

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER PADA SISWA

ANALYSIS OF THE USE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE 3 FOR INTRODUCING COMPUTER HARDWARE TO STUDENTS

Muhammad Rizki Makruf¹, Rizka Albar², Chairurraziqi³, M. Bayu Wibawa⁴

^{1,2}Jurusan Sistem Informasi, Informatika^{3,4}, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ubudiyah Indonesia,
Banda Aceh

E-mail : ¹Rizky82@gmail.com, ²albar@uui.ac.id, ³razi.koetaradja@gmail.com, ⁴mbayuw@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pengenalan perangkat komputer pada siswa SMPN 6 Banda Aceh. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Peningkatan rata-rata hasil tes dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 30% menunjukkan efektivitas media dalam menyampaikan materi pengenalan perangkat komputer. Siswa juga memberikan umpan balik positif terkait tampilan animasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan aplikasi ini. Dengan tampilan antarmuka yang menarik dan fitur interaktif, aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan membantu siswa untuk memahami konsep perangkat komputer secara lebih mendalam. Diharapkan media ini dapat terus dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di tingkat SMP.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, Articulate Storyline 3, perangkat komputer, pengenalan perangkat, pembelajaran TIK.

Abstract - This study aims to analyze the use of interactive learning media based on *Articulate Storyline 3* for introducing computer devices to students at SMPN 6 Banda Aceh. The use of technology in learning is expected to enhance students' understanding and motivation. The research method employed is descriptive qualitative with a case study approach. Data collection was conducted through observation, interviews, and tests (*pre-test* and *post-test*) to assess the effectiveness of the developed learning media. The trial results indicate that this learning media significantly improved students' understanding. The average test score improvement from the *pre-test* to the *post-test* by 30% demonstrates the media's effectiveness in delivering the computer device introduction material. Students also provided positive feedback on the animations, interactivity, and ease of use of the application. With an attractive user interface and interactive features, this application offers a more engaging learning experience and helps students better comprehend the concepts of computer devices. It is hoped that this media can be further developed to better meet the curriculum and learning needs of Information and Communication Technology (ICT) subjects at the junior high school level.

Keywords: Interactive learning media, Articulate Storyline 3, computer devices, device introduction, ICT learning.

I. PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang interaktif dan kondusif dapat tercapai apabila kurikulum dijadikan sebagai pilar utama dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum 2013 dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan melaksanakan proyek-proyek pembelajaran yang menumbuhkan sikap ilmiah serta karakter yang berfokus pada keterampilan. Penerapan kurikulum ini juga diterapkan di SMPN 6 Banda Aceh, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pelajaran TIK merupakan ilmu terapan yang memerlukan praktik dan waktu yang cukup banyak untuk dikuasai dengan baik. Namun, dalam kurikulum 2013,

alokasi waktu yang diberikan hanya dua jam per minggu. Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru dalam menyampaikan materi secara efektif dalam waktu yang terbatas, terutama untuk topik-topik yang kompleks seperti pengenalan perangkat komputer.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sumber belajar siswa di SMPN 6 Banda Aceh sebagian besar terbatas pada perangkat komputer sekolah, buku modul, dan poster yang disediakan. Ketika berada di luar sekolah, siswa cenderung hanya mengandalkan buku modul dan poster sebagai referensi tanpa bimbingan langsung dari guru. Kondisi ini dinilai kurang efektif dan dapat menghambat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar TIK, termasuk pengenalan perangkat komputer.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti merancang media pembelajaran

interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pengenalan perangkat komputer. *Articulate Storyline 3* adalah sebuah multimedia authoring tool yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Media pembelajaran ini juga dapat diakses melalui *smartphone* berbasis *Android* dengan format HTML, sehingga siswa yang tidak memiliki perangkat komputer di rumah tetap dapat mempelajari materi secara mandiri.

Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang perangkat komputer dan mendukung pencapaian tujuan kurikulum. Dengan adanya fitur interaktif dan soal evaluasi dalam media ini, diharapkan siswa dapat mempelajari materi dengan lebih efektif, baik di sekolah maupun di rumah.

II. STUDI PUSTAKA

A. Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah jenjang pendidikan dasar formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (SD). Jenjang ini ditempuh selama tiga tahun, mulai dari kelas 7 hingga kelas 9, dan merupakan bagian dari program Wajib Belajar 9 Tahun.

Lulusan SMP dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK). Umumnya, pelajar SMP berusia 13–15 tahun, dan pendidikan dasar wajib bagi setiap warga negara berusia 7–15 tahun.

SMP dapat diselenggarakan oleh pemerintah atau swasta. Setelah otonomi daerah diberlakukan pada tahun 2001, pengelolaan SMP negeri dialihkan ke pemerintah daerah kabupaten/kota, sementara Kementerian Pendidikan bertindak sebagai regulator standar nasional pendidikan. Secara struktural, SMP negeri merupakan unit pelaksana teknis dinas pendidikan kabupaten/kota (Chairurraziqi, 2023)

B. Profil SMP Negeri 6 Banda Aceh

SMP Negeri 6 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah favorit yang terletak di Jalan Tgk. Lam U No. 1, Kota Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh, dengan luas lahan 10.495 m². Sekolah ini memiliki 49 guru dan 763 siswa, yang terdiri dari 370 siswa laki-laki dan 393 siswa perempuan. Kepala sekolah SMP Negeri 6 Banda Aceh adalah Syarifah Nargis, S.Ag.

Fasilitas yang tersedia di SMP Negeri 6 Banda Aceh antara lain 24 ruang kelas, 3 laboratorium, 1 perpustakaan, 2 sanitasi siswa, serta penggunaan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran (Chairurraziqi, 2023).

C. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum terbaru yang diterapkan secara bertahap di satuan pendidikan mulai tahun ajaran 2013/2014. Setelah berjalan satu tahun secara bertahap, kurikulum ini diterapkan secara serentak di seluruh satuan pendidikan pada tahun ajaran

2014/2015. Kurikulum 2013 merupakan implementasi dari Undang-Undang No. 32 Tahun 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kelanjutan dan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Namun, kurikulum ini lebih menekankan pada kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Hal ini sesuai dengan yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Pasal 35, yang menyebutkan bahwa kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati (Chairurraziqi, 2023).

D. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi adalah pengetahuan yang digunakan untuk menciptakan alat, proses, atau sistem guna menyelesaikan berbagai masalah sehari-hari. Teknologi juga digunakan untuk memperluas kemampuan manusia dalam berbagai bidang. Informasi sering disamakan dengan data, yang merupakan bahan mentah yang belum diolah dan tidak bisa langsung digunakan untuk pengambilan keputusan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah bidang ilmu yang berkembang pesat, mencakup berbagai aspek seperti perangkat keras dan lunak komputer, jaringan LAN, MAN, WAN, Sistem Informasi Manajemen (SIM), serta sistem telekomunikasi (Chairurraziqi, 2023).

E. Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia authoring tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis website (html5) atau application file (.exe) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan *smartphone*.

Articulate Storyline 3 merupakan topik baru sehingga masih banyak yang belum mengenal program tersebut. Namun, *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa fitur yang mirip dengan power point (Yahya et al., 2020).

Aplikasi ini memang masih jarang digunakan dalam pembuatan multimedia karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni dalam menjalankannya. Namun, dibalik kekurangannya terdapat kelebihan berupa kemudahan fungsi trigger atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang sulit. Dapat dikatakan bisa dilakukan oleh pemula yang ingin belajar dalam membuat aplikasi ini (Chairurraziqi, 2023).

F. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani "Anima," yang berarti memberi nyawa. Animasi adalah film yang menampilkan benda-benda seolah-olah hidup, terbuat dari gambar, boneka, atau tulisan dengan perbedaan antar frame untuk menciptakan ilusi gerakan saat diproyeksikan. Secara umum, animasi menggunakan perbedaan gerakan dari beberapa gambar untuk menghasilkan tayangan yang tampak dinamis dan nyata (Chairurraziqi, 2023).

G. Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Kuesioner dengan skala Likert biasanya berbentuk checklist, di mana variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk menyusun item pernyataan atau pertanyaan (Chairurraziqi, 2023).

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk menganalisis efektivitas dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pengenalan perangkat komputer pada siswa SMPN 6 Banda Aceh. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*, serta menyebarkan kuesioner kepada siswa terkait persepsi dan respon terhadap media pembelajaran.

Data yang diperoleh dari hasil tes dan kuesioner akan dianalisis secara statistik untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Pendekatan deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media, tantangan yang dihadapi, serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pengenalan perangkat komputer.

B. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang valid dan komprehensif, yaitu:

1. Observasi

Dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Observasi bertujuan untuk mencatat perilaku siswa, partisipasi dalam pembelajaran, dan bagaimana media

pembelajaran digunakan selama proses belajar mengajar.

2. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan data terkait persepsi, respon, dan tingkat kepuasan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Kuesioner menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat setuju atau tidak setuju terhadap berbagai aspek media pembelajaran.

3. Tes Pre-test dan Post-test

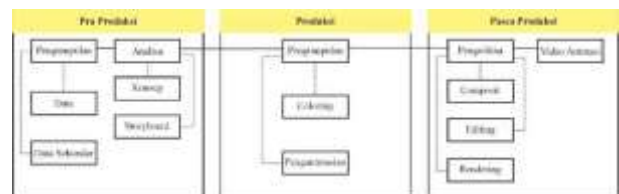
Pre-test dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa mengenai perangkat komputer. *Post-test* dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

4. Wawancara Terstruktur

Wawancara dilakukan dengan guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk memperoleh informasi tentang efektivitas media pembelajaran dari sudut pandang pengajar serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

C. Alur Perancangan

Alur perancangan ini terdiri dari tiga aspek penting yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga hal ini menjadi aspek penting dalam pembuatan animasi. Alur perancangan ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Alur Perancangan

D. Uji Coba Awal (Testing)

1. Pelaksanaan Pre-test

- *Pre-test* dilakukan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mengetahui pengetahuan awal mereka tentang perangkat komputer.
- Soal *pre-test* berisi pertanyaan yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran.
- Tujuan *pre-test* adalah untuk mengukur tingkat pemahaman dasar siswa sebelum menggunakan media.

2. Uji Coba Media Pembelajaran

- Media pembelajaran diujicobakan pada kelompok kecil siswa yang menjadi sampel penelitian.

- Mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
- Mengumpulkan umpan balik terkait:
 - Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa.
 - Tingkat kemudahan penggunaan media.
 - Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
 - Masalah teknis atau desain yang perlu diperbaiki.

3. Pelaksanaan *Post-test*

- Setelah siswa menggunakan media pembelajaran, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa.
- Soal *post-test* memiliki tingkat kesulitan dan cakupan materi yang sama dengan *pre-test* untuk memastikan perbandingan hasil yang valid.
- Hasil *post-test* dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.

4. Analisis Data Hasil Tes

- Menghitung skor *pre-test* dan *post-test* untuk setiap siswa.
- Menggunakan analisis statistik sederhana untuk menentukan tingkat peningkatan pemahaman siswa.
- Menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil peningkatan nilai siswa.

5. Umpan Balik dan Revisi

- Berdasarkan hasil uji coba dan tes, revisi dilakukan jika ditemukan kendala atau kekurangan dalam media pembelajaran.
- Jika hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, maka media pembelajaran dianggap efektif dan siap untuk diimplementasikan lebih luas.

E. Uji Coba Awal (Testing)

Pada tahap awal perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pengenalan perangkat komputer, dibutuhkan *storyboard* yang berfungsi sebagai gambaran alur media pembelajaran. *Storyboard* ini disusun untuk menggambarkan setiap adegan, navigasi, dan interaksi yang akan ditampilkan dalam media.

Tabel 1. Storyboard

No	Desain Storyboard	Durasi	Keterangan
1		Interaktif	Tampilan awal atau intro dari media pembelajaran pengenalan perangkat lunak.
2		Interaktif	Pada tampilan ini user diarahkan untuk meng-click tombol mulai, kemudian akan diarahkan ke halaman menu utama.
3		Interaktif	Pada tampilan ini user ditampilkan beberapa menu yaitu: a. Standar Kompetensi b. Pendahuluan c. Materi d. Latihan e. Evaluasi
4		Interaktif	Pada tampilan ini menampilkan standar kompetensi pelajaran TIK yang sesuai dengan kurikulum 2013.
5		Interaktif	Pada bagian ini menampilkan halaman pendahuluan mengenai materi yang akan disajikan kepada user.
6		Interaktif	Tampilan menu materi ini menampilkan 3 materi yang akan dipelajari dan dipilih oleh user yaitu: a. Perangkat lunak perograman b. Perangkat lunak Utilitas c. Perangkat lunak aplikasi
7		Interaktif	Ini adalah tampilan dari materi perangkat lunak perograman dengan penjelasan materi pada tampilan utama.
8		Interaktif	Ini adalah tampilan dari materi perangkat lunak utilitas dengan penjelasan materi pada tampilan utama.
9		Interaktif	Ini adalah tampilan dari materi perangkat lunak aplikasi dengan penjelasan materi pada tampilan utama.

10		Interaktif	Ini adalah tampilan awal soal latihan, untuk mengarah soal latihan, siswa dapat meng-klik tombol latihan
11		Interaktif	Pada bagian ini terdapat soal-soal latihan pada materi yang telah diajarkan sebelumnya, soal-soal latihan, halaman choice
12		Interaktif	Pada bagian ini terdapat tampilan akhir siswa setelah menjawab soal latihan, siswa dapat meng-klik tombol soal yang telah diajarkan
13		Interaktif	Berikut tampilan dari menu info yang terdapat 3 pilihan, yaitu: a. Petunjuk soal b. Daftar soal c. Daftar soal
14		Interaktif	Pada bagian ini terdapat materi petunjuk soal latihan, materi petunjuk soal latihan
15		Interaktif	Pada tampilan ini terdapat daftar soal sebagai materi yang telah diajarkan
16		Interaktif	Pada bagian ini terdapat materi dari petunjuk soal latihan, materi dari petunjuk soal latihan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, disajikan hasil dari pembuatan dan pengujian media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pengenalan perangkat komputer pada siswa SMPN 6 Banda Aceh. Media ini dikembangkan melalui serangkaian tahap, mulai dari desain storyboard, pembuatan konten, hingga uji coba media pembelajaran di lapangan.

A. Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran

1. Halaman Pembuka (Splash Screen)

Berikut merupakan scene pertama yang ditampilkan pada aplikasi media pembelajaran ini. Pada tampilan pembuka, terdapat logo "Tut Wuri Handayani" yang memiliki makna "Dari belakang, seorang guru harus bisa memberikan arahan dan dorongan." Logo ini mencerminkan peran penting aplikasi media pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru dalam memberikan semangat dan arahan kepada siswa dalam proses belajar. Di bagian bawah tampilan, tertera tulisan "Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia," yang menandakan afiliasi aplikasi dengan lembaga pendidikan nasional. Selain itu, terdapat pengatur volume suara di sudut kanan bawah

untuk memudahkan siswa menyesuaikan suara selama pembelajaran. Tampilan pembuka ini dirancang agar siswa merasa terinspirasi dan siap memulai pembelajaran. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Pembuka

2. Tampilan Selamat Datang

Tampilan ini merupakan halaman pertama yang menyambut siswa saat mengakses aplikasi media pembelajaran. Di halaman ini, terdapat gambar seorang guru yang mengucapkan "Selamat Datang" sebagai bentuk sambutan, mirip dengan yang biasa dilakukan oleh guru ketika memulai pelajaran di kelas. Tepat di atasnya, terdapat fitur "Close" yang memungkinkan pengguna untuk keluar dari aplikasi. Siswa dapat melanjutkan ke halaman berikutnya dengan mengklik tombol "Mulai" pada clapper board yang tersedia. Tampilan ini dirancang untuk memberikan kesan interaktif dan ramah bagi siswa dalam memulai pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Pembuka

3. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama ini terdapat menu yang dapat dijelajahi oleh siswa yaitu standar kompetensi, pendahuluan, materi, latihan, evaluasi, dan informasi tentang aplikasi ini. Terdapat logo home untuk kembali pada halaman selamat datang tepat disamping fitur close. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

B. Hasil Testing

1. Pelaksanaan Pre-test

Sebelum siswa menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif, mereka diberikan *pre-test* yang berisi 10 soal pilihan ganda mengenai perangkat komputer, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa adalah 50%, dengan beberapa siswa memiliki pemahaman yang cukup baik tentang konsep dasar perangkat komputer, namun masih banyak yang mengalami kesulitan dalam membedakan antara perangkat keras dan perangkat lunak.

2. Uji Coba Media Pembelajaran

Uji coba aplikasi dilakukan dengan melibatkan 30 siswa dari kelas VII SMPN 6 Banda Aceh. Setiap siswa diminta untuk mengakses dan menggunakan aplikasi untuk mempelajari materi pengenalan perangkat komputer. Selama uji coba, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap aplikasi tersebut. Banyak siswa yang merasa lebih tertarik dan terlibat dengan penggunaan fitur animasi dan interaktif yang ada dalam aplikasi. Beberapa siswa melaporkan kesulitan saat pertama kali mengakses aplikasi melalui smartphone, namun mereka cepat beradaptasi setelah diberikan penjelasan.

3. Pelaksanaan Post-test

Setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran, siswa diberikan *post-test* yang sama dengan *pre-test* untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan *pre-test*. Rata-rata skor siswa meningkat menjadi 80%, dengan sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai perangkat komputer, terutama dalam mengenali perbedaan antara perangkat keras dan perangkat lunak. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

4. Analisis Data Hasil Tes

Berdasarkan analisis data hasil *pre-test* dan *post-test*, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai materi pengenalan perangkat komputer. Sebelum penggunaan aplikasi, banyak siswa yang memiliki kesulitan dalam membedakan antara jenis-jenis perangkat komputer. Namun, setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif, mayoritas siswa mampu menjawab soal-soal yang lebih kompleks dengan benar. Perbedaan skor rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* mencapai 30%, yang menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

5. Umpan Balik dan Revisi

Setelah uji coba, siswa dan guru memberikan umpan balik terkait penggunaan aplikasi. Siswa menyatakan bahwa aplikasi menyenangkan dan mudah digunakan, terutama karena adanya elemen animasi dan interaktivitas. Namun, beberapa siswa mengusulkan agar tampilan aplikasi lebih sederhana untuk memudahkan navigasi. Guru memberikan umpan balik positif mengenai kemampuan aplikasi dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan umpan balik ini, dilakukan revisi pada aplikasi dengan menyederhanakan antarmuka dan menambahkan fitur bantuan untuk siswa yang kesulitan dalam navigasi. Revisi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas pembelajaran.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk pengenalan perangkat komputer pada siswa di SMPN 6 Banda Aceh menunjukkan hasil yang positif. Penerapan aplikasi ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perangkat komputer, terutama dalam mengenali perangkat keras dan perangkat lunak. Hasil uji coba yang dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, dengan skor rata-rata siswa meningkat dari 50% menjadi 80%. Aplikasi media pembelajaran ini juga disambut baik oleh siswa, karena elemen animasi dan interaktivitas yang menarik, serta memungkinkan siswa untuk mempelajari materi baik di sekolah maupun di rumah.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya dalam

pengenalan perangkat komputer di kalangan siswa SMP.

2. Kesimpulan

Meskipun hasil yang diperoleh cukup memuaskan, terdapat beberapa saran yang dapat membantu dalam pengembangan lebih lanjut aplikasi media pembelajaran ini:

1. **Penyederhanaan Antarmuka:** Beberapa siswa melaporkan kesulitan dalam navigasi aplikasi. Oleh karena itu, disarankan untuk menyederhanakan antarmuka aplikasi agar lebih user-friendly, terutama bagi siswa yang kurang familiar dengan teknologi.
2. **Penambahan Materi:** Untuk mendalami lebih lanjut tentang perangkat komputer, disarankan untuk menambahkan materi lebih mendalam mengenai jaringan komputer dan perangkat keras tambahan agar aplikasi bisa mencakup lebih banyak aspek TIK.
3. **Peningkatan Aksesibilitas:** Agar lebih banyak siswa dapat mengakses aplikasi, perlu dipastikan bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik di berbagai perangkat, termasuk perangkat dengan spesifikasi rendah dan sistem operasi yang berbeda.
4. **Integrasi dengan Kurikulum:** Aplikasi ini sebaiknya terus disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku dan dapat digunakan sebagai tambahan dalam proses pembelajaran di kelas, serta dapat diakses oleh siswa sebagai bahan belajar mandiri di rumah.

Dengan adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, aplikasi media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran TIK di tingkat SMP.

Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan,” vol. 7, no.1, pp. 19–35, 2018.

- [6] Sapitri and A. Bentri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X,” 2020.

REFERENSI

- [1] Chairurraziqi. 2023. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Perangkat Lunak Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Untuk Siswa Smpn 6 Banda Aceh. Skripsi 2023
- [2] Suprihatin S. 2019. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3 (1): 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>.
- [3] Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, Salim. 2019. “Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline.” *Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (1): 17–23.
- [4] Fujiawati Siti Fuja, 2017. “Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni”. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*
- [5] R. A. Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar