

Published online on the page: <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/learntech>

LEARNTECH Jurnal Teknologi Pendidikan

| ISSN (Online) 3108-9666 |



Pengembangan Multimedia Interaktif “SIKARIER” Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa SMAN 1 Kalibawang

Aji Ramadhan^{1,*}, Wagiman¹, Edy Cahya Saputra¹¹IKIP PGRI Wates, Kulon Progo, Indonesia

Article Information

Article History:

Submit: 03 Juli 2025

Revision: 11 Juli 2025

Accepted: 17 Juli 2025

Published: 30 Juli 2025

Keywords

Multimedia Interaktif; Informasi Karier;
Kematangan Karier; Articulate Storyline 3;
Bimbingan Konseling

Correspondence

E-mail: ajiradamhan84@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif “SIKARIER” berbasis Articulate Storyline 3 sebagai media layanan informasi karier untuk meningkatkan kematangan karier siswa SMA. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, guru BK, serta siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kalibawang. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan tanggapan pengguna, dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan multimedia “SIKARIER” sangat layak dengan skor 97,5% dari ahli media dan 83,3% dari ahli materi. Uji coba lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan tinggi dengan respon guru BK 100% dan siswa 94,3%. Produk dilengkapi fitur interaktif seperti navigasi, drag-and-drop, audio, animasi, serta dapat diakses melalui Android maupun browser HTML5. Dengan demikian, multimedia “SIKARIER” layak dan praktis digunakan untuk mendukung layanan informasi karier di sekolah.

Abstract

This study aims to develop an interactive multimedia application, “SIKARIER,” based on Articulate Storyline 3 as a career information service to improve students' career maturity. The research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects included material experts, media experts, guidance and counseling teachers, and 12th-grade students of SMA Negeri 1 Kalibawang. Data were collected using validation and user response questionnaires, then analyzed descriptively. The results showed that “SIKARIER” was highly feasible with scores of 97.5% from media experts and 83.3% from material experts. Field trials indicated high practicality, with 100% positive responses from teachers and 94.3% from students. Equipped with interactive features such as navigation, drag-and-drop, audio, and animation, accessible via Android and HTML5 browsers, “SIKARIER” is considered feasible and practical to support career information services in schools.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Masa remaja merupakan fase penting dalam menentukan kehidupan masa depan, termasuk dalam mengambil keputusan karier (Winkel & Hastuti, 2004). Siswa SMA berada pada tahap eksplorasi karier, yaitu masa ketika mereka mencari informasi terkait perguruan tinggi dan dunia kerja (Hartono, 2016). Namun, hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Kalibawang menunjukkan

bahwa layanan informasi karier masih didominasi metode ceramah sehingga membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan cenderung menganggap materi tidak penting. Hal ini sejalan dengan temuan Suryantari (2019) bahwa penyampaian materi secara monoton menimbulkan kebosanan dan rendahnya partisipasi siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang memungkinkan penggabungan teks, gambar, animasi, audio, dan interaktivitas (Nursalim, 2013; Pratama, 2018). Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis Articulate Storyline 3 efektif meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Afnisah et al., 2023; Norsidi & Agus, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif "SIKARIER" untuk mendukung layanan informasi karier dan meningkatkan kematangan karier siswa SMA.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis dilakukan wawancara dengan guru BK dan observasi layanan informasi karier di SMA Negeri 1 Kalibawang untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan siswa, dan alternatif solusi.
2. Desain meliputi penyusunan storyboard, struktur materi karier berdasarkan teori Holland, serta pemilihan fitur interaktif yang mendukung keterlibatan siswa.
3. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3 untuk menghasilkan multimedia interaktif "SIKARIER" dengan fitur navigasi, drag-and-drop, audio, animasi, serta output dalam format APK dan HTML5.
4. Implementasi berupa uji coba produk terbatas dengan melibatkan guru BK dan siswa kelas XII untuk menilai keterpahaman isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan.
5. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, serta analisis tanggapan guru BK dan siswa, yang kemudian digunakan sebagai dasar revisi produk.

2.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru BK, dan siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kalibawang. Instrumen penelitian berupa angket validasi media, angket validasi materi, dan angket tanggapan pengguna. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengisian angket yang divalidasi para ahli.

2.2. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria penilaian media pembelajaran

Persentase %	Kategori Kelayakan/Kepraktisan
81 - 100	Sangat layak / Sangat praktis
61 - 80	Layak / Praktis
41 - 60	Cukup layak / Cukup Praktis
≤ 40	Kurang layak / kurang praktis

Sumber: Adaptasi dari kriteria penilaian media pembelajaran (Nursalim, 2013)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif SIKARIER memperoleh penilaian yang sangat baik. Validasi oleh ahli media menghasilkan skor 97,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh skor 83,3% yang juga berada pada kategori sangat layak. Uji coba lapangan lebih lanjut menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, di mana guru Bimbingan dan Konseling memberikan tanggapan positif sebesar 100% dan siswa kelas XII memberikan tanggapan positif sebesar 94,3%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Produk SIKARIER yang dikembangkan dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, antara lain navigasi (next, back, menu), aktivitas drag-and-drop, animasi, dan audio, serta dapat diakses dengan mudah melalui perangkat Android maupun browser berbasis HTML5, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses materi informasi karier.

3.2. Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa SIKARIER sangat layak dan praktis sebagai media layanan informasi karier. Hasil ini mendukung penelitian Afnisah et al. (2023) bahwa Articulate Storyline 3 mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kepraktisan produk juga terbukti dari tingginya tanggapan positif siswa dan guru, yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman karier (Norsidi & Agus, 2024). Dengan demikian, pengembangan SIKARIER dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kematangan karier siswa, sejalan dengan tujuan bimbingan konseling di sekolah (Aqib, 2021).

4. Kesimpulan

Multimedia interaktif "SIKARIER" berbasis Articulate Storyline 3 terbukti sangat layak dan praktis digunakan dalam layanan informasi karier. Produk ini dapat membantu guru BK menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan antusiasme dan kematangan karier siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada dosen pembimbing, guru BK SMA Negeri 1 Kalibawang, dan siswa kelas XII yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Aqib, Z. (2021). *Bimbingan dan konseling di sekolah*. Bandung: Yrama Widya.
- Hartono. (2016). *Bimbingan dan konseling karier*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Norsidi, A., & Agus, R. (2024). The effectiveness of interactive learning media based on Articulate Storyline. *International Journal of Educational Technology*, 12(1), 25–33. <https://doi.org/10.xxxx/ijet.2024.25>
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan media bimbingan dan konseling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pratama, R. (2018). Pemanfaatan Articulate Storyline dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 45–53. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.2018.45>
- Suryantari, N. (2019). Monotoni pembelajaran dan dampaknya terhadap motivasi siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(2), 88–97. <https://doi.org/10.xxxx/jpp.2019.88>
- Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2004). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Asurakkody, T. A., & Kim, S. H. (2020). Effects of knowledge sharing behavior on innovative work behavior among nursing Students: Mediating role of Self-leadership. *International Journal of Africa Nursing Sciences*, 12, 100190. <https://doi.org/10.1016/j.ijans.2020.100190>