

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Deep Learning Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Jurnal Penyesuaian

Putri Aisya Ramadhani ^{1*}, Vivi Pratiwi ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* putriaisya.22076@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Urgensi penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis deep learning menggunakan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi jurnal penyesuaian yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Materi pembelajaran jurnal penyesuaian di SMK Antartika 2 Sidoarjo masih menghadapi kesulitan yang dialami peserta didik akibat kompleksitas materi dan terbatasnya media pembelajaran interaktif, sehingga penulis mengembangkan sebuah media yang inovatif dan adaptif terhadap teknologi. Dalam penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Articulate Storyline serta melakukan penilaian kelayakan serta respon peserta didik terhadap media yang akan dibuat penulis. Dalam penelitiannya penulis menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dalam tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru, observasi lapangan, serta membuat kuesioner untuk mengidentifikasi apa saja yang peserta didik kurang memahami; dalam tahap desain dan pengembangan difokuskan pada pembuatan media yang berisikan materi-materi, contoh kasus, video, komik, dan soal latihan; dalam tahap selanjutnya implementasi dilakukan uji coba langsung kepada peserta didik kelas XI; dan tahap terakhir adalah evaluasi dalam tahap ini media yang telah dibuat oleh penulis dinilai dari segi kelayakan oleh para ahli dan responden. Hasil akhir dari penelitian yang telah penulis buat menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Articulate Storyline* dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 82%, ahli media 97%, dan ahli bahasa 98%, serta respon peserta didik sebesar 100% dalam kategori "Sangat Layak", sehingga media ini dinilai efektif, interaktif, dan relevan dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik pada materi jurnal penyesuaian.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Jurnal Penyesuaian, Model ADDIE

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan (Purwanti & Fanani, 2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui media digital interaktif, konten multimedia, dan strategi pembelajaran adaptif terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan metode konvensional (Utomo, 2023). Oleh karena itu, pendidikan digital menjadi kebutuhan penting dalam membentuk generasi yang kreatif, inovatif, kritis, serta memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menghadapi tantangan masa depan (Wijayanto et al., 2023). Selain itu, transformasi digital juga membuka peluang terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif, aksesibel, dan tidak terbatas oleh ruang maupun waktu (Purwanti & Fanani, 2024).

Transformasi tersebut sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan konteks lingkungan belajar (Rahayu et al., 2022). Kurikulum Merdeka mendorong penggunaan teknologi digital agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi peserta didik (Indarta et al., 2022). Namun demikian, implementasi kurikulum tersebut masih menghadapi berbagai tantangan (Sasmita & Darmansyah, 2022). Sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital sehingga proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan kurang mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* (Sasmita & Darmansyah, 2022).

Pembelajaran mendalam (*deep learning*) menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung terciptanya pembelajaran bermakna (Syarifuddin et al., 2023). Pembelajaran mendalam menekankan pemahaman konseptual, refleksi kritis, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi nyata (Fauzi et al., 2024). Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, menghubungkan berbagai konsep, serta membangun pengetahuan secara aktif dan mandiri (Ningsih et al., 2022). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap menghadapi kebutuhan dunia kerja (Lestari et al., 2024). Selain menguasai keterampilan teknis, lulusan SMK dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta penguasaan teknologi digital yang memadai (Salsabila et al., 2023). Namun demikian, pembelajaran di SMK masih sering didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (Sari & Atmojo, 2023).

Salah satu materi yang membutuhkan pemahaman konseptual mendalam dalam pembelajaran akuntansi adalah materi Jurnal Penyesuaian. Materi ini menuntut kemampuan memahami prinsip akrual, *matching principle*, periodisasi, serta penyusunan laporan keuangan. Akan tetapi, banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep tersebut karena pembelajaran masih bergantung pada buku teks dan penjelasan guru yang bersifat satu arah (Hariani, 2022). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung menghafal prosedur tanpa memahami konsep dasar yang mendasarinya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif dapat menurunkan motivasi belajar serta pemahaman konseptual peserta didik (Maulani et al., 2022). Sebaliknya, media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan *deep learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual peserta didik secara signifikan (Rahmawati et al., 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Lestari et al., 2024).

Hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada guru dan peserta didik kelas XI SMK Antartika 2 Sidoarjo menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Sebanyak 87% peserta didik menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, sedangkan guru mengungkapkan adanya keterbatasan dalam mengembangkan media digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Jaiz & Amri, 2021). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis Articulate Storyline. Aplikasi ini memungkinkan pengembangan media yang mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, simulasi, dan kuis interaktif dalam satu platform pembelajaran (Muamalah & Rochmawati, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran akuntansi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Muamalah & Rochmawati, 2023). Selain itu, media ini dinilai valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Kamilah & Susanti, 2022). Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik (Muamalah & Rochmawati, 2023; Kamilah & Susanti, 2022), sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media secara umum. Penelitian terdahulu juga umumnya mengembangkan media pada materi akuntansi tertentu tanpa mengintegrasikan secara spesifik pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan proses berpikir kritis, reflektif, dan pemecahan masalah. Selain itu, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *deep learning* menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Jurnal Penyesuaian kelas XI SMK masih terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) berupa belum optimalnya pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan teknologi interaktif *Articulate Storyline* dengan prinsip-prinsip pembelajaran mendalam untuk mendukung pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada materi Jurnal Penyesuaian.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada materi Jurnal Penyesuaian kelas XI SMK. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi secara interaktif melalui teks, gambar, video, animasi, simulasi, dan kuis, tetapi juga dirancang untuk mendorong peserta didik melakukan analisis, refleksi, serta pemecahan masalah melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual. Selain itu, pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik di SMK Antartika 2 Sidoarjo sehingga menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan karakteristik pengguna dan kebutuhan implementasi Kurikulum Merdeka. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran mendalam menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Jurnal Penyesuaian kelas XI SMK. Pengembangan media ini diharapkan dapat menghasilkan sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan implementasi Kurikulum Merdeka serta mampu mendukung peningkatan pemahaman konseptual peserta didik dalam pembelajaran akuntansi.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Jurnal Penyesuaian kelas XI SMK serta menguji kelayakan dan efektivitasnya. Metode R&D dipilih karena tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga melakukan serangkaian pengujian dan revisi sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis, mudah diterapkan, dan banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.

Tahap *Analysis* (analisis). Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru mata pelajaran serta penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik. Analisis dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran,

karakteristik peserta didik, penggunaan media pembelajaran, serta kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi Jurnal Penyesuaian. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan media dan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka.

Tahap *Design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan materi, pembuatan alur pembelajaran, desain tampilan media, serta penyusunan storyboard sebagai pedoman pengembangan produk. Media dirancang menggunakan *Articulate Storyline* dengan memuat menu pembelajaran, materi, video, komik edukatif, latihan soal, kuis interaktif, dan evaluasi pembelajaran. Tahap *Development* (pengembangan). Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta latihan interaktif. Produk awal yang dihasilkan kemudian ditelaah oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan. Setelah direvisi, produk divalidasi kembali untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Produk yang telah dinyatakan layak selanjutnya diuji cobakan secara terbatas kepada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) SMK Antartika 2 Sidoarjo. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh produk final.

Tahap *Implementation* (implementasi). Pada tahap ini media pembelajaran yang telah divalidasi diterapkan dalam proses pembelajaran. Peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Jurnal Penyesuaian. Implementasi dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, serta efektivitas media dalam membantu pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar. Tahap *Evaluation* (evaluasi). Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan melalui telaah dan validasi ahli, serta secara sumatif setelah implementasi melalui analisis hasil belajar dan respons peserta didik. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan penggunaan media di sekolah. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik dianalisis menggunakan persentase berdasarkan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media. Sementara itu, efektivitas media dianalisis menggunakan rumus **N-Gain** dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran mendalam menggunakan Articulate Storyline pada materi jurnal penyesuaian untuk peserta didik kelas XI SMK. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

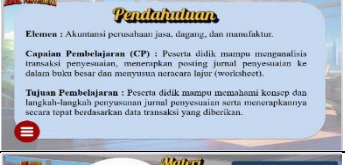
Tahap Analysis (Analisis)

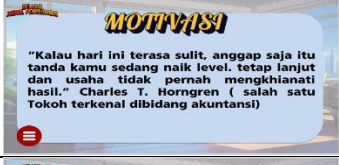
Tahap *analysis*, dilakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan kepada guru dan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks, PowerPoint, dan penjelasan guru, sehingga peserta didik membutuhkan media yang lebih interaktif untuk membantu memahami materi jurnal penyesuaian.

Tahap Design (Desain)

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi, storyboard, serta rancangan tampilan media. Media yang dikembangkan memuat berbagai fitur seperti materi pembelajaran, video, komik edukatif, latihan soal, kuis interaktif, referensi, serta profil pengembang. Selanjutnya pada tahap *development*, media dikembangkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline dan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator untuk menyempurnakan isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa.

Tabel 1. Tabel Desain

Halaman	Deskripsi	Tampilan
Judul	Tampilan pertama saat pengguna membuka website pembelajaran. Halaman ini berfungsi sebagai pengantar dan dibuat menarik agar pengguna lebih tertarik mengikuti pembelajaran.	
Login	Digunakan untuk mengisi nama dan sekolah pengguna. Jika data belum lengkap, tidak bisa lanjut login dan akan muncul peringatan.	
Petunjuk	Berisi panduan penggunaan tombol pada media agar pengguna tidak kesulitan saat menjalankan pembelajaran.	
Menu	Berisi tombol-tombol seperti pendahuluan, materi, video, komik, quiz, profil, motivasi, dan referensi yang digunakan untuk menuju ke bagian yang diinginkan.	
Pendahuluan	Berisi informasi tentang elemen dan tujuan pembelajaran jurnal penyesuaian.	
Materi	Berisi penjelasan tentang jurnal penyesuaian, mulai dari pengertian hingga jenis-jenisnya. Materi disajikan secara menarik agar membantu pemahaman sebelum masuk ke latihan atau evaluasi.	

Halaman	Deskripsi	Tampilan
Video Pembelajaran	Halaman video pembelajaran berisi tombol untuk memutar video yang akan terbuka otomatis saat diklik oleh pengguna.	
Komik	Berisi cerita bergambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.	
Quiz	Berisi petunjuk, soal latihan, dan hasil nilai. Pengguna dapat mengerjakan soal, melihat nilai secara otomatis, serta mengetahui jawaban yang benar dan salah.	
Profil Pengembang	Berisi informasi tentang pembuat media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> sebagai pendukung pembelajaran di SMK Antartika 2 Sidoarjo.	
Motivasi	Berisi kata-kata penyemangat untuk meningkatkan semangat belajar agar siswa lebih percaya diri dan aktif dalam pembelajaran.	
Referensi	Berisi sumber rujukan seperti buku, jurnal, dan sumber lain yang digunakan dalam penyusunan materi.	

Berdasarkan Tabel 1, desain media pembelajaran dirancang secara sistematis dengan beberapa halaman utama yang saling terhubung untuk memudahkan pengguna dalam mengikuti proses pembelajaran. Setiap halaman memiliki fungsi yang berbeda, mulai dari pengenalan media, akses pengguna, petunjuk penggunaan, penyajian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, penyediaan video dan komik pembelajaran, hingga evaluasi melalui kuis. Selain itu, media juga dilengkapi dengan halaman profil pengembang, motivasi, dan referensi sebagai pendukung kelengkapan media. Secara keseluruhan, rancangan desain ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dibuat tidak hanya untuk menyampaikan materi jurnal penyesuaian, tetapi juga untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* sesuai storyboard yang telah dirancang. Produk yang telah dikembangkan kemudian ditelaah dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa. Validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 97% dengan kategori Sangat Layak. Penilaian tertinggi terdapat pada aspek tampilan dan fungsionalitas yang masing-masing memperoleh persentase 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, serta mendukung proses pembelajaran secara optimal. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 98%

dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami, komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan telah memenuhi kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Tabel 2. Hasil Validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	83%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	97%	Sangat Layak
Ahli Materi	98%	Sangat Layak
Rata-rata	92.67%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi dari seluruh validator mencapai 92.67% dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran mendalam menggunakan *Articulate Storyline* pada materi jurnal penyesuaian dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah itu dilakukan tahap implementasi kepada 29 peserta didik kelas XI AKL SMK Antartika 2 Sidoarjo, diperoleh hasil respon peserta didik dengan persentase rata-rata sebesar 100% dan termasuk kategori Sangat Layak. Aspek isi memperoleh persentase 100%, aspek tampilan 100%, aspek bahasa 99%, dan aspek penyajian 99%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Peserta didik menilai bahwa media mampu membantu mereka memahami materi jurnal penyesuaian dengan lebih mudah, memiliki tampilan yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta menyajikan materi secara sistematis dan interaktif. Selain itu, peserta didik juga merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline*.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi	100%	Sangat Layak
Kelayakan Tampilan	100%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	99%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	99%	Sangat Layak
Rata-rata	99.50%	Sangat Layak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ADDIE dapat digunakan secara efektif dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran mendalam. Setiap tahap pengembangan dilakukan secara sistematis sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi jurnal penyesuaian. Temuan ini sejalan dengan pendapat terdahulu menyatakan bahwa model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis dan saling berkaitan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas (Safitri, 2022; Soesilo & Munthe, 2020).

Tingginya hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, tampilan, dan fungsionalitas. Penggunaan fitur interaktif seperti video, animasi, kuis, dan latihan soal mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *Articulate Storyline* mampu menyajikan materi secara sistematis dan membantu peserta didik memahami konsep akuntansi dengan lebih baik (Muamalah & Rochmawati, 2023).

Respon peserta didik yang sangat positif menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Peserta didik merasa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi melalui penggunaan media interaktif. Tampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta navigasi yang mudah digunakan menjadi faktor yang mendukung tingginya tingkat penerimaan peserta didik terhadap media pembelajaran ini. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media *Articulate Storyline* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Lestari et al., 2024).

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan respon peserta didik, media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran mendalam menggunakan *Articulate Storyline* pada materi jurnal penyesuaian memperoleh kategori Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka di SMK.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran mendalam menggunakan *Articulate Storyline* pada materi jurnal penyesuaian kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut. Media mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan semangat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran mendalam menggunakan *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan layak untuk mendukung pembelajaran jurnal penyesuaian di SMK.

Implikasi penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis deep learning menggunakan *Articulate Storyline* yang dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi jurnal penyesuaian. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup pengembangan yang hanya berfokus pada satu materi dan subjek penelitian tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Saran penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan media pada materi akuntansi lainnya, melibatkan sampel yang lebih beragam, serta menguji efektivitas penggunaan media dalam jangka panjang dengan memperhatikan aspek motivasi dan hasil belajar siswa

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

Fauzi, A., Zainuddin, Z., & Rosyid, A. (2024). Implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada

- pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 561–572. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.612>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi administrasi perpajakan dengan kompetensi dasar PPh 21 kelas akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3201–3213. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Lestari, I. R., Anifah, L., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2024). Penerapan modul ajar dalam model pembelajaran flipped classroom untuk meningkatkan literasi digital siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(1), 117–128. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3923>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Muamalah, A., & Rochmawati. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro kelas XI layanan perbankan di SMK Negeri 1 Kalitengah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 305–321. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2.1919>
- Ningsih, S., Sari, R. K., & Widodo, A. (2022). Pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(3), 492–503. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i3.25811>
- Purwanti, C. I., & Fanani, A. (2024). Pengembangan media digital interaktif pendukung kelompok kinestetik pada materi perubahan wujud benda pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(1), 201–210. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3591>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmawati, D., Yuberti, Y., & Saregar, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 12(1), 45–57. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v12i1.35032>
- Safitri, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6001–6010. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3232>

- Salsabila, F., Purnamasari, I., & Rahayu, S. (2023). Pengembangan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis teknologi digital pada pendidikan kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 155–166. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.59014>
- Sari, D. P., & Atmojo, S. E. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah menengah. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1706–1715. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5452>
- Sasmita, E., & Darmansyah, D. (2022). Analisis faktor-faktor penyebab kendala guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 5545–5549. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9155>
- Soesilo, A., & Munthe, E. S. (2020). Pengembangan buku teks matematika berbasis model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 253–263. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p253-263>
- Syarifuddin, S., Hidayat, S., & Suherman, S. (2023). Pembelajaran bermakna dalam meningkatkan kompetensi peserta didik melalui pendekatan konstruktivistik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(4), 1189–1200. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.8995>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wijayanto, P. W., Thamrin, H., Haetami, A., Mustoip, S., & Oktiawati, U. Y. (2023). The potential of metaverse technology in education as a transformation of learning media in Indonesia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(2), 396–407. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i2.7395>
- Yulianti, K., & Gunawan, I. (2021). Strategi pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5506–5515. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1622>