran yang disukai, metode pembelajaran yang cocok bagi peserta didik, serta saran dari mereka.

Dari hasil kuisioner tersebut sebanyak 60,9 persen peserta didik merasa bahwa metode pembelajaran di kelas terkesan membosankan serta penggunaan media pembelajaran masih bersifat sederhana dan monoton. Hal ini membuat sebanyak 40 persen dari peserta didik di kelas sulit menyerap dan memproses materi yang diberikan oleh guru. Kesusahan yang dialami peserta didik saat mempelajari materi dikarenakan mereka bosan dan kurang semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

Mata pelajaran ekonomi memiliki banyak materi dan konsep yang perlu dipelajari. Dari sekian banyaknya materi, siswa SMA di Tuban memiliki kesulitan dalam materi konsep manajemen sebesar 40 persen, indeks harga dan inflasi sebesar 34 persen, serta perpajakan dalam pembangunan ekonomi sebesar 30 persen. Konsep manajemen menjadi materi paling banyak dipilih oleh peserta didik karena konsep dan materinya sangat banyak. Meskipun

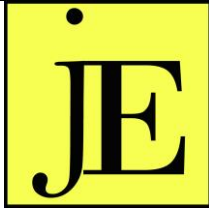


konsep manajemen tidak sesulit indeks harga dan inflasi serta perpajakan yang memerlukan perhitungan matematika namun konsep manajemen memerlukan pemahaman lebih pada banyaknya konsep yang ada. Oleh sebab itu, diperlukan suatu media belajar dimana media tersebut memiliki kualitas baik serta adaptif yang berarti dapat menyesuaikan dengan peserta didik serta karakter materi supaya mendapatkan hasil yang baik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pada umumnya media pembelajaran interaktif mengajak penggunaannya untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran yang disajikan. Pengertian interaktif menurut Warsita dalam (Tarigan & Siagian, 2015) merupakan hubungan yang terkait dengan komunikasi dua arah. Menurut Sigit dalam (Kurniawati & Nita, 2018) multimedia Interaktif adalah alat yang memiliki kontrol yang dapat berinteraksi dengan pemngguna dengan memilih apa yang mereka butuhkan. Komponen komunikasi yang terdapat didalam multimedia interaktif disini adalah ketika pemakai produk bahan ajar terhubung dengan media komputer yang terdiri dari *software*, aplikasi, dan juga format file lainnya. Media pembelajaran interaktif memiliki ciri terpenting yaitu peserta didik tidak hanya memperhatikan ilustrasi dan materi yang terdapat pada bahan ajar tersebut melainkan peserta didik juga diharapkan dapat melakukan interaksi selama proses pembelajaran.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan, penulis membuat media pembelajaran interaktif yang unik, inovatif, dan sesuai dengan materi serta analisis kebutuhan peserta didik sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Media pembelajaran dibuat interaktif agar terjadi hubungan antara peserta didik dengan media pembelajaran yang ada. Dimana pengembangan bahan ajar ini dirancang untuk bisa menolong peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui kegiatan yang diberikan. Peserta didik akan bisa memahami materi Konsep Manajemen dari pengalaman dan juga kegiatan sehari-hari yang telah dilaluinya. Hal ini akan membuat peserta didik senang, tidak bosan, serta mempermudah pemahaman dan menarik peserta didik untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh (Sapitri & Bentri, 2020) bahwa peserta didik akan gampang mengerti dan menguasai materi ketika mereka menyadari pembelajaran yang dilakukan menciptakan rasa senang pada peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran akan terarah dan berhasil dilaksanakan dengan praktis.

Bahan ajar yang dirancang akan sesuai dengan metode pembelajaran konstruktivisme. Menurut Sanjaya dalam (Prakoso, 2013) pembelajaran konstruktivisme didefinisikan sebagai proses dimana pengetahuan baru dibangun atau dirakit ke dalam pemahaman kognitif peserta didik dengan berdasarkan kenyataan yang telah dilaluinya. Atau dengan kata lain konstruktivisme merupakan salah satu bentuk landasan berpikir dalam teori belajar kontekstual dimana pengetahuan dibangun oleh peserta didik secara bertahap dimana peserta didik terlibat secara langsung selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengetahuan seperti fakta, aturan, dan juga konsep yang sudah dimiliki oleh peserta didik bukan hanya untuk diingat, peserta didik juga perlu membangun pengetahuan tersebut dan memberi makna melalui pengalaman secara langsung. Dimana melalui media pembelajaran interaktif ini peserta didik akan didorong untuk

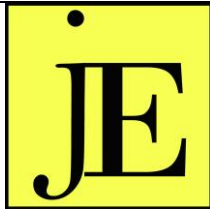


bisa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri lewat pengalaman riil dalam kehidupan sehari-hari.

Di zaman teknologi yang sudah canggih ini tentu banyak sekali seperangkat software yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar interaktif. Dalam hal ini media pembelajaran interaktif telah di *design* dengan tepat dan telah disesuaikan dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang kelak akan dapat diakses oleh peserta didik melalui link yang sudah dibagikan serta dapat digunakan oleh guru untuk mempresentasikan materi di depan kelas.

*Articulate Storyline 3* yaitu suatu program aplikasi yang memiliki berbagai fitur untuk bisa digunakan dalam menciptakan media pembelajaran berupa alat untuk presentasi. *Software* ini sangat mudah digunakan dan didalamnya sudah terdapat berbagai fitur seperti *timeline, videos, sounds, picture, template, actions, character* dan beragam fitur lainnya. Selain dapat membuat presentasi, *Articulate Storyline 3* sendiri dapat membantu kita dalam meningkatkan kemampuan diri termasuk kreatifitas dan juga teknik penggunaannya sehingga kolaborasi tersebut dapat membangun semangat peserta didik dalam belajar (Pratama, 2019). Hasil dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *software Articulate Storyline 3* ini berbasis web (html) dan bisa juga berwujud *application file* yang dapat dibuka pada PC, laptop, tablet, dan juga gadget. Hasil bahan ajar tersebut dapat menunjukkan mengenai materi pembelajaran dengan cerita yang ada didalam *Scene* dan *Slide* agar peserta didik tidak jenuh dan bosan, serta terdapat fitur evaluasi yang dapat dikerjakan oleh peserta didik guna mengetahui pemahamannya mengenai materi Konsep Manajemen sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta dapat meminimalisir kesusahan yang dialami peserta didik dalam menangkap materi Konsep Manajemen. Selain itu untuk mempermudah guru dan juga membuat peserta didik lebih mengerti mengenai Konsep Manajemen, media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi salah satu kunci penyelesaian atas permasalahan tersebut.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan tentang pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah & Bukhori, 2020) yang mengembangkan bahan ajarnya pada Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* layak untuk digunakan. Kelayakan ini telah divalidasi oleh ahli materi yang mendapatkan nilai 94 persen dan validasi oleh ahli media mendapat nilai 98 persen. Ahli materi menilai atau mengevaluasi kecakupan isi, penyajian materi, serta tata bahasa. Sedangkan dalam ahli media menilai atau mengevaluasi meliputi kegrafikan dan penyajian dalam media pembelajaran tersebut. Selain itu, penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Kamilah, 2022), Kamilia meneliti pengembangan bahan ajar ini dalam materi administrasi lebih spesifiknya pada Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 di Kelas Akuntansi. Hasil dari pengembangan tersebut mendapatkan hasil kelayakan materi sebesar 84,85 persen dan kelayakan media sebesar 89,88 persen. Dari hasil validasi



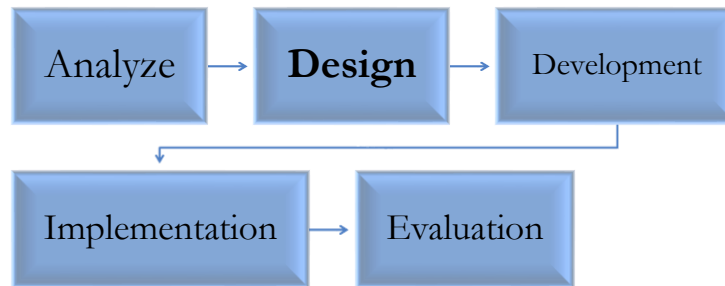
tersebut memperlihatkan jika media pembelajaran yang dikembangkan sangat cocok dan layak sebagai bahan ajar yang digunakan untuk menunjang proses belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah masih belum banyak peneliti yang mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian yang dilakukan lebih mengarah pada mata pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam seperti yang dilakukan oleh (Kurniawati & Nita, 2018) dan (Shalikhah, 2017). Untuk itu kami melakukan penelitian ini pada mata pelajaran ekonomi. Selain itu, penulis mengkombinasikan bahan ajar ini dengan teori pembelajaran konstruktivisme dan sedikit pula teori kontekstual yang sesuai dengan materi Konsep Manajemen dan akan membentuk pengetahuan peserta didik secara mandiri melalui menu-menu pada media pembelajaran interaktif yang dibuat. Dimana teori ini telah berhasil dilakukan oleh (Alwi, 2013) dimana dalam penelitiannya menunjukkan bahwa peserta didik sangat senang dengan bahan ajar dengan konsep kontekstual. Selain itu (Burhanuddin & Ilhami, 2014) juga menyebutkan bahwa model ini lebih efektif dan juga praktis dalam melakukan proses pembelajaran.

Pemaparan diatas membuat penulis ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Konsep Manajemen”. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar interaktif pada materi Konsep Manajemen serta untuk melihat bagaimana tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Materi Konsep Manajemen yang telah kita buat. Penelitian ini penting untuk dilakukan agar membantu peserta didik dalam belajar, memahami materi dan konsep yang diberikan, serta meningkatkan hasil belajar mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Bahan ajar dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan melalui pendekatan *ADDIE*. Sugiyono menjelaskan bahwa model *ADDIE* terdiri atas 5 (lima) tahapan yang mana dimulai dari tahap *Analyze* (Analisis) terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke tahap *Design* (Perancangan), lalu kemudian tahap *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), hingga pada tahap akhir yakni *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2017). Tahapan *ADDIE* ini telah banyak dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan bahan ajar salah satunya yang dilakukan oleh (Hadi, 2016). Akan tetapi, karena terbatasnya biaya, waktu, tenaga dari penulis dalam menerapkan bahan ajar, tahapan *ADDIE* dalam penelitian hanya bisa dilakukan hingga tahap *Development* (Pengembangan) yang dilakukan pada skala terbatas yaitu penilaian dari mahasiswa yang dibutuhkan oleh penulis. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada alur dibawah ini:



Gambar 1. Desain ADDIE

1. *Analyze* (Analisis)

Dalam tahapan ini terdiri dari proses yang mendefinisikan mengenai materi yang dipelajari, lalu media apa yang dibutuhkan dan bagaimana relevansi dari bahan ajar tersebut. Yang mana dalam tahapan ini telah dilakukan analisis atas berbagai masalah terkait materi apa yang sulit untuk dimengerti peserta didik, metode pembelajaran apa yang diinginkan, media pembelajaran apa yang sesuai dengan kebutuhan mereka, serta bagaimana relevansi bahan ajar tersebut.

2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahapan ini peneliti membuat sebuah media yang dirancang dengan berbagai kegiatan untuk menentukan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan menyusun rancangan media pembelajaran dengan disesuaikan pada kebutuhan dari peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan langkah dalam membuat *design* yang sudah direncanakan menjadi sebuah bahan ajar. Di dalam penelitian ini dilakukan penyusunan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan program yang berbasis *Articulate Storyline 3* serta bagaimana proses pengembangan yang didasarkan pada kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

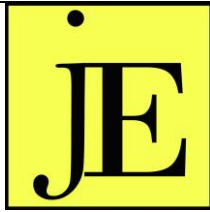
4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini merupakan tahapan dalam mengimplementasikan bahan ajar tersebut sebagai alat dalam membantu proses belajar mengajar di kelas. Dalam hal ini peran dan kegunaan dari bahan ajar tersebut akan dikerjakan semaksimal mungkin supaya dapat diaplikasikan sesuai tujuan utama dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini merupakan tahap dimana akan dilakukan penilaian terkait dengan media yang telah dipakai selama kegiatan pembelajaran. Penilaian akan dilakukan pada saat proses pengembangan bahan ajar melalui kriteria model bahan ajar yaitu apakah telah sesuai dengan apa yang diharapkan ataukah masih ada yang perlu diperbaiki.



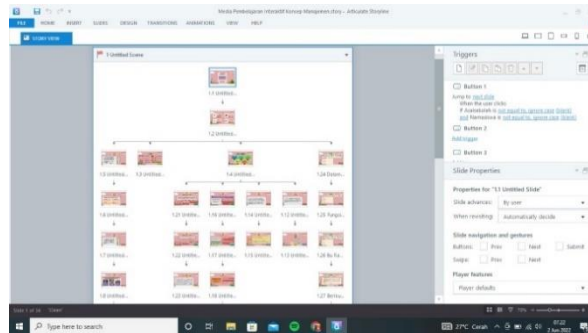


Untuk melengkapi informasi dan data penelitian, metode dan instrumen yang dipakai peneliti yaitu melalui kuesioner. Kuesioner dipakai oleh peneliti untuk menemukan data hasil *review* dari peserta didik. Dimana untuk mengolah data hasil *review* dari penilaian yang dilakukan mahasiswa tersebut digunakan teknik analisis yaitu analisis deskriptif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan menggunakan model pengembangan dengan pendekatan *ADDIE* terdapat langkah-langkah pengembangan yang harus diterapkan, yaitu dimulai dari tahap *Analyze* (Analisis) terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke tahap *Design* (Perancangan), lalu kemudian tahap *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), hingga pada tahap akhir yakni *Evaluation* (Evaluasi). Di awal penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap *Analyze* atau melakukan analisis awal. Analisis ini penting karena sebagai dasar untuk mengetahui kesusahan dan masalah yang dihadapi oleh siswa SMA. Terdapat beberapa komponen yang dianalisis yaitu mulai dari permasalahan, gagasan yang ditawarkan, dan tujuan pembelajaran. Dari hasil penyebaran kuisisioner dan wawancara singkat pada peserta didik dapat diketahui bahwa mereka mengalami kesulitan ketika belajar mengenai Konsep Manajemen. Kesulitan yang dialami yaitu tentang pemahaman dan pendalaman pada materi. Kesulitan ini timbul karena beberapa faktor seperti banyaknya materi dan konsep yang harus di pahami oleh siswa dalam Bab Konsep Manajemen, adanya pandemi Covid-19 yang membuat siswa dan guru tidak bisa bertemu secara langsung, serta metode yang digunakan bersifat textual yang mengakibatkan peserta didik kurang terlibat ketika proses pembelajaran. Selanjutnya, analisis konsep dilakukan berdasarkan hasil analisis permasalahan. Konsep yang disusun disesuaikan dengan kebutuhan dan materi yang dipelajari serta disesuaikan dengan analisis tujuan pembelajaran yang ada di dalam silabus dan RPP mata pelajaran ekonomi.

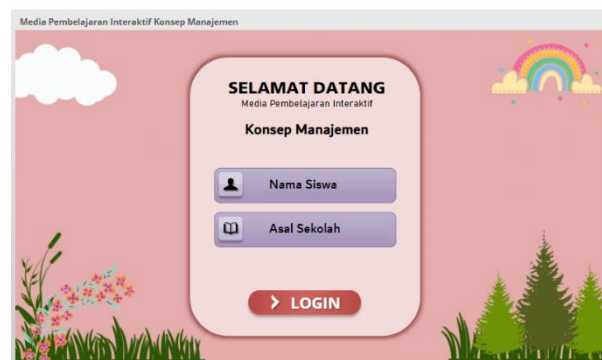
Pada tahap kedua yaitu *Design* (perancangan), dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, rancangan yang dilakukan meliputi tujuan pembelajaran, materi yang ada, serta fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam tahapan ini peneliti memakai *software Articulate Storyline 3* karena perangkat lunak tersebut mudah untuk dipahami dan menghasilkan output html yang mana output tersebut sangat efisien untuk bisa digunakan dan dibuka dimana saja dan kapan saja peserta didik mau belajar. Selain itu, bahan ajar dirancang semenarik mungkin agar membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik, mulai dari cover, layout, jenis tulisan, gambar, dan *tools* yang mempermudah peserta didik dalam menggunakan bahan ajar interaktif ini. Berikut hasil rancangan atau *design* bahan ajar yang dibuat dengan software *Articulate Storyline 3*:



Gambar 2. Rancangan Produk Bahan Ajar

Dapat dilihat dari gambar 2, bahwa gambar tersebut merupakan rancangan atau *Design* yang berisi urutan pembuatan media pembelajaran dari 1 slide ke slide lain dengan menggunakan software *Articulate Storyline 3*.

Tahapan selanjutnya yaitu *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini kerangka rancangan yang sudah disusun, selanjutnya akan diubah menjadi produk bahan ajar yang tepat dan menarik sehingga bisa menghasilkan sebuah bahan ajar yang dapat digunakan dengan baik oleh guru maupun peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan merupakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* yang bisa diakses melalui html yang dapat diakses secara online melalui *smartphone* android dan laptop oleh masing-masing peserta didik. Sedangkan bagi pengguna IOS masih belum bisa mengakses media pembelajaran interaktif ini dikarenakan belum support untuk pengguna *I-phone*. Dengan media pembelajaran yang dapat diakses secara online akan memudahkan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran terutama dimasa pandemi seperti saat ini yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Berikut merupakan tampilan produk bahan ajar yang telah disusun:



Gambar 3. Tampilan Awal Media Pembelajaran

Dapat dilihat dari gambar 3, bahwa pada tampilan awal media pembelajaran ini, peserta didik yang mengakses diminta untuk memasukkan nama dan juga asal sekolah agar bisa login kedalam web media pembelajaran interaktif untuk memulai mempelajari materi konsep manajemen.





Gambar 4. Tampilan Menu

Dapat dilihat dari gambar 4, bahwa pada halaman ini, ada beberapa menu yang dapat diakses oleh para peserta didik. Menu yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini antara lain ada menu Petunjuk, PreTest, Materi, dan Evaluasi. Menu petunjuk merupakan tutorial untuk menjalankan media pembelajaran. Menu pretest berisi tes yang harus dikerjakan oleh peserta didik sebelum memulai membuka materi. Menu materi berisi penjelasan mengenai konsep manajemen. Dan evaluasi berisi soal-soal yang harus dikerjakan peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka setelah mempelajari materi konsep manajemen.



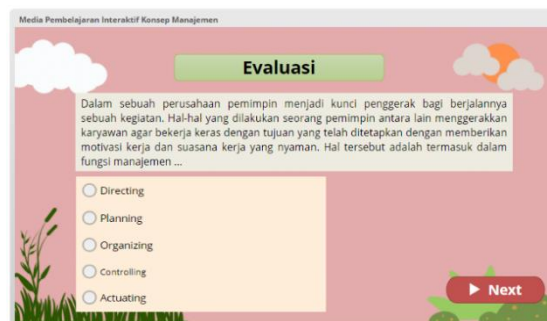
Gambar 5. Tampilan Materi

Dapat dilihat dari gambar 5, bahwa menu materi merupakan menu yang berisi beberapa pembahasan yang mempelajari konsep manajemen. Materi yang dibahas pada media pembelajaran interaktif ini antara lain mengenai pengertian manajemen, unsur manajemen, fungsi manajemen, bidang-bidang manajemen, dan juga penerapan manajemen.



Gambar 6. Tampilan Pre Test

Dapat dilihat dari gambar 6, bahwa menu pre test ini berisi soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan mereka mengenai konsep manajemen. Peserta didik diminta untuk memberikan pendapatnya mengenai soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran tersebut. Pre test tersebut digunakan untuk melihat seberapa matang wawasan peserta didik tentang Konsep Manajemen. Pre test disediakan dengan mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar membangun pengetahuan peserta didik secara mandiri berdasarkan pengalaman mereka.



Gambar 7. Tampilan Evaluasi

Dapat dilihat dari gambar 7, bahwa menu evaluasi merupakan menu terakhir yang terdapat pada media pembelajaran ini. Evaluasi berisi soal pilihan ganda yang harus diisi oleh peserta didik.

Dalam menyusun bahan ajar tersebut peneliti memilih dominasi warna yang cerah seperti pink dan hijau. Mengingat materi Konsep Manajemen ini merupakan materi yang susah dipahami karena terlalu banyak pembahasan, sehingga diperlukan warna-warna yang bisa memikat minat peserta didik agar semangat dalam mempelajari Konsep Manajemen.

Setelah melakukan penyusunan bahan ajar selanjutnya diperlukan tahap uji coba pada produk bahan ajar. Karena terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga penulis. Uji coba hanya dilakukan pada uji coba lapangan oleh beberapa mahasiswa. Uji coba dilakukan pada mahasiswa yang sedang menempuh program studi Pendidikan Ekonomi Semester 4 sebanyak 31 orang. Namun pada penelitian ini, uji coba hanya dilangsungkan secara spesifik dan terbatas

pada 6 orang mahasiswa untuk bisa memberikan penilaian terhadap produk bahan ajar yang sedang peneliti kembangkan. Adapun hasil penilaian mahasiswa terhadap produk bahan ajar sebagai berikut:

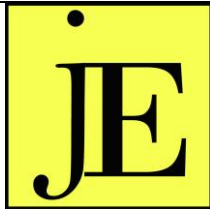
Tabel 1. Hasil Penilaian Mahasiswa

No	Variabel yang dinilai	Skor Penilaian Mahasiswa						Total Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	Aktualisasi bahan ajar	5	4	5	4	3	4	26
2.	Kerangka isi pada bagian bahan ajar meyakinkan anda dalam memahami isi materi	4	5	4	4	4	5	26
3.	Skala dan variasi huruf yang digunakan	5	4	3	4	4	5	25
4.	Ketegasan materi pada setiap bab	5	5	5	3	4	5	27
5.	Tingkat koherensi antara materi dengan gambar	4	4	5	3	3	5	24
6.	Evaluasi di akhir bab	5	4	5	4	3	5	26
7.	Urutan penyampaian materi pada setiap bab	5	4	5	4	4	5	27
	<b>Jumlah</b>	33	30	32	26	26	34	
	<b>Presentase skor</b>	94,3	85,7	91,4	74,3	74,3	97,1	
	<b>Rata-rata presentase skor</b>			86,2 %				

Sumber : (Tegeh & Kirna, 2011)

Berdasarkan tabel diatas hasil penilaian oleh mahasiswas secara terbatas, diperoleh nilai rata-rata presentase skor yaitu 86,2 persen. Jika dilihat dari tolak ukur penskoran kelayakan menurut (Riduwan & Akdon, 2013), maka penilaian oleh mahasiswa ini diketahui terdapat pada patokan yang layak. Skor paling rendah terdapat pada variabel tingkat koherensi antara materi dan gambar. Hal ini dikarenakan pada bahan ajar tersebut masih minim dengan gambar terkait dengan Konsep Manajemen, sehingga peneliti hanya memasukkan gambar yang sesuai dengan materi. Sehingga diperlukan revisi atau pengubahan lebih lanjut agar bisa memperbaiki bahan ajar yang telah disusun dengan harapan dapat mewujudkan tujuan awal dibuatnya produk bahan ajar ini.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari bahan ajar yang dibuat dengan menggunakan software *Articulate Story Line 3* yang mendapatkan perolehan yang layak sesuai dengan hasil yang ada pada tabel 1. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah & Bukhori, 2020) yang mengembangkan bahan ajarnya pada Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* layak untuk digunakan. Kelayakan ini telah



divalidasi oleh ahli materi yang mendapatkan nilai 94 persen dan validasi oleh ahli media mendapat nilai 98 persen. Ahli materi menilai atau mengevaluasi kecakupan isi, penyajian materi, serta tata bahasa. Sedangkan dalam ahli media menilai atau mengevaluasi meliputi kegrafikan dan penyajian dalam media pembelajaran tersebut. Selan itu, penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Kamilah, 2022), Kamilia meneliti pengembangan bahan ajar ini dalam materi administrasi lebih spesifiknya pada Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 di Kelas Akuntansi. Hasil dari pengembangan tersebut mendapatkan hasil kelayakan materi sebesar 84,85 persen dan kelayakan media sebesar 89,88 persen. Dari hasil validasi tersebut memperlihatkan jika media pembelajaran yang dikembangkan sangat cocok dan layak sebagai bahan ajar yang digunakan untuk menunjang proses belajar.

Tahap selanjutnya adalah *Implementation* (Implementasi). Dimana tahapan ini adalah menggunakan bahan ajar yang telah disusun kedalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat diketahui peran dan efektivitas penggunaannya. Untuk memperbaiki, menuntaskan serta membenarkan bahan ajar yang dikembangkan tersebut maka diperlukan tahapan akhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi) dengan maksud mengetahui apakah bahan ajar tersebut sudah dapat mewujudkan tujuan awal atau belum sehingga nantinya akan diperoleh hasil akhir berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Materi Konsep Manajemen yang maksimal dan berkualitas.

## **SIMPULAN**

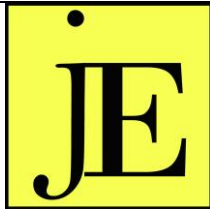
Media pembelajaran interaktif materi Konsep Manajemen ini telah disusun menggunakan software *Articulate Storyline 3* dan telah dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar ini dapat diketahui melalui hasil dari uji coba produk. Dalam uji coba produk dilakukan oleh beberapa mahasiswa. Diketahui nilai rata-rata penskoran yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa adalah sebesar 86,2 persen sehingga dapat dikatakan layak. untuk dijadikan media dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi Konsep Manajemen. Agar bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik seperti tujuan pembuatannya, maka diperlukan perbaikan dan penyempurnaan produk bahan ajar dengan maksud mengetahui apakah bahan ajar tersebut sudah sesuai dengan harapan awal atau belum sehingga nantinya akan diperoleh hasil akhir berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Materi Konsep Manajemen yang maksimal dan berkualitas.

## **PERNYATAAN PENULIS**

Penulis menyatakan bahwa artikel ini belum pernah diterbitkan dalam jurnal manapun

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwi, M. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inovatif Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Educatio*, 8(2), 69-80. <https://doi.org/10.29408/edc.v8i2.12>



- Burhanuddin, B. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Mahasiswa Aktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Educatio*, 9(1), 35-53. <https://doi.org/10.29408/edc.v9i1.15>
- Hadi, A. (2016). Pengembangan Sumber Daya Manusia manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu. *Jakarta : Bumi Aksara*, 11(1), 90–105.
- Ika, L. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). *Akademia Permata*.
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3201-3213. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Prakoso, A. F. (2013). Penerapan Contextual Teaching and Learning (CTL) Dengan Metode Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kajian Kebutuhan Manusia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 27-47.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Development of Interactive Learning Media for Android-Based Correspondence Subjects Using Articulate Storyline 3. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 2(2), 169-182. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v2i2.892>
- Sapitri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Inovtech*, 2(01). <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Wildan, W. (2021). Peranan Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran Bahasa di SMA Negeri 1 Janapria. *Educatio*, 16(2), 108-120. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4091>