

ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA PERMAINAN BOLA VOLI

Akhmad Nuryani, Umar, Ahmad Jaya

Program Studi Magister Manajemen Inovasi Universitas Teknologi Sumbawa

**Corresponding Author : akhmad.nuryani86@gmail.com*

Abstract

Utilization of ICT in educational development is very important and can support changes in learning models and can affect the level of success in the teaching and learning process both in theory and practice learning, by using an articulate storyline that aims to support a more effective and innovative learning process. This research was conducted for 2 months from May to June 2022 which was carried out in SMAN 1 Sumbawa Besar with the aim of using applications as learning support media. This study used a qualitative method with a descriptive approach. By obtaining the results of the material test that has a value in the design aspect of the display, the result is 87.50%. The ease of use aspect gets results, the effectiveness of using the articulate storyline application in physical education learning meets all the expected criteria including process effectiveness, time and implementation. So that the use of applications in the learning process is more efficient and on target. In the results of the study using qualitative methods with a descriptive approach, data collection techniques using observation, interviews and documentation techniques, using informants and respondents to get 88.75% results, video and video aspects get 93.00% results, writing and letter aspects get 93 results ,75%. The aspect of media convenience in the learning process is marked by changes in the learning process which tend to be more active and interactive and get a percentage of 95.00% of results from teacher and student supervisors. So, the average results of all these aspects get 91.60% results, meet the expected criteria.

Keywords:

Effectiveness, Media, Materials, teachers, students, applications

PENDAHULUAN

Pemanfaatan TIK pada pengembangan pendidikan sangat penting dan dapat mendukung perubahan pada model pembelajaran dan dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam proses belajar mengajar baik dalam pembelajaran teori maupun praktik(Khaira, 2021). Pendidikan jasmani adalah suatu wadah pengembangan jasmani kesehatan serta fisik motorik siswa dalam menunjang aktivitas-aktivitas siswa(Nurrohman Jauhari et al., 2020). Kesehatan adalah hal utama yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Pada pembelajaran pendidikan jasmani hal pokok dan utama yang ditanamkan adalah rasa mencintai dan menjadikan olahraga sebagai gaya hidup, serta menanamkan nilai-nilai sportivitas dan jiwa yang kuat, banyak aspek dalam pendidikan jasmani yang menjadi pertimbangan dalam proses pembelajaran. Mulai dari aspek kesehatan sampai pada cedera, dengan demikian pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting. Pada pembelajaran pendidikan jasmani terdapat berbagai kendala- kendala yang dihadapi oleh guru diantaranya factor waktu, sarana dan materi- materi yang dikembangkan, materi materi dasar yang dikembangkan adalah materi-materi yang banyak diminati oleh siswa, diantaranya materi permainan dan kebugaran. Materi kebugaran jasmani memiliki tujuan utama pengembangan fisik serta kebugaran jasmani siswa. Sedangkan materi permainan adalah materi permainan yang mudah dimainkan dan banyak digemari masyarakat.

Dalam pengembangan metode pembelajaran yang akan kami teliti dan kami

kembangkan menggunakan aplikasi yang inovatif dan dapat diakses oleh siswa baik melalui laptop/ PC maupun android, dalam hal ini menggunakan Aplikasi Articulate Storyline, dengan mengambil materi pada indikator permainan Bola Besar yaitu Bola voli.

Permainan Bola voli banyak diminati oleh siswa dan mudah dalam pemenuhan sarana dan prasarana serta merupakan permainan yang banyak dimainkan dalam kehidupan sehari-hari dan banyak diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Permainan Bola Voli adalah permainan bola besar yang diciptakan Oleh William G Morgan dari Amerika (Tono Supriatna Nugraha, 2020). Permainan bola voli awalnya dikembangkan untuk olahraga para militer perang, namun seiring berjalannya waktu permainan bola voli mulai dimodifikasi dan dikembangkan. Permainan Bola Voli dimainkan oleh dua Tim yang saling berlawanan, yang terdiri dari 6 orang masing-masing tim di lapangan dengan ketentuan- ketentuan dalam permainan Bola Voli.

Adapun teknik-teknik dasar dalam permainan Bola voli terdiri dari teknik, servis, passing, Block dan Smash (Nurrohman Jauhari et al., 2020). Masing-masing tim hanya boleh memainkan Bola maksimal 3 kali dan masing – masing pemain tidak boleh memainkan bola secara berturut, hanya boleh memainkan bola 1 kali, kemudian diberikan ke teman satu Tim atau melawati net ke wilayah lawan (Fitriady et al., 2020). Dalam kondisi saat ini permainan bola voli merupakan permainan yang banyak digemari sehingga peneliti mengambil materi permainan bola voli sebagai bahan tes Analisis penggunaan metode pembelajaran berbasis Aplikasi menggunakan Aplikasi Articulate Storyline.

Aplikasi Articulate Storyline merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. Articulate storyline memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi microsoft power point. Aplikasi Articulate Storyline membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber, kemudian mengumpulkan informasi yang diperoleh pada aplikasi articulate storyline serta peserta didik dapat saling memberikan tanggapan pada kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi (Triono, 2021)

Articulate storyline memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran (Leni, 2022), (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam articulate storyline, (4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran (S. M. Indriani et al., 2021)

Maka dari itu peneliti berharap penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dapat menjadikan proses pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan pada SMA Negeri 1 Sumbawa Besar lebih menarik dan inovatif dan interaktif serta meningkatkan kompetensi Guru dan Siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian analisis efektivitas aplikasi articulate storyline sebagai media pembelajaran menggunakan komputer android dilakukan di SMAN 1 Sumbawa Besar Jl. Garuda No. 1 Sumbawa Besar Nusa Tenggara Barat, dari bulan Mei 2022 – Juni 2022. Untuk penyebaran kuesioner dilakukan selama 10 hari, terhitung dari

tanggal 30 Mei 2022 sampai dengan 9 Juni 2022. Lama penelitian dalam jangka waktu tersebut digunakan untuk melakukan observasi dan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan respon dari para informan dan responden. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kualitatif deskriptif yang meliputi pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan mengenai status terakhir dari subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Sumbawa Besar yang terdiri dari Wakasek Kurikulum, pengawas olahraga, guru mapel serta siswa kelas XI IPA IPS dan Kelas X IPA. Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang wakasek kurikulum, pengawas olahraga 1 orang, dan 3 orang guru mapel. Sedangkan pengambilan sampel untuk siswa dalam penelitian ini menggunakan pendekatan slovin sehingga pengambilan sampel dapat dilakukan dengan tepat dan dapat mewakili populasi (Riyanto & Hatmawan, 2020). Pendekatan pengambilan sampel berdasarkan slovin dirumuskan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = total populasi

e = tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel (10%)

Berdasarkan *rumus* tersebut, maka sampel yang dapat diambil dalam penelitian analisis efektivitas aplikasi *articulate storyline* sebagai media penunjang pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar dengan jumlah populasi sebanyak 397 siswa adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{397}{1 + (397 \times 0.1^2)}$$

$$n = \frac{397}{1 + (397 \times 0.01)}$$

$$n = \frac{397}{1 + 3.97}$$

$$n = \frac{397}{4.97}$$

$$n = \frac{397}{4.97}$$

$n = 79.8$ dibulatkan menjadi 80 siswa.

Hasil dari perhitungan, jumlah sampel adalah 80 responden. Pengambilan sampel untuk dijadikan responden menggunakan metode *purpose sampling*, dimana semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Jumlah sampel diantaranya 55 siswa dari kelas XI IPA dan IIS dan 35 siswa kelas X MIPA

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah kuisisioner yang disebar dan diisi oleh waka kurikulum, pengawas olahraga, guru mata pelajaran dan siswa SMAN 1 Sumbawa Besar. Untuk mengukur respon dari pada responden digunakan 5 skala likert dengan memberikan skor pada setiap jawaban yang diisikan oleh responden. Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Berikut adalah uraian mengenai sumber data primer dan sekunder, serta sumber data yang digunakanyaitu :

a. Data primer dalam penelitian ini *didapatkan* dari data hasil kuesioner yang

disebar kepada wakasek kurikulum, pengawas olahraga, guru mapel serta siswa SMAN 1 Sumbawa Besar.

- b. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari hasil studi literatur yang dilakukan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner dan dokumentasi. Uji kualitas data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kredibilitas dan uji defendability dan confirmability. Berikut ini adalah penjabaran dari uji kualitas data:

a. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas merupakan uji dimana peneliti mencari dan mengetahui tingkat kepercayaan terhadap data yang diteliti. Terdapat 6 macam cara dalam pengujian, yaitu: perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman, analisis kasus negative, mengadakan member check(Lexy J. Moleong).

Data yang diperoleh yaitu data kualitatif hasil angket tertutup dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis angket responden dilakukan untuk menentukan presentase rata-rata jumlah responden yang memberi respon terhadap efektivitas aplikasi *articulate storyline* sebagai media penunjang pembelajaran menggunakan computer dan android dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Responden} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk kelayakan aplikasi bimasoft digunakan kriteria penilaian yang diadaptasi dari buku dasar-dasar evaluasi pendidikan oleh (Arikunto, 2010) sebagai berikut:

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan	Kriteria Efektivitas
81 - 100	Sangat Layak	Sangat Efektif
61 - 80	Layak	Efektif
41 - 60	Cukup Layak	Cukup Efektif
21 - 40	Kurang Layak	Kurang Efektif
0-20	Tidak Layak	Tidak Efektif

Tabel 1. Kriterion keputusan

- b. Uji konfirmability dalam penelitian kualitatif sama halnya dengan uji dependability, sehingga dalam pengerjaannya dapat dikerjakan secara bersamaan. Arti dari pengujian ini adalah menguji hasil penelitian dengan proses-proses penelitian yang ada, jangan sampai dalam penelitian proses tidak ada akan tetapi hasilnya ada. Apabila terjadi hal seperti itu maka penelitian tidak memenuhi standar konfirmability, berikut data hasil uji efektivitas:

KURIKULUM DAN PENGAWAS OLAHRAGA

NO	ASPEK	INDIKATOR PERTANYAAN	KRITERIA					infor man	Total	%
			SS	S	C	KS	TS			
1	Efektivitas	Aplikasisederhanadanmenarik	2	0	0	0	0	2	10	100 %
2		Menampilkan waktu pembelajaran	2	0	0	0	0	2	10	100 %

3		Bias mengakses materi melalui link dan google	2	0	0	0	0	2	10	100 %
4		kemudahan pengaturan menu dalam slide	1	1	0	0	0	2	9	90 %
5		Interaktifitas dalam pembelajaran berjalan baik	2	0	0	0	0	2	10	100 %
6		Materi dapat dipahami dengan mudah	1	1	0	0	0	2	9	90 %
7		Proses pembelajaran lebih terarah	2	0	0	0	0	2	10	100 %
8		Diskusipembelajaran lebih interaktif	1	1	0	0	0	2	9	90%
9		Kemudahan dalam mengakses materi	2	0	0	0	0	2	10	100 %
10		Pembuatan materi lebih mudah dalam slide	2	0	0	0	0	2	10	100 %
Rata - rata %									97	97 %

GURU MATA PELAJARAN

NO	ASPEK	INDIKATOR PERTANYAAN	KRITERIA					Informan	Total	%
			S	S	C	K	T			
11	Efektivitas	Mudah dalam publish materi pelajaran	3	0	0	0	0	3	15	100 %
12		Menampilkan waktu pelaksanaan pembelajaran	3	0	0	0	0	3	15	100 %
13		kemudahan pengaturan materi pada menu slide	3	0	0	0	0	3	15	100 %
14		Materi lebih menarik	3	0	0	0	0	3	15	100 %
15		Proses lebih interaktif	2	1	0	0	0	3	14	93 %
16		Proses lebih mudah	2	1	0	0	0	3	14	93 %
17		Dapat mengakses materi dari link dan google	2	1	0	0	0	3	14	93 %
18		Akses materi sangat mudah melalui link	3	0	0	0	0	3	15	100 %
19		Pembuatan materi pelajaran sangat mudah	3	0	0	0	0	3	15	100 %
20		Menurut anda kesuluruhan aplikasi ini sudah amat baik	3	0	0	0	0	3	15	100 %
Rata - Rata %								147	98%	

RESPONDEN SISWA

NO	ASPEK	INDIKATOR PERTANYAAN	KRITERIA					Responden	Total	%
			S	S	C	K	T			
11	Efektivitas	Aplikasi mudah dioperasikan	40	30	10	0	0	80	350	87.50 %

12	Menampilkan waktu pembelajaran	60	15	5	0	0	80	375	93.75 %
13	Materi yang disampaikan menarik	50	20	10	0	0	80	360	90.00 %
14	Menampilkan materi yang diajarkan	60	15	5	0	0	80	375	93.75 %
15	Saya sangat senang dan nyaman menerima materi menggunakan aplikasi ini	65	10	5	0	0	80	380	95.00 %
16	Apakah anda dapat mengingat kembali menu - menu dan tampilan halaman yang ada di aplikasi	50	15	15	0	0	80	355	88.75 %
17	Proses pembelajaran sangat aktif dan interaktif	60	15	5	0	0	80	375	93.75 %
18	Aplikasi menampilkan tampilan materi menarik	60	10	10	0	0	80	370	92.50 %
19	Tersedia jenis-jenis materi dalam pendidikan jasmani	60	10	10	0	0	80	370	92.50 %
20	Saya sangat berharap menggunakan aplikasi ini pada setiap kegiatan pembelajaran	50	15	5	0	0	80	325	81.25 %
Rata - rata %								3585	89.62 %

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data penarapan aplikasi articulate storyline sebagai media penunjang proses pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar adalah data yang disajikan berupa data primer yang bersumber dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan lembar observasi diperoleh persentase 80% dengan kategori sangat baik dalam penerapannya dengan 13 indikator menjawab ya, serta persentase 20% menjawab tidak. Hal menandakan bahwa penggunaan aplikasi masih baru SMAN 1 Sumbawa Besar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung juga terdapat masalah dimana sebagian siswa masih salah memasukkan user name dan password serta baru mengenal aplikasi

Penilaian kelayakan dan efektivitas aplikasi *articulate storyline* sebagai media penunjang proses pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar yaitu, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, pengawas olahraga 1 orang, guru mata pelajaran sebanyak 3 orang serta siswa sebanyak 80 orang.

a. Responden Wakasek kurikulum, pengawas olahraga dan Guru Mapel

Hasil penelitian kelayakan aplikasi articulate sebagai media pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar berdasarkan dari responden waka kurikulum, pengawas dan guru mapel termasuk kategori sangat layak dengan persentase 94,19%. Hasil penelitian efektivitas aplikasi *articulate storyline* sebagai media penunjang proses pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar berdasarkan dari responden waka kurikulum, pengawas olahraga dan guru mapel termasuk kategori sangat layak dengan persentase 96,28%.

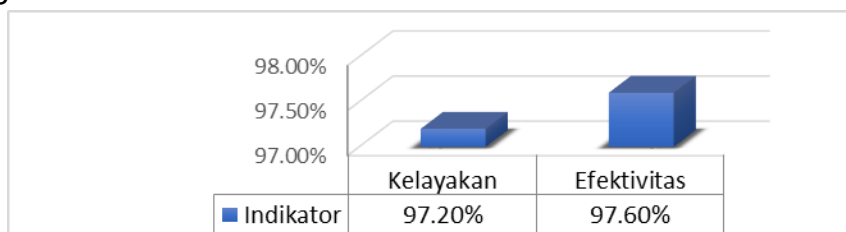
Berikut tabulasi data kelayakan aplikasi articulate storyline sebagai media pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar

dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Kriteria Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Skor Persentase (%)	Kategori
Kelayakan	243	250	97.20%	Sangat Layak
Efektivitas	244	250	97,60 %	Sangat Layak

Tabel 2. Persentase kelayakan dan efektivitas dengan responden Waka Kurikulum, pengawas olahraga, dan Guru Mapel

Berikut ini adalah persentase pencapaian masing – masing butir pertanyaan yang diberikan pada informan tentang kelayakan aplikasi yang dapat diilustrasikan seperti gambar diagram 1 di bawah ini.



Gambar 1. Diagram batang pencapaian perindikator kelayakan dan efektivitas aplikasi bimasoft

b. Responden Siswa

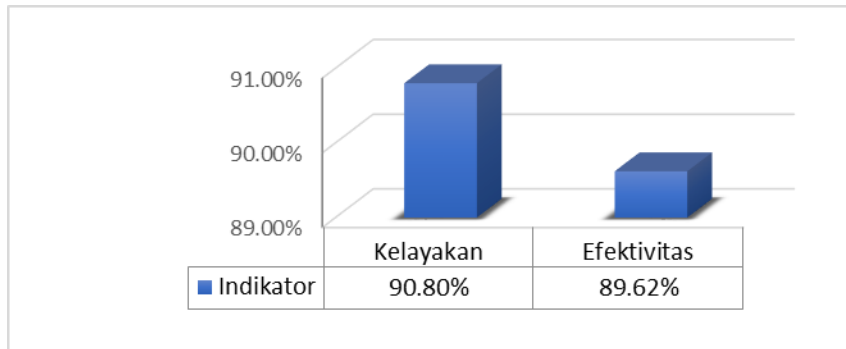
Hasil penelitian kelayakan aplikasi articulate storyline sebagai media penunjang proses pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar berdasarkan respon siswa termasuk kategori sangat layak dengan persentase 90,80%. Kelayakan aplikasi articulate storyline sebagai media pembelajaran terdiri dari 10 butir pertanyaan sebagai indikator pengukuran.

Hasil analisis efektivitas aplikasi articulate storyline sebagai media pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar berdasarkan dari responden siswa termasuk kategori sangat efektif dengan persentase 89,62%. Hasil analisis efektivitas aplikasi articulate storyline sebagai media penunjang proses pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar berdasarkan dari responden siswa termasuk kategori sangat efektif dengan persentase 89,62%. Berikut tabulasi data kelayakan dan efektivitas aplikasi articulate storyline sebagai media penunjang pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Kriteria Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Skor Persentase (%)	Kategori
Kelayakan	3632	4000	90.80%	Sangat Layak
Efektivitas	3585	4000	89.62 %	Sangat Layak

Tabel 2. Persentase kelayakan dan efektivitas dengan responden siswa

Berikut ini adalah persentase pencapaian kelayakan dan efektivitas dengan responden siswa yang dapat diilustrasikan seperti gambar diagram 4.1 di bawah ini.



Gambar 1. Diagram batang pencapaian perindikator kelayakan dan efektivitas aplikasi articulate storyline responden siswa

Dilihat dari indikator pertanyaan yang diberikan kepada responden dan responden, ada beberapa indikator yang masih dikatakan layak dengan sebaran data memlih setuju. Dilihat dari tampilan belum bisa memberikan kesan yang sangat menarik kepada responden, karena tampilan yang disajikan masih tidak jauh berbeda dengan tampilan dari aplikasi – aplikasi yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Dari segi penggunaan aplikasi dikategorikan sangat layak dengan persentase masih diatas 90%, artinya aplikasi ini sangat praktis digunakan karena sudah tersedia aplikasi sehingga tidak perlu banyak langkah dalam membuka aplikasi. Menu yang ditampilkan juga sudah lengkap dan mudah untuk dipahami dan dimengerti baik dari segi scene dan slide yang tersedia, dapat membuat tomb dengan alur, pilihan tombol yang digunakan, serta pergantian dari satu scene dan slide tidak membutuhkan waktu yang lama. Hasil dari responden siswa menunjukkan bahwa aplikasi articulate storyline sebagai media penunjang pembelajaran dinilai sangat layak (89,62%) dan siswa sangat senang menggunakan aplikasi *articulate storyline* sebagai media penunjang pembelajaran di sekolah, karena menu-menu dalam aplikasi sudah bisa memenuhi dari harapan siswa. Pada aplikasi juga memudahkan siswa mengetahui materi-materi yang diajarkan dan belum diajarkan karena menampilkan indicator indicator materi yang dipelajari. Sebenarnya aplikasi juga dapat menampilkan audio dan video hasil kerja siswa, serta siswa juga dapat membuat video sendiri dan meng upload pada tampilan aplikasi serta dapat juga menayangkan video-video youtube secara langsung. Ukuran dan jenis font yang ditampilkan dalam slide menu pembelajaran sudah dapat terlihat dengan jelas. Dalam mengakses aplikasi articulate Storyline juga sangat gampang asalkan tersedia aplikasi pada perangkat, sehingga tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Pada saat siswa login ke aplikasi maka akan ditampilkan data siswa, untuk masuk pada menu materi pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *articulate stotyline* sebagai media pembelajaran menggunakan computer dan *android* di SMAN 1 Sumbawa Besar adalah sangat layak digunakan serta efaektif digunakan pada proses pembelajaran.

Siswa dalam mengakses materi pembelajaran pada aplikasi yang telah di install pada masing-masing prangkat computer dan android siswa melalui aplikasi dan link yang di publish, secara otomatis akan disajikan menu login siswa yang bisa kita desain sendiri sesuai keinginan agar lebih menarik.. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mempunyai banyak waktu dalam memahami materi karena menarik minat siswa unruk melihat mamahami dan menganalisa materi dengan tampilan yang menarik. Aplikasi juga menyediakan fitur-fitur yang menarik minat siswa mengikuti proses pembelajaran.

Respon siswa dengan menggunakan aplikasi articulate storyline menunjukkan persentase 95,00% siswa merasa senang dan nyaman menggunakannya. Siswa tidak perlu lagi direpotkan dengan membaca buku dan mengisi LKS, karena materi sudah dapat dilihat pada aplikasi. Siswa merasa senang menggunakan aplikasi karena dapat menampilkan jenis materi baik teori gambar ataupun video praktek. Siswa juga sangat berharap aplikasi selalu digunakan pada setiap proses pembelajaran baik itu saat teori maupun praktek. Dari segi waktu, guru tidak lagi memberikan ceramah atau penjelasan materi yang panjang karena siswa bisa langsung diperoleh dengan melihat materi yang ditampilkan. Segi ekonomis, biaya pelaksanaan pembelajarantidak lagi banyak menyediakan buku LKS. Berdasarkan uraian diatas sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi articulate storyline sebagai media penunjang pembelajaran menggunakan computer dan android di SMAN 1 Sumbawa Besar sangat efektif baik dari segi efektivitas penggunaan, efektivitas waktu, dan penerapan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka simpulan dari hasil penelitian tentang Efektivitas aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai berikut:

1. Efektivitas Penggunaan aplikasi articulate storyline sebagai media penunjang pembelajaran menggunakan computer dan android sudah sangat baik hal ini ditunjukkan dengan persentase pencapaian sebesar 98.00%.
2. Efektivitas waktu belajar menggunakan aplikasi articulate storyline sebagai media pembelajaran menggunakan computer dan android sudah sangat efektif hal ini ditunjukkan dengan persentase pencapaian berdasarkan distribusi jawaban dari responden waka kurikulum, tim kurikulum, dan guru mapel dengan persentase sebesar .97,00%, dan respon dari siswa sebesar 90,80% sehingga rata-rata persentase perolehan sebesar 97.16% (sangat layak).
3. Efektivitas penerapan dan implementasi aplikasi articulate stroyline pada pembelajaran pendiddikan jasmani menggunakan computer dan android sudah sangat efektif hal ini ditunjukkan dengan persentase pencapaian sebesar 93,41% (responden waka kurikulum, pengawas, dan guru mapel), dan 89,62% (responden siswa) sehingga rata-rata persentase perolehan sebesar 93,41% (sangat efektif)

SARAN

Berdasarkan analisis, pembahasan dan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Perlunya apliksi articulate storyline digunakan untuk setiap kegiatan pembejaran baik itu pembelajaran teori dikelas maupun praktek dilapangan. Perlunya dibuat tampilan materi yang menarik dengan menggunakan audio dan video dengan menampilkan siswa dan guru sebagai pelaku dalam penyampain materi baik teori maupun praktek
2. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan subjek penelitian lintas situs (sekolah) dan pada kegiatan pengembangan ekstrakurikuler dan pembinaan atlet sehingga dapat menambah wawasan dan informasi yang lebih luas serta dapat menambah refrensi dan minat pengguna.

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terima kasih atas saran dari banyak pihak, keterlibatan responden penelitian, universitas yang memberikan izin untuk melakukan penelitian, dan orang-orang yang terlibat dalam administrasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. Jakarta: Rineka Cipta.

- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (n.d.). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS.
- Ermawati, S., & Hamdi, S. (2018). Implementasi Penilaian Autentik: Model Perangkat Pembelajaran dan Penilaian Matematika Dengan Pendekatan CTL Berbasis Budaya Islam. *Educatio*, 13(2).
- Fanani, Z. A. (2021). Analisis Kelayakan Biaya (Benefit Cost Analysis) Dalam Pembangunan Rusun Penjaringan Dengan Metode Npv, Irr, Pp, Bcr Menggunakan Software Investment Evaluation. *SIJIE Scientific Journal of Industrial Engineering*, 2(2), 1–8.
- Firmansyah, M. C., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa Sesuai Nilai Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Pesona Dasar*, 9(1).
- Fitriady, G., Sugiyanto, & Sugiarto, T. (2020). Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 82–90.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi*.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25–36.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 39–44.
- Kuswadi, E. (2019). Peran Lingkungan Sekolah dalam Pengembangan Mental Siswa. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 62–78.
- Leni, R. (2022). *Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA peserta Didik kelas IV SD/MI*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Machmud, M. (2016). Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah. *Research Report*.
- Mattjik, A. A., & Sumertajaya, I. M. (2013). *Perancangan percobaan dengan aplikasi SAS dan Minitab*. PT Penerbit IPB Press.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Morrisan, M. A. (2012). *Metode penelitian survei*. Kencana.
- Mubaraq, D. F. (2020). *Analisis Teks Media Sebuah Pengantar Riset Jurnalistik*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan media audio-visual dan aktivitas belajar dalam meningkatkan hasil belajar vocabulary siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas X (Quasy experiment: SMAN 8 Garut). *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1).

- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2005). *Metode Penelitian*. Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books, 1(1).
- Nurrohman Jauhari, M., Sambira, & Zakiah, Z. (2020). Penjas Adaptif Di Sekolah Luar Biasa. *Journal STAND: Sports and Development*, 1(1), 63–70. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/stand/about/submissions>
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis data dan pengecekan keabsahan data*.
- Osfaldo, O. (2021). Analisa Kelayakan Ekonomi Proyek Pembangunan IPAL Kota Palembang (Studi Kasus Pada Jalan RE Martadinata Kelurahan II Ilir). *TEKNIKA: Jurnal Teknik*, 8(1), 21–32.
- Oviyanti, F. (2016). Tantangan pengembangan pendidikan keguruan di era global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 267–282.
- Prasetyo, E. (2015). *Ternyata Penelitian Itu Mudah: Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*. EduNomi.
- Putri, N. W. M. A., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2014). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(1).
- Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada pendidikan dasar. *Madrasah*, 5(1), 103–122.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92.
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 103–108.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.
- Rohmad, H., & Supriyanto. (2015). Pengantar Statistika Panduan Praktis Bagi Pelajar dan Mahasiswa. *Pengantar Statistika Panduan Praktis Bagi Pelajar Dan Mahasiswa*, 131.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish.
- Rukin, S. P. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media.
- Arikunto, S. (2010). *Metode peneltian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (n.d.). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS.
- Ermawati, S., & Hamdi, S. (2018). Implementasi Penilaian Autentik: Model Perangkat Pembelajaran dan Penilaian Matematika Dengan Pendekatan CTL Berbasis Budaya Islam. *Educatio*, 13(2).
- Fanani, Z. A. (2021). Analisis Kelayakan Biaya (Benefit Cost Analysis) Dalam Pembangunan Rusun Penjaringan Dengan Metode Npv, Irr, Pp, Bcr Menggunakan Software Investment Evaluation. *SIJIE Scientific Journal of Industrial Engineering*, 2(2), 1–8.

- Firmansyah, M. C., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa Sesuai Nilai Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Pesona Dasar*, 9(1).
- Fitriady, G., Sugiyanto, & Sugiarto, T. (2020). Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 82–90. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Ghasya, D. A. V., Salimi, A., & Pranata, R. (2021). Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Numeracy*, 8(1), 41–57.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78.
- Haris, A., Pahar, E., & Yusra, H. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi*.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25–36.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 39–44.
- Kuswadi, E. (2019). Peran Lingkungan Sekolah dalam Pengembangan Mental Siswa. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 62–78.
- Leni, R. (2022). *Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA peserta Didik kelas IV SD/MI*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- LIANA, N., & Liana, N. (n.d.). *Pengembangan Soal Tes Berpikir Tingkat Tinggi Materi Fluida Pada Mata Pelajaran Fisika Sma*.
- Machmud, M. (2016). Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah. *Research Report*.
- Mattjik, A. A., & Sumertajaya, I. M. (2013). *Perancangan percobaan dengan aplikasi SAS dan Minitab*. PT Penerbit IPB Press.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Morrison, M. A. (2012). *Metode penelitian survei*. Kencana.
- Mubaraq, D. F. (2020). *Analisis Teks Media Sebuah Pengantar Riset Jurnalistik*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan media audio-visual dan aktivitas belajar dalam meningkatkan hasil belajar vocabulary siswa pada mata pelajaran bahasa inggris kelas x (Quasy experiment: SMAN 8 Garut). *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1).
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2005). *Metode Penelitian*. Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.

- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. *Solo: Cakra Books*, 1(1).
- Nurrohman Jauhari, M., Sambira, & Zakiah, Z. (2020). Penjas Adaptif Di Sekolah Luar Biasa. *Journal STAND: Sports and Development*, 1(1), 63–70. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/stand/about/submissions>
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis data dan pengecekan keabsahan data*.
- Osfaldo, O. (2021). Analisa Kelayakan Ekonomi Proyek Pembangunan IPAL Kota Palembang (Studi Kasus Pada Jalan RE Martadinata Kelurahan II Ilir). *TEKNIKA: Jurnal Teknik*, 8(1), 21–32.
- Oviyanti, F. (2016). Tantangan pengembangan pendidikan keguruan di era global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 267–282.
- Prasetyo, E. (2015). *Ternyata Penelitian Itu Mudah: Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*. EduNomi.
- Putri, N. W. M. A., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2014). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(1).
- Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada pendidikan dasar. *Madrasah*, 5(1), 103–122.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92.
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 103–108.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.
- Rohmad, H., & Supriyanto. (2015). Pengantar Statistika Panduan Praktis Bagi Pelajar dan Mahasiswa. *Pengantar Statistika Panduan Praktis Bagi Pelajar Dan Mahasiswa*, 131.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish.
- Rukin, S. P. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media.
- Sari, N. I. (2020). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Sistem Keuangan Desa (SISKEUDES) Dalam Menunjang Kualitas Laporan Keuangan Desa Mojokrapak Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang*. STIE PGRI Dewantara.
- Satrijo Budi Wibowo, E. A. B. P. O. (2020). Efektivitas Implementasi Cbt Pada Siswa Akuntansi Di Smkn A Madiun. *P-ISSN 2339-2436*, 7(2020), 54–67.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.
- Situmorang, S. H., Muda, I., Doli, M., & Fadli, F. S. (2010). *Analisis data untuk riset manajemen dan bisnis*. USUpress.
- Somantri, G. R. (2010). Memahami metode kualitatif. *Hubs-Asia*, 10(1).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate

- Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25.
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Http://Jurnal. Upi. Edu/File/12-Kadek_Suhardita. Pdf*, 1, 127–138.
- Suharti, S. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis edmodo dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1025–1038.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41.
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 319–327.
- Tono Supriatna Nugraha. (2020). *Permainan Bola Voli Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas X*. 1–21.
- Triono, A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Artyculate Storyline Meningkatkan Motivasi Dan Kompetensi Belajar Peserta Didik Pada Saat Pembelajaran Jarak Jauh. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 31–41. <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.277>
- Trotsek, D., & Iii, B. A. B. (2017). Penerapan Media ICT. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Tumon, M. B. A. (2014). Studi deskriptif perilaku bullying pada remaja. *CALYPTRA*, 3(1), 1–17.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Wahidin, U. (2017). Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197.
- Wahidmurni, W. (2017). *Pemaparan metode penelitian kualitatif*.
- Wintoro, Y. P., Wiguno, L. T. H., Kurniawan, A. W., & Mu'arifin, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Dasar Lempar Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(7), 543–555.