



## Pengembangan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Sport Massage

Ari Wibowo Kurniawan<sup>1\*</sup>, Muhammad Aliffajaruddin Alfani<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email Korespondensi: ari.wibowo.fik@um.ac.id

### Informasi Artikel:

Dikirim: 13 Juli 2022 Direvisi: 31 Oktober 2022 Diterbitkan: 12 November 2022

### ABSTRAK

Metode mengajar konvensional dirasa sudah ketinggalan jaman dikarenakan peserta didik lebih menjadi pasif mendengarkan menyimak dan mencatat sehingga timbul rasa membosankan sehingga menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam peningkatan kemampuan peserta didik perlu dilakukan. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu sebagai pengembangan media *sport massage* dengan basis aplikasi *articulate storyline* pada mahasiswa PJKR FIK angkatan 2017, bagi mahasiswa sebagai subjek penelitian berguna untuk mempermudah proses pembelajaran dan pemahaman tentang materi *sport massage*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model yang dikembangkan oleh Lee & Owen. Adapun penerapannya melalui 5 fase: 1) Menganalisis, 2) Mendesain, 3) Pengembangan, 4) Pelaksanaan serta 5) Penilaian. Analisis para validator diperoleh hasil persentase dari ahli pembelajaran (74%), Ahli media (93%), ahli *sport massage* (92%) kemudian dengan menguji cobakan kelompok kecil dengan persentase sebesar (91%), disusul uji coba kelompok besar dengan persentase sebesar (88%). Sehingga dengan demikian bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa produk yang telah dibuat dinyatakan layak untuk dipergunakan.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; *sport massage*; *articulate storyline*

### *Articulate Storyline Application Development in Sport Massage Learning*

### ABSTRACT

*Conventional methods are considered outdated because students become more passive in listening and taking notes so that they feel boring so that applying technology to improve students' abilities needs to be done. This research has a goal, namely as a development of sports massage media with the basis of applying the storyline to PJKR FIK students class 2017, for students as research subjects it is useful to facilitate the learning process and understanding of sport massage material. This study uses research and development methods with the model developed by Lee & Owen. The implementation goes through 5 phases: 1) Analyzing, 2) Designing, 3) Development, 4) Implementation and 5) Assessment. The analysis of the validators obtained the percentage results from learning experts (74%), media experts (93%), sports massage experts (92%) then by testing small groups with a percentage of (91%), large group trials with a percentage of (88%). So that it can be concluded that the product that has been made is declared suitable for use..*

**Keywords:** *learning media; sport massage; articulate storyline.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah fasilitas yang diberikan oleh seorang pendidik atau pengajar kepada siswa supaya terjadinya proses perolehan ilmu demi mencapai sebuah tujuan,



dengan harapan peserta didik memiliki kemampuan dan pengetahuan tertentu. Pendidikan pula didefinisikan selaku pergantian sikap manusia sebab terdapatnya pengalaman ataupun masukan data informasi (Faryadi, 2017). Pendidikan ialah upaya yang dicoba oleh aspek eksternal supaya terjalin proses belajar pada orang yang belajar (Karwono & Mularsih, 2018). Sedangkan menurut Kristiono dkk, (2019) Kegiatan pembelajaran merupakan usaha dalam menghasilkan atmosfer serta pelayanan terhadap kemampuan, potensi, atensi, serta tata cara dan evaluasi serta langkah dalam mengajar hendak berhubungan dengan aktivitas belajar buat menggapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran akan tercapai jika ada beberapa aspek penunjang seperti sarana prasarana dalam pembelajaran dan tingkat minat belajar dari peserta didik, dan tujuan dari pedagogi bisa berhasil apabila siswa berupaya dengan aktif demi mencapai hal itu (Pane & Dasopang, 2017). Setelah tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai, perlu peningkatan kualitas dari pembelajaran. Salah satu aspek penunjang kualitas dari pembelajaran adalah metode, selaras dengan opini Nasution (2017) yang mengatakan, guna menciptakan hasil prestasi belajar besar, guru dituntut buat mendidik serta mengajar siswa dengan memakai tata cara pendidikan yang diperlukan dalam proses pendidikan di kelas.

Metode mengajar tradisional dirasa sudah ketinggalan zaman hal ini mengakibatkan peserta didik kurang berperan aktif saat pembelajaran. Metode tradisional merupakan tata cara yang digunakan bersumber pada kecenderungan yang menjadikan guru serta peserta didik tidak pasif senantiasa belajar, berfikir serta inovatif (Muclish, 2018). Terdapat beberapa aspek dalam sebuah upaya mencapai tujuan pembelajaran contohnya sarana dan prasarana, adanya media belajar mengajar, serta peran pengajar yang berpengalaman dibidangnya, karena seorang pendidik akan membutuhkan metode serta media pendidikan yang tepat. Media pembelajaran ialah semua yang bisa menyampaikan pesan, berhasil merangsang pemikiran, perasaan, serta kemauan siswa untuk mendorong terciptanya suatu teknik pembelajaran pada peserta didik (Rohani, 2019). Media merupakan alat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan dengan tujuan pembelajaran (Hamid dkk, 2020) Sedangkan Dewi & Budiana, (2018) mengungkapkan bahwa media ialah integrasi dari sistem pendidikan selaku dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan maupun pemanfaatannya. Media pembelajaran di masa ini sudah sangat beragam dan bervariasi. Media yang dapat dikatakan paling mudah diakses dan dekat adalah aplikasi yang terdapat dalam android phone.

Ada beberapa mata kuliah mengenai teori dan praktik pada pembelajaran di Perguruan Tinggi khususnya Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan serta Rekreasi (PJKR) di Universitas Negeri Malang (UM), salah satunya yaitu matakuliah *massage* yakni pada, Mata kuliah *massage* adalah matakuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa. *Massage* merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan beberapa manipulasi jaringan lunak di tubuh kita (Hanief dkk, 2019). Dalam sport *massage* salah satu fungsinya adalah merelaksasi otot. Otot bisa berkontraksi serta berelaksasi sebab tersedianya tenaga dari sistem tenaga. Lewat kontraksi otot, badan manusia bisa melaksanakan aktivitas semacam mesin. Istilah lainnya, otot ialah mesin yang mengubah tenaga kimia menjadi tenaga mekanik, yang tercipta dalam sesuatu kerja ataupun kegiatan raga.

*Massage* sendiri merupakan metode perawatan tubuh secara tradisional yang dilakukan dengan mengurut dan memijat serta ada beberapa manfaat yang didapat seperti yang dikemukakan oleh Aryani dkk, (2015) *massage* bisa mengoptimalkan relaksasi tubuh serta mengurangi stres. *Massage* di program studi PJKR FIK UM dibagi menjadi

2 yaitu: (1) Terapi *massage* dan (2) *Sport massage*. *Sport massage* sangat berguna bagi seorang atlet atau olahragawan guna membantu memperlancar peredaran darah, merileksasikan otot, merehabilitasi dan pencegahan cedera sehingga tubuh senantiasa terjaga dalam kondisi yang baik. Massage olahraga ialah daya upaya yang terbaik buat membuat kekuatan fisik atlet dan mencegah terjadinya cedera pada atlet selama melakukan latihan atau kompetisi (Kurniawan dkk, 2019). sedangkan Sulistyorini & Basoeki, (2013) mengungkapkan *sport massage* merupakan sesuatu kompleks manipulasi yang diterapkannya dengan memakai tangan pada badan atlet/ olahragawan ataupun seluruh orang sehat dalam kondisi pasif, dengan tujuan membina keadaan raga, serta menghindarkan hal- hal yang bisa merugikan serta meringankan sakit seminimal barangkali akibat luka berolahraga. Materi dan teori yang terdapat dalam mata kuliah *massage* berisi tentang bagian yang dipijat, bagaimana cara memijat, dan urutan memijat. Ketiga materi tersebut tentu akan membutuhkan media pembelajaran yang tepat guna agar membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal berupa analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan angket berbentuk kuesioner yang telah diberikan kepada seluruh kelas atau 5 offering program studi PJKR UM Angkatan 2017 dengan total 130 angket yang diberikan. Dari 130 mahasiswa yang mengambil mata kuliah *massage* memperoleh hasil analisis (1) 98% mahasiswa mengungkapkan telah memperoleh materi *sport massage*, (2) 90% mahasiswa menyatakan mereka memerlukan sebuah media belajar mengajar terbaru pada belajar mengajar materi *sport massage*, (3) 97% mahasiswa menganggap bahwasanya butuh dilakukan pengembangan materi pengajaran dalam belajar mengajar *sport massage*. Analisis yang menyatakan tentang kebutuhan mahasiswa tersebut, menunjukkan bahwa penelitian ini dapat berguna bagi pengajar dan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan mempermudah proses pembelajaran mengenai *sport massage*.

Menurut Kurniawan dkk, (2022) Pengembangan produk media pembelajaran kebugaran jasmani unsur kelentukan berbasis multimedia interaktif dapat mempermudah proses pembelajaran baik untuk guru maupun peserta didik. Pengembangan modul guru pada pembelajaran gerak lokomotor untuk siswa autis kelas II di SDLB layak digunakan dan dapat membantu proses pembelajaran (Kurniawan dkk, 2022). Latihan menggunakan media *audio visual* memiliki pengaruh yang lebih baik dan efektif dari pada Latihan konvensional terhadap penguasaan pukulan *volley* (Gunawan & Irawadi, 2020). Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media memiliki manfaat dan pengaruh terhadap pembelajaran maupun Latihan di bidang olahraga.

Dengan berbagai masalah yang ada, peneliti ingin memecahkan masalah berikut dengan cara mengembangkan media pembelajaran praktik dan teori *Sport massage* dengan media aplikasi *articulate storyline*. Dengan adanya aplikasi seperti ini diharapkan mempermudah pengajar dan mempermudah mahasiswa untuk belajar, serta mampu menambah pengetahuan, wawasan, keterampilan dan minat belajar mahasiswa atau peserta didik. Aplikasi yang akan dikembangkan nantinya pastinya akan mudah diakses dan memuat beberapa konten diantaranya gambar, video, teks dan audio.

## **METODE**

Berlandaskan latar belakang masalah yang telah uraikan, penelitian ini menggunakan sebuah metode penelitian dan pengembangan media belajar mengajar *sport massage*. Yang mana berpedoman kepada model pengembangan serta model penelitian

yang telah dilakukan oleh (Lee & Owens, 2004), Adapun penerapannya melalui 5 fase: 1) Menganalisis, 2) Mendesain, 3) Pengembangan, 4) Pelaksanaan serta 5) Penilaian.

Apabila dilihat dari maksud penelitian, model penelitiannya ialah kualitatif dan kuantitatif. Variabel yang dipergunakan tersebut berbentuk media belajar mengajar *sport massage* dengan basis aplikasi *articulate storyline*. Untuk mencapai data yang dibutuhkan, jadi peneliti mengerjakan pengambilan data melalui kuesioner. Instrumen yang peneliti manfaatkan untuk mendapatkan data adalah dengan non tes.

Jenis data pada penelitian ialah kualitatif serta kuantitatif. Data yang bersifat kuantitatif didapatkan dari hasil menjawab kuesioner yang dilaksanakan di analisa kebutuhan, menguji coba dalam skala kelompok kecil dan besar dengan hasil berbentuk statistik atau angka. Sementara data yang bersifat kualitatif didapatkan melalui, sarat, kritik, serta pendapat dari validator subjek penelitian yakni mahasiswa PJKR Angkatan 2017.

Metode penilaian yang dipergunakan untuk pengambilan data adalah melalui skala likert dengan skala 1-4. Tujuan dari skala ini dengan tujuan untuk menilai sebuah pandangan, pendapat, serta sikap seseorang atau beberapa mengenai peristiwa sosial. (Sugiyono, 2015). Jawaban dari pertanyaan dengan skala likert ini memiliki kategori mulai sangat positif hingga sangat negative, dan jawab akan memperoleh penilaian (1) tidak setuju, (2) ragu-ragu, (3) setuju serta (4) sangat setuju

Rumus pengolahan data berbentuk analisis persentase deskriptif kuantitatif ialah:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Dimana:

- V : Validitas
- TSEV : Jumlah skor empirik validator
- S-max : Nilai maksimum yang diinginkan
- 100% : Bilangan konstanta

Guna memudahkan pemrosesan penarikan kesimpulan, klasifikasi data hasil analisa menurut hasil persentase yang diperoleh. Perbedaan persentasenya, yakni :

**Tabel 1. Kriteria Produk Berkualitas**

Kriteria	Arti	Definisi
75,01% - 100,00%	Sangat Valid	Digunakan tanpa perbaikan
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Digunakan namun sedikit perbaikan
25,01% - 50,00%	Kurang Valid	Tidak bisa dipergunakan
00,00% - 25,00%	Tidak Valid	Dilarang dipergunakan

(Sumber: Irawan & Japariato, 2013)

## HASIL

### Aplikasi *Articulate Storyline*



Gambar 1. Tampilan Awal Produk Pengembangan Aplikasi Articulate Storyline



Gambar 2. Tampilan Menu Utama Pengembangan Aplikasi Articulate Storyline

### Ahli Pembelajaran

Setelah hasil divalidasi oleh ahli pembelajaran selanjutnya akan dianalisis, seluruh aspek terdapat di tabel 2

**Tabel 2. Analisis hasil data ahli pembelajaran**

No.	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	72%	Cukup Valid
2	Ketepatan	88%	Sangat Valid
3	Kemudahan	75%	Cukup Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>74%</b>	<b>Cukup Valid</b>

Berlandaskan hasil kuesioner yang didapatkan dari ahli pembelajaran mendapatkan rerata 74% selanjutnya hasil tersebut dapat diubah melalui tabel kualifikasi kelayakan memperlihatkan bahwasannya produk pengembangan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran *sport massage* untuk mahasiswa PJKR FIK UM Angkatan 2017 sudah masuk kriteria tersebut sangat valid sehingga layak dipakai sebagai uji coba kelompok dengan revisi kecil.

### Ahli Media

Dari hasil validasi ahli media selanjutnya data tersebut dianalisis, seluruh aspek yang ada dijelaskan pada tabel 3.

**Tabel 3. Analisis hasil data ahli media**

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	100%	Sangat Valid
2	Kelengkapan	100%	Sangat Valid
3	Kemudahan	95%	Sangat Valid
4	Kemenarikan	89%	Sangat Valid
5	Kesesuaian	95%	Sangat Valid
6	Ketepatan	75%	Cukup Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>93%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berlandaskan kuesioner dimana didapatkan berdasarkan ahli media memperoleh jumlah rata-rata 93%, yang selanjutnya hasil yang telah didapat dikonversikan melalui tabel kualifikasi kelayakan memperlihatkan bahwasannya produk pengembangan aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran *sport massage* untuk mahasiswa PJKR FIK UM Angkatan 2017 sudah masuk kategori sangat valid maka sangat layak digunakan sebagai uji coba kelompok.

### Ahli Sport Massage

Analisis data yang yang dilaksanakan berdasar pada data hasil validasi ahli *sport massage*, seluruh aspek tersebut akan dipaparkan di tabel 4:

**Tabel 4. Analisis data hasil ahli sport massage**

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	92%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>92%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari landasan hasil kuesioner yang didapatkan dari ahli pembelajaran memperoleh rerata senilai 92%, yang selanjutnya hasil itu dapat dikonversikan melalui tabel kualifikasi kelayakan memperlihatkan bahwa produk pengembangan aplikasi

*articulate storyline* pada pembelajaran *sport massage* untuk mahasiswa PJKR FIK UM Angkatan 2017 sudah masuk kategori sangat valid dengan begitu sangat layak dipergunakan dengan uji coa pada kelompok dengan revisi.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan pengujian awal pada kelompok kecil mahasiswa PJKR FIK UM Angkatan 2017 berikutnya dilakukan analisis. Seluruh aspek tersebut akan dipaparkan pada tabel dibawah yakni:

**Tabel 5. Hasil analisis data percobaan kelompok kecil**

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	90%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	91%	Sangat Valid
3	Kemudahan	91%	Sangat Valid
4	Kegunaan	94%	Sangat Valid
5	Kesesuaian	91%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berlandaskan analisis tersebut dibarengi persentase tingkat kelayakan didapatkan rerata jumlah skor 91% selanjutnya dikonversikan dengan tabel klarifikasi kelayakan sehingga produk pengembangan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran *sport massage* untuk mahasiswa PJKR FIK UM Angkatan 2017 dapat digunakan.

### Uji Coba Kelompok Besar

Data akan dianalisis dengan mengacu pada hasil uji coba di sekelompok besar PJKR FIK UM Angkatan 2017, dari setiap aspek yang ada akan dipaparkan ke tabel 6:

**Tabel 6. Hasil analisis data percobaan kelompok besar**

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	88%	Sangat Valid
2	Kemenarikan	87%	Sangat Valid
3	Kemudahan	87%	Sangat Valid
4	Kegunaan	92%	Sangat Valid
5	Kesesuaian	88%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>88%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berlandaskan analisis tersebut dengan persentase tingkat kelayakan didapatkan total skor rerata yakni 88% selanjutnya dikonversikan dengan tabel klarifikasi kelayakan sehingga produk pengembangan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran *sport massage* untuk mahasiswa PJKR FIK UM Angkatan 2017 dapat digunakan

## PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk media pembelajaran *sport massage* berbasis aplikasi *articulate storyline* itu telah melalui beberapa tahapan revisi dan diperoleh produk terbaik untuk layak digunakan. Produk ini memiliki keunggulan yaitu dapat diakses di android phone dan laptop tanpa menggunakan koneksi internet atau offline lainnya di dalam produk pengembangan ini terdapat materi yang berupa video, teks, serta audio manipulasi

mengenai *Sport massage*. Serta di dalam aplikasi ini juga terdapat evaluasi kognitif untuk mengetahui dan mengukur pemahaman dari mahasiswa. Dan perihal ini didukung oleh hasil riset yang diteliti oleh Sugiarto dkk, (2020) adanya multimedia di pembelajaran *Sport massage* ini mahasiswa dapat mempelajari dan melaksanakan praktik *Sport massage* secara efisien dan efektif serta mahasiswa dapat menguasai materi dengan cepat dan benar.

Penelitian memperoleh sebuah pengembangan media belajar mengajar *Sport massage* yang berbasis aplikasi *articulate storyline*. Naiknya mutu di bidang pendidikan menjadi pekerjaan yang tidak gampang sebab dipengaruhi dari banyaknya faktor, oleh karena itu harus diupayakan dengan berbagai daya upaya guna kualitas di dunia pendidikan semakin maju serta meningkat. Metode yang bisa dilaksanakan salah satunya ialah memperhatikan sistem kelembagaan itu sendiri, sistem pengoperasian yang efisien dan efektif memiliki pengaruh pada baiknya mutu pendidikan. Seiring dengan perkembangan era digitalisasi, Lestari, (2018) mengungkapkan bahwa tantangan pendidikan di era digitalisasi yang pertama adalah kualitas pendidikan. sehingga muncul inovasi dari beberapa pihak pemerhati pendidikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis ilmu teknologi. Istiqlal (2017) menyatakan pemanfaatan pc dalam bidang pembelajaran telah tumbuh tidak cuma selaku perlengkapan yang cuma dipergunakan buat sistem ke- administrasian saja, melainkan pula sangat memungkinkan buat dijadikan salah satu alternatif dalam pemilihan media pendidikan. Perkembangan ilmu teknologi yang benar-benar cepat ini memberi pengaruh positif tersendiri, kemajuan teknologi memiliki akibat positif dengan terus menjadi terbuka serta meluasnya data informasi serta pengetahuan dari segala dunia memasuki batasan ruang serta waktu (Jamun, 2018).

Salah satu daya upaya yang dapat dilaksanakan pendidik dalam menggunakan teknologi adalah dengan mengembangkan digital multimedia untuk kegiatan proses pendidikan di kelas. Firdaus dkk, (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat membantu siswa agar dapat semakin aktif belajar dengan semangat yang lebih tinggi sebab terdapat ketertarikan terhadap media belajar mengajar yang menggunakan dan menunjukkan teks serta video suara dimensi. Sedangkan Novitasari, (2015) berpendapat jika multimedia interaktif bisa mempertunjukkan konsep yang memiliki tampilan menarik karena campuran animasi hingga suara unik. Adanya gabungan multimedia tersebut, kejenuhan yang dirasakan oleh siswa karena proses belajar mengajar yang pasif akan bisa diminimalisir. Diperkuat dengan hasil penelitian dari Widayat dkk, (2014) yang menyatakan siswa merasa sangat bahagia serta bersemangat dalam menjajaki pendidikan dengan memakai multimedia interaktif sehingga pengetahuan yang hendak diterima bisa ditangkap dengan baik

Pengembangan media pendidikan yang menarik serta tepat sangatlah dibutuhkan. Media pendidikan sangat diperlukan guna perantara penyampaian pesan, dan meminimalkan kegagalan selama berjalannya pembelajaran (Hakim, 2018). Hal ini berdampak pada manusia yang dituntut lebih modern di berbagai hal, agar nantinya tidak menjadi makhluk yang tertinggal. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pasti akan sangatlah mempengaruhi dunia pendidikan serta kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, harapan untuk pengajar ialah dapat menyusun serta menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat. Memanfaatkan perkembangan aspek ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, pengajar mampu memakai bermacam media dalam pembelajaran (Amiruddin & Kurniawan, 2021).

Adanya media pembelajaran dapat mendorong mahasiswa agar minatnya untuk

belajar dan tujuan dari pembelajaran akan terlaksana dengan baik. Media belajar merupakan serangkaian yang dibentuk dengan peralatan fisik agar matang dalam memberikan data informasi serta membangun hubungan. Maksud dari peralatan fisik yakni terdiri atas benda asli, audio visual, serta multimedia Yaumi, (2018) Pendapat lainnya mengatakan bahwa media belajar merupakan bentuk perantara yang menghubungkan antara guru juga mahasiswa ketika pembelajaran, mengirim informasi serta memberikan pesan sampai terjadi cara belajar efektif serta efisien (Mustaqim, 2016).

Salah satu media belajar yang diteliti dan dikembangkan dalam proses studi *Sport massage* kali ini adalah penggunaan aplikasi *articulate storyline*. Kelebihan dari aplikasi ini menurut (Pratama, 2019) *Articulate storyline* merupakan salah satu jenis perangkat lunak komunikasi atau presentasi. Manfaat yang didapat dari aplikasi *Articulate storyline* presentasi memiliki lampiran yang menarik akan dapat menambah minat para mahasiswa yang hadir dalam kegiatan pembelajaran dan mempermudah mahasiswa buat ketahui materi-materi yang diinformasikan atau disampaikan. *Articulate storyline* ialah salah satu interactive media creating device yang dapat dipergunakan untuk membuat media belajar interaktif dengan konsep yang berisikan gabungan antara teks, gambar, suara, grafik dan video (Amiroh, 2019). Aplikasi *Articulate storyline* ini memiliki kemudahan dalam pengoperasiannya sehingga peneliti menggunakan aplikasi ini untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, di era kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini aplikasi ini dapat menunjang dan mendukung pendidik saat menyampaikan pembelajaran dan bisa memudahkan peserta didik untuk belajar khususnya materi *Sport massage*. Dengan memakai *articulate storyline* tampilan pada presentasi lebih sangat menarik yang mengakibatkan peserta dengan mudahnya untuk mengerti serta terhindar oleh rasa bosan (Darnawati dkk, 2019). Didapati hal lainnya menunjukkan bahwasanya pengembangan media yang interaktif yang dibuat untuk pembelajaran akan mampu menumbuhkan semangat belajar dan dapat menjadi sumber rujukan belajar tambahan (Rahman dkk, 2021)

Pengembangan media pembelajaran *Sport massage* dengan jenis aplikasi *articulate storyline* juga mempunyai keterbatasan, antaranya yakni: 1) karena adanya virus, produk pengembangan aplikasi *articulate storyline* ini sewaktu-waktu dapat hilang, 2) Aplikasi *articulate storyline* hanya dapat dijalankan melalui handphone android dan PC saja, untuk handphone IOS tidak bisa menginstal aplikasi ini.

Hasil validasi ahli didapatkan beberapa saran diantaranya saran dari ahli pembelajaran yaitu sebaiknya diberi soal atau evaluasi kognitif guna untuk mengecek pemahaman siswa, penggunaan kata yang tidak konsisten dan seluruh gambar diusahakan dari dokumentasi pribadi. Saran dari ahli *Sport massage* beberapa gerakan manipulasi masih salah. Seluruh masukan dan saran dari para validator tersebut telah diperbaiki oleh peneliti pada produk media pembelajaran *Sport massage* untuk mahasiswa PJKR FIK UM Angkatan 2017.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian dari validator yang terdiri atas ahli pembelajaran, ahli media dan ahli *Sport massage* kemudian data yang dihasilkan oleh analisis kebutuhan studi dengan kelompok besar dan kecil. Pengembangan dan penelitian produk pengembangan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran *Sport massage* untuk mahasiswa PJKR FIK UM angkatan 2017 bisa disimpulkan bahwasanya produk aplikasi *articulate storyline* tersebut cocok dijadikan untuk media pembelajaran serta bisa dijadikan sebagai sumber tambahan referensi bagi pendidik dalam proses pembelajaran

mata kuliah massage terutama pada materi *sport massage*. Aplikasi ini masih memiliki keterbatasan yaitu hanya berfokus pada materi *sport massage*. Oleh karena itu masih diperlukan pengembangan-pengembangan lanjutan untuk materi-materi perkuliahan yang lainnya. Penelitian lain di masa mendatang juga diharapkan mampu ikut mengembangkan aplikasi lain untuk materi yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Cipta Artha Media.
- Amiruddin, M. F., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Terapi Masase Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(7), 533–542. <https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p533-542>
- Aryani, Y., Masrul, M., & Evareny, L. (2015). Pengaruh Masase pada Punggung Terhadap Intensitas Nyeri Kala I Fase Laten Persalinan Normal Melalui Peningkatan Kadar Endorfin. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1), 70–77. <https://doi.org/10.25077/jka.v4i1.193>
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa* (1st ed). UB Press.
- Faryadi, Q. (2017). *Pedoman mengajar efektif teori dan model pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Firdaus, R. I., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2019). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kelincahan Berbasis Multimedia Interaktif di SMA Negeri 1 Turen. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 130–143. <https://doi.org/10.17977/um040v3i2p130-143>
- Gunawan, R., & Irawadi, H. (2020). Perbedaan Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio Visual Dengan Latihan Konvensional Terhadap Penguasaan Pukulan Volley. *Jurnal Patriot*, 2(2), 490–502. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/patriot.v2i1.568>
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Hamid, M. A., Ramdhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hanief, Y. N., Purnomo, A., Indra, M., Junaidi, S., Bastiro, R., Zamawi, M. A., & Warthadi, A. N. (2019). *Cara Cepat Kuasai Massage Kebugaran Jasmani Berbasis Aplikasi Android*. Kasih Inovasi Mandiri.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jamun, Y. M. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Kristiono, I. D., Dwiwogo, W. D., & Hariadi, I. (2019). Pembelajaran Ilmu Gizi Olahraga Berbasis Blended Learning pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani ., *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 235–241.

- Kurniawan, A. W., Surya, K. K. H., & Kurniawan, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aktivitas Kebugaran Jasmani Unsur Kelentukan Berbasis Multimedia Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Patriot*, 4(1), 25–35. <https://doi.org/10.24036/patriot.v%vi%i.831>
- Kurniawan, A. wibowo, Wahyudi, U., & Tomi, A. (2019). Pelatihan Terapi Masase Untuk Karangtaruna Desa SumberManjing Kulon Kecamatan Pagak Kabupaten Malang. *Jurnal Karinov*, 2(1).
- Kurniawan, R., Heynoek, F. P., & Wijaya, M. A. I. (2022). Pengembangan Modul Guru pada Pembelajaran Materi Gerak Dasar Lokomotor Kelas II SDLB Autis. *Jurnal Patriot*, 4(3), 190–206. <https://doi.org/10.24036/patriot.v>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training web-based training, distance broadcast training, performace-based solutions*. Jhon wiley&sons.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Muclish, M. (2018). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konstektual*. PT Bumi Aksara.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Proceedings. 2016 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2016*, 725–732. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika*, 11(1), 9–16.
- Novitasari, D. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 8–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Rahman, Z., Kurniawan, A. W., & Heynoek, F. P. (2021). Pengembangan Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Science and Health*, 2(1), 40–53.
- Rohani. (2019). *Diklat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Barat.
- Sugiarto, T., Kurniawan, A. W., & Sugiyanto, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Sport Massase Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.17977/um040v4i1p35-43>
- Sulistiyorini, & Basoeki, H. (2013). *Sport Massage*. Wineka Media.
- Widayat, W., Kasmui, & Sukaesih, S. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ipa Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 535–541.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Grup.