

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X RPL SMK ADIKARYA RANAH PESISIR**

**Randita Wulandari**, Universitas PGRI Sumatera Barat

**e-mail:** *randitawulandari46@gmail.com*

**Adlia Alfiriani**, Universitas PGRI Sumatera Barat

**e-mail:** *alfi69600@yahoo.com*

**Regina Ade Darman**, Universitas PGRI Sumatera Barat

**e-mail:** *reginaade1986@gmail.com*

## **Abstrak**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yaitu perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar dsain grafis kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis articulate storyline pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir yang valid dan praktis. Desain penelitian ini adalah metode Research and development (R&D) sedangkan model pengembangan yaitu ADDIE. Subjek penelitian siswa kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir terdiri dari 27 orang siswa dan 1 orang guru, sedangkan validator media terdiri dari 3 orang dosen 1 orang guru dan ahli materi terdiri dari 1 orang dosen 1 orang guru. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis articulate storyline pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir dengan pengembangan menggunakan metode R&D dan dengan model pengembangan ADDIE. dari penelitian Bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir dengan rata-rata 72,3% dengan kategori valid untuk media sedangkan validasi materi mendapatkan rata-rata 80% dengan kategori sangat valid.*

**KataKunci:** Articulate, Desain, Grafis, Storyline

## **Abstract**

This research is motivated by a problem, namely the need for the development of learning media in the basic subjects of graphic design for class X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir. This study aims to determine the level of validity and practicality of articulate storyline-based learning

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir**

media in the basic subject of graphic design for class X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir which is valid and practical. The research design is the Research and development (R&D) method, while the development model is ADDIE. The research subjects for class X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir consisted of 27 students and 1 teacher, while the media validator consisted of 3 lecturers 1 teacher and material experts consisted of 1 lecturer 1 teacher. The results of this study can be concluded that the development of articulate storyline-based learning media in the basic subject of graphic design for class X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir is developed using the R&D method and the ADDIE development model. from the research that learning media based on Articulate Storyline is suitable for use as learning media for students of class X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir with an average of 72.3% with a valid category for media while material validation gets an average of 80% with a very valid category .

**Keywords:** Articulate, Design, Graphic, Storyline

### **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Program keahlian Rekayasa perangkat lunak (RPL). Pembelajaran Dasar Desain Grafis memiliki tujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa. Sehingga mereka dapat menyusun informasi yang diperolehnya menjadi bahan paparan, presentase, serta dapat memanfaatkan internet dalam berbagai kegiatan Pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X di SMK Adikarya RanahPesisir pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, menyatakan bahwa ada beberapa kendala yang

terjadi dalam proses pembelajaran seperti tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan tingkat keaktifan siswa serta media yang digunakan masih kurang bervariasi dandalam proses pembelajaran masih terpaku dengan buku dan belum tersedia media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Serta penyampaian guru yang bersifat satu arah dan monoton, siswa hanya pasif menerima materi dari guru. Hal ini cenderung menjadikan suasana belajar kaku, dan kurang menarik, sehingga siswa kurang aktif dan tidak semangat dalam belajar. Hal tersebut dapat mengurangi minat belajar siswa untuk belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif perlu dilakukan inovasi baru dalam penggunaan media

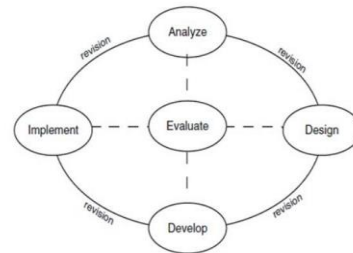
pembelajaran yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Pada Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Rahayu (2023) Mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswa.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan, dapat ditarik kesimpulan atau solusi bahwa perlu ada media pembelajaran tambahan yang dapat mengoptimalkan capaian kompetensi yang diharapkan, oleh karena itu diperlukan media yang inovatif untuk membantu mengoptimalkan capaian kompetensi siswa dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Salah satu media bantu yang cocok adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang menarik serta mampu merangsang motivasi siswa untuk lebih giat dan semangat belajar dikelas maupun saat belajar mandiri. Selain itu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* juga diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uraian tersebut.

### METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D), sedangkan model pengembangan yaitu ADDIE yang ada sejak tahun 1990-an dan dikembangkan oleh Robert A. Raiser

dan Michael Melonda. Model tersebut memiliki lima tahapan antara lain, *analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi* (Ningrum 2021:1231).



**Gambar 1**  
**. Langkah-langkah pengembangan ADDIE**

Pada dasarnya definisi operasional untuk mempermudah dalam pengambilan data. Dengan adanya definisi operasional, maka akan memperjelas ruang lingkup variabel penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Dasar Desain Grafis pada kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Adikarya Ranah Pesisir yang terdiri dari 27 orang siswa dan 1 orang guru, sedangkan validator media terdiri dari 3 orang dosen 1 orang guru dan ahli materi terdiri dari 1 orang dosen 2 orang guru.

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir

Teknik pengumpulan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: Observasi merupakan suatu pengamatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data awal. Kegiatan ini dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengamatan yang dilakukan adalah metode belajar, penggunaan media dan keaktifan siswa. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain. Wawancara dilaksanakan guna mendapatkan informasi lebih lanjut dari narasumber dari guru maupun siswa. Data yang

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengumpulan data lewat instrumen kemudian dikerjakan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Adapun data yang di analisis dalam pengembangan media.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas X RPL SMK ADIKARYA RANAH PESISIR. Penelitian tersebut menghasilkan produk Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Produk

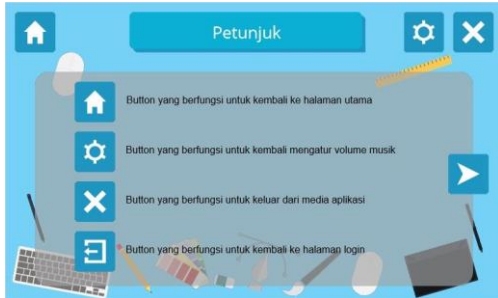
dikemas dalam bentuk software yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka dapat diusulkan sebuah media pembelajaran guna untuk mempermudah proses pembelajaran, media pembelajaran

Setelah desain *storyboard* sudah terbentuk, kemudian dilakukan pembuatan dan penyusunan elemen media berdasarkan *storyboard*. Tahap ini menghasilkan pengembangan dari *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Saat memulai media akan muncul tampilan awal sebelum masuk kedalam menu *home* media pembelajaran. Pada menu initer dapat sebuah tombol play untuk masuk Tampilan awal merupakan tampilan awal dari media pembelajaran. Setelah user menekan tombol, pada tampilan awal ini terdapat sebuah menu login dengan memasukkan username dan nama sekolah.



**Gambar 2.**  
**Desain tampilan awal**

Pada halaman utama ini terdapat tampilan utama dari media pembelajaran. Di dalam halaman utama ini terdapat 5 tombol pilihan yang terdiri dari petunjuk, KI & KD, materi, Quiz dan profil.



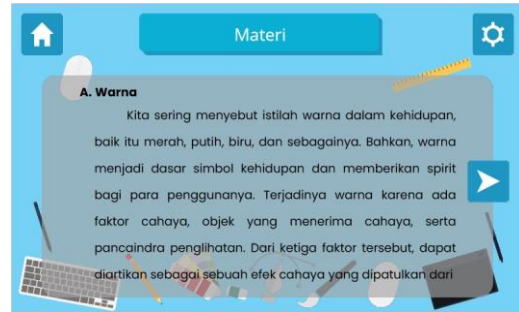
**Gambar 3.**  
**Desain petunjuk 1**

Halaman KI & KD berisi kompetensi dasar yang di ambil dari silabus serta terdapat tujuan yang harus di capai siswa setelah menggunakan media pembelajaran.



**Gambar 4.**  
**Desain KI & KD 1**

Dalam halaman materi berisi pembahasan tentang pelajaran Dasar Desain Grafis. Tampilan ini dapat dilihat di gambar di bawah ini.



**Gambar 5.**  
**Desain materi Warna 1**

Pada tampilan halaman profile terdapat profil pembuat, pembimbing 1 dan pembimbing 2.



**Gambar 6.**  
**Desain**



**Gambar 7.**  
**Desain profil pembimbing 1**

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir



**Gambar 8.**  
**Desain profilpembimbing 2**

Setelah diketahui data dari uji validitas selanjutnya di tahap implementasi dilakukan uji praktikalitas dapat didapatkan apakah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini praktis atau tidak praktis. Data hasil penilaian uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang guru Mata Pelajaran Dasar Desain Grafiskelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir.

Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* data praktikalitas diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru yang bersangkutan. Berdasarkan isi angket yang sudah di analisis dapat dilihat kepraktisan media pembelajaran dengan memperoleh nilai praktikalitas 97% dengan keterangan "Sangat Praktis". Peserta didik dalam uji praktikalitas ini berjumlah 27 orang siswa. Kegiatan praktikalitas dilakukan dengan menggunakan pengisian angket berdasarkan data pada hasil yang diperoleh oleh peneliti dapat dijelaskan bahwa

hasil penilaian peserta didik pada tahap uji praktikalitas adalah **82,81%** yang masuk dalam kategori "sangat Praktis".

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik pada uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran yang dirancang. Kegiatan yang dilakukan adalah untuk mengetahui tentang seberapa besar tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang dirancang. Hasil evaluasi yang diperoleh dari validator ahli materi yang berbasis *Articulate Storyline* yang dirancang dan dikategorikan sangat valid untuk digunakan. Sedangkan hasil evaluasi yang diperoleh dari validator ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikategorikan valid. Selain itu hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil evaluasi diperoleh berdasarkan praktikalitas respon guru dan respon siswa. adapun hasil evaluasi pada uji praktikalitas respon guru dan respon siswa dikategorikan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media mengenai kelayakan produk sebagai media pembelajaran serta sebagai

dasar dalam perbaikan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat oleh validator dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Lembar validasi terdiri dari 16 butir pertanyaan dan terbagi ke dalam 3 aspek yaitu

**Tabel 1**  
**. Hasil Validasi media**

No	Aspek Penilaian	Hasil	Kategori
1	Kemudahan	69%	valid
2	Kemenarikan	79%	valid
3	Bahasa dan	69%	valid
<b>Jumlah</b>		<b>72,3%</b>	<b>valid</b>

Sumber : Hasil Penelitian, 2023 (Data diolah)

Berdasarkan hasil analisis data media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, pada aspek kemudahan pengguna, kemenarikan tampilan dan bahasa keterbacaan yang dinilai oleh validator ahli media dinyatakan dengan nilai 72,3% dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang kelayakan materi sebagai media pembelajaran. Seperti validasi media, validasi materi juga dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli materi. Penelitian ini bertujuan

untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X RPL di SMK Adikarya Ranah Pesisir. berbasis *Articulate Storyline* dapat untuk mengatasi permasalahan dan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang di ajarkan.

Selanjutnya *Need Assessment* (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta didik mengumpulkan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SMK Adikarya Ranah Pesisir kelas X RPL. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan PLK pada tahun 2021 dalam kegiatan pembelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir dengan pengembangan menggunakan metode R&D dan dengan model pengembangan ADDIE dari penelitian ini di dapatkan hasil validitas dan

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir

praktikalitas di simpulkan : Bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas X RPL SMK Adikarya Ranah Pesisir dengan rata-rata 72,3% dengan kategori valid untuk media sedangkan validasi materi mendapatkan rata-rata 80% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mendapatkan respon positif memperoleh presentase sebesar 82,48% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini mendapatkan respon positif, memperoleh presentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis.

### DAFTAR RUJUKAN

- Alhamid & anufia, 2019. (n.d.). instrumen pengumpulan data. 1-20.
- Alwi, I. (2015). Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 140-148.
- Andjarwati, T., Budiarti, E., Susilo, K. E., Yasin, M., & Soemadijo, P. S. (2021). *Statistik Deskriptif*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Ardiana, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Universitas Negeri Padang. JTEV*, 5(2), 11-16.
- Adobe, D., At, F., Integrative, T. H. E., Learning, T., On, B., Approach, S., Of, S. B., & Heritage, H. (2016). *Jurnal Prima Edukasia*. 4, 54-66.
- Fatimah, 2019. (n.d.). analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor.8, 37-64.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Indirawati, (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (2021). 2(1), 24-35.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198-214.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Media Pembelajaran Interaktif Arrosyidah (2015 3).pdf*. (n.d.).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video

- terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education,3(2), 64–72.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-DasarStatistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Nana Sudjana.(2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya  
.org/10.33373/dms.v7i1.1631
- Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018
- 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>