

## Peningkatan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan *Articulate Storyline*

Haeruddin Azhari\*, Catur Prima Eka Putra Abdullah, Muhammad Teguh Prasetyo, Hamzah

Program Studi Kepelatihan Olahraga, Fakultas Pendidikan, Universitas Bumigora Mataram, Indonesia

\*Correspondence: [haeruddin@universitasbumigora.co.id](mailto:haeruddin@universitasbumigora.co.id)

### Abstract

*The purpose of this research is to develop articulate storyline-based interactive media products in volleyball games for SMPN 1 Suralaga students which will be used as a learning tool by a teacher in improving the cognitive abilities of students. The development of learning media as a technology-based learning tool that is in accordance with the times in stimulating cognitive, learning motivation and quality in learning so that learning outcomes are getting better. This product development uses the ADDIE model which consists of need assessment, design, development, implementation, evaluation. The population in this study were all students of SMPN 1 Suralaga and the sample in this study were 30 students. The data collection technique in this research and development uses a questionnaire technique with answer choices using a Likert scale of 1 to 4. The results of the 93% (very valid) bolavoli learning validation test, 90% (very valid) bolavoli material expert validation, 96% (very valid) learning media expert validation, 93% (very feasible) small group trial, and 85% (very interested) average attractiveness test. The conclusion of research and development of interactive learning media based on articulate storyline in volleyball games can provide interest in learning for students of SMPN 1 Suralaga.*

**Keyword:** Volleyball; articulate storyline; instructional media

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk media interaktif berbasis *articulate storyline* dalam permainan bolavoli pada siswa SMPN 1 Suralaga yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran oleh seorang guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Pengembangan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran yang berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman dalam merangsang kognitif, motivasi belajar dan kualitas dalam pembelajaran agar hasil pembelajaran semakin baik. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *need assessment, design, development, implementation, evaluation*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 1 Suralaga dan sampel dalam penelitian ini 30 siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik angket dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert 1 sampai 4. Hasil uji validasi pembelajaran bolavoli 93% (sangat valid), validasi ahli materi bolavoli 90% (sangat valid), validasi ahli media pembelajaran 96% (sangat valid), uji coba kelompok kecil 93% (sangat layak), dan uji daya tarik rata-rata 85% (sangat tertarik). Kesimpulan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam permainan bolavoli dapat memberikan kemenarikan dalam pembelajaran bagi siswa SMPN 1 Suralaga.

**Kata Kunci:** Bolavoli; articulate storyline; media pembelajaran

Received: 2 Agustus 2024 | Revised: 24 September, 12 November, 2024

Accepted: 2 Desember 2024 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Pendahuluan

Pendidikan Jasmani merupakan suatu pendidikan yang menekankan aspek gerak dalam pelaksanaan pembelajarannya (Hambali et al., 2021). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga ini masih belum efektif dan efisien (Azhari, 2020). Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan sumber daya manusia secara menyeluruh (Germanov et al., 2018). Pendidikan saat ini sangatlah bergantung pada teknologi sehingga membuat guru berinovasi dalam pelaksanaan pembelajarannya (Sari et al., 2022). Perubahan ini sangat signifikan dalam kehidupan manusia yang bergantung pada teknologi dalam keseharian dan perlu menyesuaikan diri agar dapat memahaminya (Aminullah, 2020).

Hal ini dapat merubah paradigma secara universal, salah satunya ialah pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan (Kuśnierz et al., 2020) menjelaskan bahwa hal terpenting ialah pembentukan keterampilan kognitif dan psikomotorik yang baik bagi siswa untuk membudayakan gaya hidup sehat di Sekolah maupun masyarakat. Hal yang sama dikatakan oleh (Morgan & Hansen, 2016) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat bermanfaat dalam perkembangan pengetahuan dan keterampilan fisik. (Lemes et al., 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat meningkatkan kebugaran otot, kardiorespirasi, dan peningkatan derajat kesehatan pada remaja.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara teratur, sangatlah baik untuk kebugaran siswa (Palar et al., 2015). Aktivitas fisik akan berpengaruh terhadap masa dewasa seorang siswa, sehingga perlu diberikannya perlakuan gerak yang baik pada masa kecil (Loprinzi et al., 2012). Dalam pelaksanaan pembelajaran pada zaman 4.0 guru dituntut meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak (Supriatna, 2018). Untuk itu, diperlukan suatu media sebagai sarana penyampai informasi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan (Rohani, 2019) menjelaskan bahwa dengan media pembelajaran sebagai sarana penyampai informasi, lebih efektif digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan Nasional adalah untuk membentuk watak anak dan peradaban bangsa yang bermartabat, bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pendidikan jasmani merupakan suatu pendidikan yang dapat mengemabangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang secara terstruktur dan sistematis dalam mencapai tujuan pendidikan Nasional (Nugraha, 2015). (Wulandari, 2021) menjelaskan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di dalamnya terdapat kompetensi dasar berlandaskan Kurikulum 2013 tentang gerak dasar, permainan bola besar, permainan bola kecil, bela diri, kebugaran jasmani, senam dan lain sebagainya.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada pelaksanaan pembelajarannya, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dan penanaman nilai positif pada siswa serta pembiasaan hidup sehat secara terstruktur dan sistematis (Haryanto et al., 2016). Akan tetapi, kenyataan di lapangan masih jauh dari kata baik pada pelaksanaan pembelajarannya yang terutama dalam pembelajaran permainan bolavoli. Penyebab kondisi tersebut ialah kurangnya

pemahaman guru terkait dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran permainan bolavoli masih secara konvensional yang hanya bergantung pada bola dan buku saja pada praktiknya. Seharusnya, seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bolavoli di sekolah-sekolah menengah pertama, ditekankan memilih metode serta media pembelajaran sesuai tingkat kematangan fisik siswa dari yang mudah hingga yang sulit (Sujito, 2020).

Selain itu peran seorang guru dalam meningkatkan minat belajar siswa juga sangatlah besar dikarenakan seorang guru merupakan *figur* yang dilihat oleh siswa serta menjadi contoh bagi siswa (Rukmana et al., 2021). Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru SMPN 1 Suralaga, penyediaan sarana prasarana yang ada di sekolah masih belum memadai berdasarkan data yang didapatkan dari 3 guru, 1 guru menyatakan cukup memadai dengan presentasi 33.33% sedangkan 2 guru menyatakan kurang memadai dengan presentasi 66.67% dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan pada pelaksanaan pembelajarannya, 3 guru tidak pernah menggunakan media interaktif berdasarkan persentase yang didapatkan 100% guru tidak pernah menggunakannya.

Pengetahuan guru pada media interaktif, hanya 1 guru yang mengetahui dan 2 guru tidak mengetahui. Untuk itu, dari ketiga guru menyatakan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran permainan bolavoli, multimedia interaktif sangat diperlukan oleh siswa. Dengan adanya multimedia interaktif yang dikembangkan pada permainan bolavoli ini, dapat membantu siswa untuk memahami dan mempraktikkan permainan bolavoli. Adapun tujuan dengan adanya media intraktif ini adalah untuk meningkatkan daya Tarik siswa dalam belajar. (Kurniawan, 2021) multimedia interaktif dapat mendorong siswa dalam belajar dengan memanfaatkan fasilitas yang berbasis teknologi.

Media interaktif merupakan sarana yang tepat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa (Roemintoyo et al., 2022). Selain itu, media interaktif dapat memberikan keefektifan dan efisieansi dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa (Raibowo et al., 2020). Kustyarini et al., (2020) Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai media berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi permainan bolavoli adalah salah satunya *articulate storyline*. Media pembelajaran tersebut merupakan perangkat lunak dan pengembangan bahan ajar yang mudah dan menyenangkan (Watulingas et al., 2022).

Media interaktif *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil pembelajaran bagi siswa karena tampilan pada aplikasi dapat menarik minat siswa dalam belajar (Aidiansyah et al., 2021). *Artikulasi storyline* ini memiliki fungsi sebagai media penyajian informasi. Keunggulan dari *articulate storyline* ialah dapat menyatukan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video (Ardilla et al., 2021). Selain itu (Nugroho & Arrosyad, 2020) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media *articulate storyline* dapat memudahkan guru menyampaikan materi ajar dan memudahkan siswa menerima materi ajar. Karena, *articulate storyline* merupakan aplikasi *web* yang menggabungkan media *visual* dioperasikan secara *online* oleh siswa (Hunter et al., 2021).

Selain itu, media interaktif juga lebih praktis digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah oleh guru (Alim et al., 2020). Didasarkan pada paparan data diatas, maka penulis

menawarkan sebuah produk yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi pada proses pembelajaran permainan bolavoli dan dapat menghasilkan daya tarik pada proses pembelajaran khususnya materi bolavoli. Oleh karena itu, diperlukan upaya tindakan mengatasi permasalahan tersebut. Berkaitan karakteristik permasalahan yang dipaparkan dan solusi yang ditemukan pada permasalahan siswa, untuk itu dilakukan suatu pengembangan produk pembelajaran bolavoli dengan judul “Peningkatan pembelajaran permainan bolavoli kelas VIII SMPN 1 Suralaga menggunakan *articulate storyline*”.

## Metode

Pengembangan produk ini menggunakan pendekatan *problem oriented* karena sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan yang harus dipecahkan. Produk yang dihasilkan kedepannya akan digunakan oleh pengguna untuk meningkatkan nilai tambah dalam pembelajaran. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam perancangan produk media pembelajaran. Model ini dapat melakukan suatu evaluasi pada setiap tahapan pengembangannya (Tegeh, 2014:41-45). Tahapan pengembangan tersebut ialah *need assessment, design, development, implementation, evaluation*. Pengembangan produk ini bertujuan untuk membuat media interaktif berbasis *articulate storyline* dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Suralaga. Adapun jumlah sampelnya terdiri dari 30 siswa. Lebih lanjut lagi, langkah-langkah dalam perencanaan dapat dilihat di bawah sebagai berikut.

Pengembangan produk yang dilakukan pada sekolah di SMPN 1 Suralaga, Adapun prosedur pengembangannya yaitu (1). Melakukan *Need Assessment* dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan observasi awal dengan siswa kelas VIII SMPN 1 Suralaga, (2). Menganalisis kesesuaian media dengan permainan bolavoli yang nantinya akan dikemas menggunakan multimedia interaktif. (3). Merancang desain produk yang nantinya dikemas pada multimedia interaktif, yang berkaitan dengan isi maupun tampilan multimedia interaktif. (4). Mengembangkan ringkasan materi permainan bolavoli berupa multimedia interaktif *articulate storyline*. (5). Pelaksanaan pengujian produk di lapangan dengan melibatkan siswa kelas VIII SMPN 1 Suralaga yang menempuh materi permainan bolavoli terdiri dari 30 siswa dalam tahapan skala kecil. (6). Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (revisi berdasarkan saran pada hasil uji coba lapangan). (7). Hasil produk akhir berupa prototipe yang terbagi efektifitas bentuk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam permainan bolavoli pada jenjang SMPN kelas VIII.

Teknik pengambilan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik angket dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert 1 sampai 4. Jenis data yang diperoleh melalui instrumen angket berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari analisis kebutuhan, validasi tiga ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif bentuk presentase (prekuensi relatif) dan uji validitas para ahli. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara, masukan dan saran dari para ahli yang telah memvalidasi produk. Untuk menentukan kelayakan produk menggunakan kriteria dari sebagai berikut.

Tabel 1. Kelayakan produk pengembangan

No	Persentase (%)	Tingkat Validitas
1	86-100	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa direvisi)
2	71-85	Valid (dapat digunakan dengan direvisi kecil)
3	56-70	Cukup Valid (dapat digunakan dengan direvisi besar)
4	41-55	Kurang Valid (tidak boleh digunakan)
	25-40	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

Pengembangan produk media interaktif berbasis *articulate storyline* ini juga menggunakan pendekatan *one shot case study* yang dibuat oleh (Borg & Gall, 1984). *One shot case study* melibatkan 3 tahapan, yakni 1) pemilihan peserta penelitian pada kelompok subjek penelitian, 2) pemberian perlakuan pada kelompok yang menjadi subjek penelitian, dan 3) mengobservasi hasil perlakuan yang diberikan. Pengambilan kesimpulan penelitian ini menggunakan presentasi sesuaikan dengan permasalahannya. Adapun presentasi yang digunakan dalam penggolongan data uji validitas nilai di atas sebagai berikut.

Tabel 2. Penggolongan data uji validasi nilai ketuntasan siswa

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	81,00%-100,00%	Sangat Tuntas (dapat digunakan tanpa revisi)
2	61,00%-80,00%	Cukup Tuntas (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	41,00%-60,00%	Kurang Tuntas (tidak dapat digunakan)
4	21,00%-40,00%	Tidak Tuntas (tidak dapat digunakan)
5	00,00%-20,00%	Sangat Tidak Tuntas (tidak dapat digunakan)

## Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan produk ini dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini berdasarkan tahapan-tahapan dari penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

Tabel 3. Validasi ahli pembelajaran bolavoli

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Penyajian Materi	94%	Sangat Valid
2	Kesesuaian Materi Dengan Kompetensi	95%	Sangat Valid
3	Keakuratan Materi	92%	Sangat Valid
	Rata-Rata	94%	Sangat Valid

Validasi ahli pembelajaran permainan bolavoli terdiri dari tiga aspek penilaian secara keseluruhan 94% (sangat valid) digunakan tanpa revisi. Pada penyajian materi dengan presentasi 94% (sangat valid), kesesuaian materi berdasarkan kompetensi 95% (sangat valid), dan keakuratan materi 92% (sangat valid).

Tabel 4. Validasi ahli materi permainan bolavoli

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Sejarah Bolavoli	90%	Sangat Valid
2	Teknik Dasar Bolavoli	85%	Sangat Valid

3	Sarana Prasarana	95%	Sangat Valid
4	Model-Model Pembelajaran Bolavoli	90%	Sangat Valid
Rata-Rata		90%	Sangat Valid

Validasi ahli materi bolavoli secara keseluruhan rata-rata 90% (sangat valid). Dalam analisis ahli materi bolavoli pada sejarah bolavoli dengan persentase 90% (sangat valid), teknik dasar bolavoli 85% (sangat valid), sarana prasarana bolavoli persentase 95% (sangat valid), dan model-model pembelajaran permainan bolavoli dengan persentase 90% (sangat valid).

Tabel 5. Validasi ahli media pembelajaran

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Tampilan Pembuka	96%	Sangat Valid
2	Menu Utama	96%	Sangat Valid
3	Materi	95%	Sangat Valid
4	Vidio	100%	Sangat Valid
5	Latihan Soal	94%	Sangat Valid
Rata-Rata		96%	Sangat Valid

Validasi ahli media pembelajaran bolavoli 96% (sangat valid) secara keseluruhan. Pada tampilan pembuka 96% (sangat valid), menu utama 96% (sangat valid), materi 95% (sangat valid), video 100% (sangat valid), dan Latihan soal 94% (sangat valid).

Tabel 6. Uji coba kelompok kecil SMPN 1 Suralaga

No	Aspek	Rata-Rata
1	Kemenarikan	93%
2	Kemudahan	91%
3	Kejelasan	91%
4	Ketepatan	93%
5	Kesesuaian	94%
6	Kebermanfaatan	95%
Nilai Rata-Rata		93%
Kategori		Sangat Layak

Uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dengan rata-rata 93% (sangat layak). Dari kemenarikan 93% (sangat layak), kemudahan rata-rata 91% (sangat layak), kejelasan 91% (sangat layak), ketepatan 93% (sangat layak), kesesuaian 94% (sangat layak), dan kebermanfaatan 95% (sangat layak). Maka dapat disimpulkan media interaktif pembelajaran permainan bolavoli berbasis *articulate storyline* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Suralaga dengan kategori (sangat layak).

Tabel 10. Uji daya tarik dengan SMPN 1 Suralaga

No	Aspek	Rata-Rata
1	Intro	87%
2	Login	83%
3	Menu Utama	87%
4	Materi	84%
5	Latihan Soal	85%

6	Tampilan Media	85%
	Nilai Rata-Rata	85%
	Kategori	Sangat Layak

Uji daya Tarik pengembangan produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan bolavoli kelas VIII di SMPN 1 Suralaga keseluruhan rata-rata 86% (sangat layak). Pada aspek intro nilai rata-rata 87% dengan kategori sangat layak, login nilai rata-rata 83% dalam kategori sangat layak, pada aspek menu utama nilai rata-rata 87% kategori sangat layak, pada aspek materi nilai rata-rata 84% kategori sangat layak, pada aspek latihan sola nilai rata-rata 85% kategori sangat layak, pada aspek tampilan media nilai rata-rata 85% kategori sangat layak. Implementasi pengembangan produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi bolavoli siswa kelas VIII SMPN 1 Suralaga dengan kategori (sangat layak).

## Pembahasan

Pengembangan produk pembelajaran ini berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMPN 1 Suralaga yang dapat digunakan secara *offline* maupun *online*. Penggunaan *media articulate storyline* ini dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan bolavoli merupakan eksistensi dari inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah menengah pertama di SMPN 1 Suralaga. Karena, isi pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sejarah permainan bolavoli, teknik dasar permainan bolavoli, sarana prasarana bolavoli, dan model-model permainan bolavoli.

Rancangan dalam pengembangan media pembelajaran permainan bolavoli ini disesuaikan kompetensi inti/kompetensi dasar pelaksanaan pembelajaran permainan bolabesar yang ada pada jenjang sekolah menengah pertama kelas VIII. Selain itu, *articulate storyline* yang dikembangkan juga terdapat *barcode* yang dapat menghubungkan siswa pada *link* media menggunakan *smartphone* maupun *computer/laptop* secara *online*. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan produk pembelajaran permainan bolavoli ini berdasarkan tiga validasi ahli memiliki rata-rata 93% (sangat valid). Hal yang sama dikatakan oleh (Nissa et al., 2021) media pembelajaran berbasis *articulate storyline* (sangat valid) digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan validasi para ahli.

Sedangkan berdasarkan (Indasari & Budiyanto 2019) menjelaskan bahwa *articulate storyline* secara teoritis dengan kriteria (sangat layak) setelah dilakukannya validasi pada aspek format dan aspek materi. Dengan adanya beberapa ahli tersebut, dapat meningkatkan kredibilitas dari media interaktif *articulate storyline* yang akan dikembangkan (Nabilah et al., 2020). (Rohmah & Bukhori, 2020) menyatakan bahwa multimedia interaktif *articulate storyline* ini layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan validasi beberapa ahli. Karena media *articulate storyline* ini mempunyai banyak variasi (Fatikhah & Anggaryani, 2022). (Baharuddin, 2018) menjelaskan bahwa keunggulan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan guru dan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dengan adanya penggabungan dari beberapa elemen.

Media *articulate storyline* ini menawarkan kepraktisan bagi para penggunanya (Juniantari & Santyadiputra, 2021). Selain itu, Siswa juga lebih antusias dan tertarik dengan

proses pembelajaran di kelas (Untari et al., 2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* ini berdasarkan kebutuhan di lapangan (Sartono et al., 2022). (Nur et al., 2021) kebutuhan dilapangan diidentifikasi berdasarkan observasi menggunakan angket dan wawancara dengan calon pengguna di tambahlagi dengan inovasi media pembelajaran yang di kembangkan di lengkapi dengan barcode yang tidak ada pada penelitian sebelum-sebelumnya. Hasil dari uji coba kelompok kecil berdasarkan enam variabel dengan n=30 siswa dengan presentasi keseluruhan rata-rata 93% (sangat layak).

Sedangkan (Citra & Kurniawan, 2022) setelah dilakukan uji coba kelompok kecil meliputi aspek kemenarikan, kemudahan, kejelasan, dan kelayakan secara keseluruhan rata-rata 94.86% (sangat valid). Pengembangan produk ini layak dilanjutkan setelah dilakukan validasi ketiga ahli (Arwanda et al., 2020). Dalam tahapan uji coba kelompok kecil ini, pengembang melakukan presentasi gambaran besar dan tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif, isi dari media *articulate storyline*, dan langkah mengoperasikan medianya terlebih dahulu kepada siswa. Pada uji daya tarik pada media pembelajaran yang dilakukan dengan n=30 menggunakan 6 variabel pada SMPN 1 Suralaga dengan presentasi rata-rata keseluruhan 85% dengan kategori (sangat tertarik).

(Adi et al., 2020) menjelaskan bahwa media interaktif berbasis *articulate storyline* memberikan perkembangan yang lebih baik pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar berdasarkan persentase yang didapatkan rata-rata 90% dengan kategori (sangat tertarik). Media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat memberikan daya tarik yang lebih baik, berdasarkan rasa penasaran yang tinggi pada siswa dalam pengoprasian media pembelajaran (Nabiilah & Subrata, 2021). Hal yang sama berdasarkan artikel (Sari & Fauzan, 2021) menjelaskan pengemasan materi pembelajaran dengan multimedia interaktif sangat menarik dalam pembelajaran berdasarkan hasil presentasi yang didapatkan 91% (sangat baik).

Berdasarkan artikel (Salsabila et al., 2020) pembelajaran berbasis media *articulate storyline* terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu juga, artikel (Hanim et al., 2021) menjelaskan *articulate storyline* dapat membantu siswa melampaui standar minimum ketuntasan belajar yang dilaksanakan sekolah. (Syah et al., 2020) berkesimpulan bahwa *articulate storyline* dalam pelaksanaan pembelajaran sangat layak digunakan oleh siswa/mahasiswa dalam belajar mandiri berdasarkan data yang diperoleh dengan nilai rata-rata 92,87%. Merujuk pada paparan tersebut, media pembelajaran *articulate storyline* dalam permainan bola voli SMPN ini merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik, efisiensi dan efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Di tambah lagi bahwa ketika pelaksanaan pembelajaran antar mukanya, media pembelajaran ini mirip *microsoft powerpoint*, sehingga mudah digunakan oleh pengguna tanpa latar belakang teknis. Menyediakan fitur *drag-and-drop* dan template yang mempercepat proses desain. Sedangkan pada media pembelajaran lainnya seperti hanya memiliki kurva belajar relative tinggi dan untuk seperti lektora lebih kompleks dalam pembuatan konten responsif, tetapi kuat dalam hal integrasi LMS (learning management system). Lebih lanjut lagi bahwa keunggulan utama media pembelajaran *articulate storyline* ini adalah pada fiturnya memungkinkan pembuatan kuis intraktif, adanya simulasi dan skenari berbasis percabangan yang di lengkapi dengan triggers dan layers untuk logika intraktif yang sifatnya kompleks.



Namun yang menjadi kekurangannya disini ialah ketika pelaksanaan pembelajarannya ketika secara online sering terkendala dengan internet dan beberapa siswa masih belum mempunyai handphone untuk pengoperasiannya. Dan pada saat pembuatannya medianya, aplikasinya lumayan berat tidak seperti media pembelajaran lainnya seperti web dan sebagainya.

## Simpulan

Berdasarkan pengembangan produk media interaktif berbasis *articulate storyline* dalam permainan bolavoli pada siswa kelas VIII SMPN 1 Suralaga, dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji ahli rata-rata 93% produk yang dihasilkan memiliki kriteria (sangat valid), hasil uji kelompok kecil dengan rata-rata 93% produk yang memiliki kriteria (sangat layak), dan hasil uji daya tarik dengan rata-rata 85% produk yang memiliki kriteria (sangat layak). Produk yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran permainan bolavoli di sekolah menengah pertama pada kelas VIII SMPN 1 Suralaga. Hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan tahap uji daya tarik menunjukkan kategori (sangat efektif), sehingga pengembangan produk media interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan bolavoli ini layak diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah menengah pertama pada materi bolavoli kelas VIII.

Inovasi baru yang dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran *articulate storyline* ini dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran pada materi bolavoli baik pada diri siswa maupun guru. Ditambah lagi fitur yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik dan guru serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas serta daya tarik dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Untuk itu, dalam pelaksanaan penelitian kedepannya bisa ditambahkan materi pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada materi bolavoli saja. Karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih banyak cabang olahraga yang dapat dikemas dalam bentuk media *articulate storyline* ini.

## Pernyataan Penulis

Dengan ini penulis menyatakan bahwa artikel dengan judul peningkatan pembelajaran permainan bolavoli kelas VIII SMPN 1 Suralaga menggunakan *articulate storyline* ini belum pernah dipublikasi dalam bentuk jurnal maupun media yang sejenis dan merupakan hasil karya original dari penulis sendiri. Apabila nantinya ditemukan bahwa artikel tersebut sama persis dengan artikel yang sudah dipublikasi, maka penulis akan siap menerima sanksi dari pengelola jurnal Porkes.

## Daftar Pustaka

- Aidiansyah, M. R., Teguh, L., Wiguno, H., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Dasar Lari Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health Journal*, 3(4), 154–166. <https://doi.org/10.17977/um062v3i42021p180-191>
- Alim, J. A., Fauzan, A., Arwana, I. M., & Musdi, E. (2020). Model of Geometry Realistic Learning Development with Interactive Multimedia Assistance in Elementary School.

- Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012053>
- Aminullah, M. (2020). Konsep Pengembangan Diri dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Komunikasi Era 4.0. *Jurnal Komunike*, 12(1), 1-10. <https://doi.org/10.20414/jurkom.v12i1.2243>
- Ardilla, M. W., Wiguno, L. T. H., Kurniawan, A. W., & Mu'arifin, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health Journal*, 3(4), 192–205. <https://doi.org/10.17977/um062v3i42021p192-205>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193–204. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Azhari, H. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga. *Seminar Nasional Keolahragaan*, 53(9), 1689–1699.
- Adi, S. Wardiman Majid, W. D. D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas XI. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 132–141. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Baharuddin, B. (2018). ADDIE Model Application Promoting Interactive Multimedia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering Journal*. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012020>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Voices in Educational Research: An Introduction. In *Qualitative Voices in Educational Research Journal*. <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>
- Citra, A. D. P., & Kurniawan, A. W. (2022). Submission Technique (Osaekomi Waza) Learning Media Based on Articulate Storyline Application. *Proceedings of the 5th International Conference on Sport Science and Health Journal (ICSSH 2021)*, 45, 56–60. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.220203.008>
- Fatikah, F. F., & Anggaryani, M. (2022). Development of Articulate Storyline -based Dynamic Fluid Learning Media For Grade XI High School Students. *Journal of Science Education*, 6(16), 26–34. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.26-34>
- Germanov, G. N., Stradze, A. E., & Sabirova, I. A. (2018). Physical education concepts in Context of Human Resource Development Theory. *Teoriya I Praktika Fizicheskoy Kultury Journal*, 2. <https://elibrary.ru/item.asp?id=32750581>
- Hambali, S., Akbaruddin, A., Bustomi, D., Rifai, A., Iskandar, T., Ridlo, A. F., Meirizal, Y., Rusmana, R., & Tyas, R. A. (2021). The Effectiveness Learning of Physical Education on Pandemic Covid-19. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(2), 219–223. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090208>
- Haryanto, T., S., Dwiyoogo, S, W, D. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di SMPN 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4908>

- Hanim, Z., Diana, R., Soe, R., & Sallu, S. (2021). Interactive Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline 2 on Plant Breeding Course in State Vocational School Loa Janan , East Kalimantan , Indonesia. *Psychology And Education Journal*, 58(1), 5628–5636. <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.2184>
- Hunter, J., Chitsiku, S., Shand, W., & Van Blerk, L. (2021). Learning on Harare’s Streets Under Covid-19 Lockdown: Making a Story Map With Street Youth. *Environment and Urbanization*, 33(1), 31–42. <https://doi.org/10.1177/0956247820979440>
- Indasari, P. N. &, & Budiyanto, M. (2019). Theoretical Feasibility of Interactive Multimedia Based on Articulate Storyline in Liquid Pressure. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 14–18. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/27469>
- Juniantari, M., & Santyadiputra, G. S. (2021). The Validity of Learning Media in the Course of Assessment and Learning Evaluation Based on Articulate Storyline 3. *Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (ICSTEIR 2020)*, 536(Icsteir 2020), 351–356. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.058>
- Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Sport Massase untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FIK-UM. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1). <https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.476>
- Kuśnierz, C., Zmaczyńska-Witek, B., & Rogowska, A. (2020). Association Between the Hierarchy of Physical Education Goals and Preferred Profiles of Physical Education Classes Among Students Attending Middle and High Schools. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(2). <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.02084>
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2), 48–60. <https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>
- Lemes, V. B., Araujo Gaya, A. C., Brand, C., Dias, A. F., Montero, C.-C., Mota, J., & Gaya, A. R. (2020). Associations Among Psychological Satisfaction in Physical Education, Sports Practice, and Health Indicators With Physical Activity: Direct and Indirect Ways in a Structural Equation Model Proposal. *International Journal of Pediatrics and Adolescent Medicine*. <https://doi.org/10.1016/j.ijpam.2020.11.004>
- Loprinzi, P. D., Cardinal, B. J., Loprinzi, K. L., & Lee, H. (2012). Benefits and Environmental Determinants of Physical Activity in Children and Adolescents. In *Obesity Facts*. <https://doi.org/10.1159/000342684>
- Morgan, P. J., & Hansen, V. (2016). Physical Education in Primary Schools: Classroom Teachers’ Perceptions of Benefits and Outcomes. *Health Education Journal*, 67(3), 196–207. <https://doi.org/10.1177/0017896908094637>
- Nabilah, C. H., & A. S., & Irman Suherman. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Nissa, A. D. A., Toyib, M., Sutarni, S., Akip, E., Kadir, S., Ahmad, & Solikin, A. (2021). Development of Learning Media Using Android-Based Articulate Storyline Software for Teaching Algebra in Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012011>

- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).1-10. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575–579. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/27763>
- Nur, L. C. N., Ni'maturrohman, L. E. &, & Iin Baroroh Ma'arif. (2021). Designing Educational Learning Media through Android for Eighth Grade Junior High School. *Prosiding Multidiscipline-International Conference 2021*, 350–354. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/2272>
- Nabilah, N. &, & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah Abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2802–2815. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41375>
- Palar, C. M., Wongkar, D., & Ticoalu, S. H. R. (2015). Manfaat Latihan Olahraga Aerobik Terhadap Kebugaran Fisik Manusia. *Jurnal E-Biomedik*. <https://doi.org/10.35790/ebm.3.1.2015.7127>
- Raibowo, S., Adi, S., & Hariadi, I. (2020). Efektivitas dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tennis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 5(7).1-10. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13726>
- Roemintoyo, R., Miyono, N., Murniati, N. A. N., & Budiarto, M. K. (2022). Optimising the Utilisation of Computer-Based Technology Through Interactive Multimedia for Entrepreneurship Learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(1), 105–119. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i1.6686>
- Rohani. (2019). 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. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182. <https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/view/7225>
- Rukmana, A. W., Abduloh, A., & Hidayat, A. S. (2021). Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Bola Voli di SMPN 2 Majalaya. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4359>
- Salsabila, Z. H., Bandiyah, S. U., & Budiman, A. (2020). An Innovation of Mawarith Learning Using Articulate Storyline Multimedia for Secondary School Students. *Southeast Asia Millennial Conference Proceeding, October 2020*, 1–6. <http://proceeding.ppi-malaysia.id/index.php/smic>
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., Sukiri, Julianti, R. R., & Resza, A. M. (2022). How Physical Education through TikTok Makes a Difference: The Use of TikTok to Promote Learning Activities. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(2), 187–192. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100208>
- Sari, S. G., & Fauzan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(02), 2123–2132.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>

- Sartono, E. K. E., & T. S., & Herwin Herwin. (2022). Interactive Multimedia Based on Cultural Diversity to Improve the Understanding of Civic Concepts and Learning Motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 356–368. <https://unpub.eu/ojs/index.php/wjet/article/view/6909>
- Sujito. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24587>
- Supriatna, A. (2018). Kegiatan Lesson Study sebagai Upaya Guru untuk Menemukan Pembelajaran yang Memenuhi Keperluan Anak Hidup pada zamannya (Era Revolusi Industri 4.0). *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS*, 1(1).1-10. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/4069>
- Syah, D. H., Nugrahadi, E. W., Hidayat, T., & Azizul Kholis. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 269–273. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Tegeh. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Untari, R. S., Kamdi, W., Dardiri, A., Hadi, S., & Nurhadi, D. (2020). The Development and Application of Interactive Multimedia in Project-Based Learning to Enhance Students' Achievement for 2D Animation Making. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(16), 17. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i16.16521>
- Watulingas, M. N., Tumbel, F. M., Dungus, F., Tuerah, P. E. A., Palilingan, R. N., & Lihang, A. (2022). Articulate Storyline 3 To Improve the Learning Outcomes of Class. *Spanish Journal of Innovation and Integrity*, 07, 129–136.
- Wulandari, F. (2021). Desain Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK ) di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin. *Heutagogia: Journal of Islamic Education*, 1(1), 125–139. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-10>