



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA SMK**

Vina Oktapia<sup>1</sup>, Yasinta Lisa<sup>2</sup>, Yayan Adrianova Eka Tuah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

email: [oktapiavina09@gmail.com](mailto:oktapiavina09@gmail.com)<sup>1</sup>, [yasintalisa@gmail.com](mailto:yasintalisa@gmail.com)<sup>2</sup>, [yayan.adrianova.eka.tuah89@gmail.com](mailto:yayan.adrianova.eka.tuah89@gmail.com)<sup>3</sup>

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p><b>Riwayat artikel :</b>                      Disubmit : 23 November 2024                      Direvisi : 26 November 2024                      Diterima : 1 Desember 2024                      Dipublikasi : 20 Desember 2024</p>	<p><i>This research is research into the development of learning media by utilizing articulate storylines to improve student learning outcomes in computer systems material. So far, the learning carried out still does not use learning media because teachers more often use conventional learning media, causing students to be less able to explore in learning. The research method refers to development research using the ADDIE model. The results of the product feasibility test by media experts and material experts obtained an average score of 76.04% on the "Fine to Use" criteria and 95.83% on the "Very Suitable to Use" criteria. In small-scale trials, an N-Gain value of 74.60 was obtained in the "High" category with a readability response from Guru users of 92.50%. The results of wide-scale trials obtained an N-Gain value of 75.00 in the "Very High" category. Teacher User Readability Response is 97.00%. It can be concluded that the media product developed is "Very Good" in its use. This shows that learning media utilizing an articulate storyline is suitable for use and is able to improve student learning outcomes in class X informatics subjects at SMK Negeri 1 Nanga Pinoh.</i></p>
<p><b>Keywords:</b>                      Learning Media, Articulate Storyline, Informatics Subject</p>	
	ABSTRAK
<p><b>Kata Kunci:</b>                      Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Mata Pelajaran Informatika.</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan <i>articulate storyline</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem komputer. Selama ini pembelajaran yang dilakukan masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran karena guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan siswa kurang mampu bereksplorasi dalam pembelajaran. Metode penelitian mengacu pada penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil uji kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 76,04% pada kriteria "layak digunakan" dan 95,83% pada kriteria "sangat layak Digunakan". Pada uji coba skala kecil diperoleh nilai N-Gain sebesar 74,60 dengan kategori "tinggi" dengan respon keterbacaan dari pengguna Guru sebesar 92,50%. Hasil uji coba skala luas diperoleh nilai N-Gain sebesar 75,00 dengan kategori "sangat tinggi". Respon keterbacaan pengguna guru adalah 97,00%. Dapat disimpulkan bahwa produk media yang dikembangkan "sangat baik" dalam penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memanfaatkan <i>articulate storyline</i> layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh.</p>





## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama pembangunan negara yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan dengan meningkatkan kemampuan intelektual dan keterampilan praktis. Melalui pendidikan diharapkan peserta didik menjadi individu yang tangguh, kreatif dan profesional, serta mampu mengembangkan potensi dalam aspek spiritual, kecerdasan dan akhlak mulia untuk kepentingan individu, masyarakat dan negara (Santika et al., 2023). Pendidikan dilaksanakan secara terencana untuk mengubah ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Transformasi digital melalui pemanfaatan teknologi mengubah sistem dan media pembelajaran. Kemajuan teknologi di abad 21 menuntut setiap orang untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas (Firstianta et al., 2023).

Teknologi yang terus berkembang memberikan kemudahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, dengan membantu para guru dalam mengajar dan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Peran teknologi semakin penting seiring kemajuan teknologi, berdampak besar terhadap cara belajar dan mengajar serta mendorong inovasi dalam pendidikan (Nurillahwaty, 2021). Kualitas pendidikan tergantung pada kualitas guru dalam pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat meningkatkan pola pikir guru untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi (Luh & Ekayani, 2021).

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman siswa. Tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif (Sunarti, 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan perpaduan dasar dari berbagai macam elemen seperti teks, audio, video, gambar dan animasi dalam format digital untuk menyampaikan pesan kepada audiens (Manurung, 2021). Media pembelajaran interaktif yang memadukan berbagai elemen dapat berupa game, e-learning, media berbasis perangkat lunak, atau simulasi visual. Media ini berfungsi sebagai alat peraga untuk mensimulasikan situasi nyata (Nanda, 2020). Media pembelajaran interaktif semakin diminati karena melibatkan peserta didik secara aktif, meningkatkan pemahaman, retensi, dan kemampuan berpikir kritis. Media ini memanfaatkan perangkat lunak dan keras sebagai sarana penyampaian informasi sekaligus menerima interaksi dari pengguna (Magdalena et al., 2021).

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat dan menyajikan media pembelajaran interaktif. Media ini dapat berupa teks, animasi, audio, video, serta berbagai file lainnya yang dapat diimpor ke dalam aplikasi. Hasilnya dapat diakses dan dijalankan baik melalui





smartphone maupun laptop (Risma Agustina et al., 2022). Selain itu, *Articulate Storyline* juga memungkinkan pembuatan kuis dalam berbagai format. Safira et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan jelas dengan menggunakan *Articulate Storyline* dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Menurut Nugroho & Arrosyad (2020) menambahkan bahwa dengan menggunakan media *Articulate Storyline* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Saputri et al., 2018). Hal ini menekankan pentingnya pengembangan media interaktif sebagai alat yang menunjang pemahaman materi bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran informatika mempunyai peranan penting dalam pembentukan Profil Siswa Pancasila. Melalui pembelajaran Informatika, siswa didorong untuk menjadi individu yang analitis, mandiri dan inovatif. Selain itu, mata pelajaran ini juga membekali siswa dengan keterampilan digital yang relevan di era modern, seperti literasi digital dan kolaborasi online, sekaligus menanamkan nilai-nilai etika dan tanggung jawab dalam pemanfaatan teknologi. Informatika tidak hanya mencakup pembelajaran berbagai perangkat lunak komputer, tetapi juga melatih siswa dalam pemecahan masalah dan berpikir kritis (Simangunsong, 2021). Hal ini bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang tidak hanya unggul dalam bidang teknologi, namun juga menjunjung tinggi nilai-nilai luhur, baik sebagai warga negara Indonesia yang berkarakter, maupun sebagai warga dunia yang beretika dan berwawasan global. Mata kuliah ini mengintegrasikan komponen teoritis dan praktis untuk mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang memungkinkan siswa menciptakan ide-ide inovatif terkait komputer dan sistem komputasi (Rahmi et al., 2023).

Berdasarkan pra-observasi di SMK Negeri 01 Nanga Pinoh, guru informatika merasa siswa kurang menggunakan media pembelajaran karena masih mengandalkan metode konvensional. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan 82% siswa menginginkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar informatika. Wawancara dengan guru mengungkapkan penggunaan buku paket dan *PowerPoint* sebagai media utama dalam pengajaran. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran *articulate storyline* untuk materi Sistem Komputer. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan meningkatkan kualitas belajar-mengajar dengan membantu guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu, guru juga harus memastikan bahwa media yang dipilih dapat digunakan secara efektif dan efisien melalui langkah-langkah yang sistematis, seperti persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut (Moto, 2021). Maka dengan ini, peneliti merancang suatu penelitian terkait media pembelajaran yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* pada mata pelajaran





informatika” penelitian diharapkan dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi pelajaran informatika di sekolah SMKN 01 Nanga Pinoh.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan istilah R&D (Research and Development) (Okpatrioka, 2023) dengan merujuk pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluatiton* (Evaluasi). Pengembangan produk ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa video interaktif yang memanfaatkan *articulate storyline*. Subyek penelitian siswa kelas X SMK Negeri 1 Nanga Pinoh jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Uji coba instrumen penelitian dilakukan di kelas XI Jurusan DKV SMK Negeri 1 Nanga Pinoh. Uji skala kecil dan uji skala luas dilakukan dengan membagi siswa pada porsi 20% dan 40% dari keseluruhan siswa. Desain penelitian pada tahapan implementasi di uji coba skala kecil menggunakan desain pre-eksprerimen serta desain penelitian pada uji coba skala luas menggunakan desain quasi eksperimen pre test – post test control group design.

Pengumpulan data meliputi angket penilaian ahli media dan ahli materi, angket respon terhadap media ajar oleh guru dan siswa, serta soal tes untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui persentase kelayakan media oleh validator ahli, presentase respon guru dan siswa serta melihat pengaruh penggunaan media *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa. Analisis dilakukan untuk memberikan interpretasi kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. *Analyze* (Analisis)

Analisis dilakukan dengan wawancara kepada guru mata pelajaran dan menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa melalui g-form kepada siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Nanga Pinoh.

##### a. Hasil angket Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil angket Analisis Kebutuhan Siswa ditunjukkan pada Gambar 1. sebagai berikut:





Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

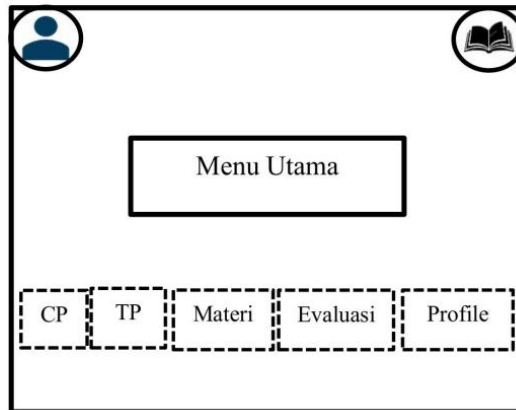
Berdasarkan pada Gambar 1. Menunjukkan Hasil 76% siswa mengalami kesulitan mempelajari informatika, dan 82% siswa menginginkan adanya media pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga berdasarkan analisis kebutuhan 79% siswa tertarik dengan adanya media pembelajaran audio-visual yang menarik untuk membantu pemahaman. Solusinya adalah mengembangkan media pembelajaran "*articulate storyline*" agar siswa lebih antusias dan tertarik belajar materi sistem komputer. Diharapkan media yang dikembangkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

b. Wawancara Guru

Hasil wawancara menunjukkan guru informatika menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran dan belum mengenal "*articulate storyline*." Hal ini diperkuat oleh 99% siswa yang menyatakan belum pernah menggunakan media tersebut. Guru berharap "*articulate storyline*" dapat memperkenalkan metode baru yang meningkatkan semangat dan antusias belajar siswa.

## 2. Design (Perancangan)

Perancangan dilakukan dengan membuat *storyboard* dan *flowchart*. Desain *Storyboard* media pembelajaran *articulate storyline* ditunjukkan pada Gambar 2. sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Tampilan Media

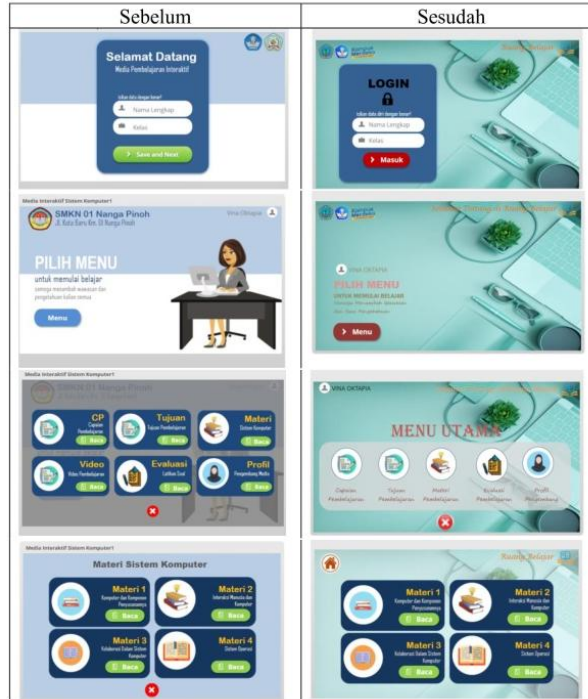
Pada tampilan menu utama akan menampilkan sebagai berikut:

- CP  
Menampilkan menu CP/Capaian Pembelajaran.
- TP  
Menampilkan menu TP/Tujuan Pembelajaran.
- Materi  
Menampilkan 4 materi yang dimuat dalam media pembelajaran *articulate storyline* pada materi sistem komputer.
- Evaluasi  
Menampilkan petunjuk pengerjaan soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang di beri waktu pengerjaan selama 20 menit.
- Profile  
Menampilkan profil pengembang.

### 3. Development (Pengembangan)

Desain media yang sudah dirancang sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran *articulate storyline* dan divalidasi oleh validator ahli. Visualisasi media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan ditunjukkan pada Gambar 3. sebagai berikut:





Gambar 3. Visualisasi sebelum dan sesudah Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Berdasarkan pada Gambar 3. Menunjukkan bahwa terlihat adanya perbedaan pada media pembelajaran *articulate storyline* sebelum dan setelah direvisi oleh validator ahli.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek	%
<b>Ahli Media</b>	
Desain	79,04%
Bahasa	75%
Ilustrasi	75%
Tipografi	75%
Rata-Rata %	76.04%
<b>Ahli Materi</b>	
Kesesuaian Materi	100%
Dampak Afektif	88%
Kemanfaatan	100%
Rata-Rata %	95.83 %

Berdasarkan pada Tabel 1. menunjukkan hasil penilaian oleh ahli media didapatkan hasil skor penilaian rata-rata sebesar 76,04 % dengan kriteria “Layak Digunakan”. Uji kelayakan materi dilakukan validator dengan cara memberikan skor penilaian pada aspek desain pembelajaran, materi dan manfaat yang terlihat pada media pembelajaran serta memberikan simpulan penilaian





kelayakan materi yang ada dalam media dan saran untuk perbaikan media. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi didapatkan hasil skor penilaian rata-rata sebesar 95,83% dengan kriteria “Sangat Layak”.

#### 4. Implementation (Penerapan)

##### a. Uji Skala Kecil

Uji skala kecil dilakukan di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh pada kelas eksperimen dengan jumlah 6 orang siswa dengan melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas X DKV. Hasil tes belajar disajikan pada Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Uji Skala Kecil

Kelas	Rata-Rata		N Gain
	Pretest	Posttest	
Ekperimen	40,90	82,50	74,60

Berdasarkan Tabel 2. terdapat perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Perolehan hasil belajar kelas eksperimen rata-rata pretest sebesar 40,90, rata-rata posttest sebesar 82,50 dan memperoleh nilai n-gain sebesar 74,60 kategori “tinggi”.

Respon siswa terhadap media pembelajaran *articulate storyline* berdasarkan pengguna siswa disajikan pada tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Respon Siswa Terhadap media *articulate storyline* pada uji skala kecil

No	Pernyataan	%
1	Minat Terhadap Media	84,72%
2	Penyajian Materi	87,50%
3	Tampilan	83,33%
4	Keterlaksanaan	81,25%
Rata-Rata		84,20%

Berdasarkan pada Tabel 3. di atas diperoleh respon siswa kelas eksperimen uji skala kecil terhadap media pembelajaran *articulate storyline* dengan rata-rata nilai 84,20% dengan kategori “sangat setuju”.

Hasil respon guru pada uji skala kecil dilakukan oleh guru produktif/jurusan DKV SMK Negeri 1 Nanga Pinoh dan didapatkan hasil yang disajikan pada Tabel 4. di bawah ini:



Tabel 4. Respon Guru Terhadap Media *Articulate Storyline* Pada Uji Skala Kecil

No	Pernyataan	%
1	Tampilan	100%
2	Kurikulum	88%
3	Penyusunan Materi	100%
4	Keterlaksanaan	92%
Rata-Rata (Sangat Baik)		95%

Berdasarkan gambar Tabel 4. di atas di simpulkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran *articulate storyline* pada uji skala kecil didapatkan nilai rata-rata 95% dengan kategori “ Sangat Baik”.

#### b. Uji Skala Luas

Uji skala luas dilakukan di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh pada kelas eksperimen dengan jumlah 14 orang siswa dengan melakukan pretest dan posttest pada kelas X DKV. Hasil tes belajar disajikan pada Tabel 5. berikut ini:

Tabel 5. Hasil Belajar Uji Skala Luas

Kelas	Rata-Rata		N Gain
	Pretest	Posttest	
Ekperimen	50,68	83,00	75,41
Kontrol	51,40	72,60	71,31

Berdasarkan Tabel 5 terdapat perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Perolehan hasil belajar kelas eksperimen rata-rata pretest sebesar 50,68, rata-rata posttest sebesar 83,00 dan memperoleh nilai n gain sebesar 75,41 kategori “sangat tinggi”. Perolehan hasil belajar kelas kontrol rata-rata pretest sebesar 51,40 , rata-rata posttest sebesar 72,60 dan memperoleh nilai n gain sebesar 71,31 kategori “tinggi”.

Respon siswa terhadap media pembelajaran *articulate storyline* berdasarkan pengguna siswa disajikan pada tabel 6. berikut ini:

Tabel 6. Respon Siswa Terhadap Media *Articulate Storyline* Pada Uji Skala Luas

No	Pernyataan	%
1	Minat Terhadap Media	92,86%
2	Penyajian Materi	94,64%
3	Tampilan	93,75%
4	Keterlaksanaan	94,64%
Rata-Rata		93,97 %





Berdasarkan pada Tabel 6. di atas diperoleh respon siswa kelas eksperimen uji skala luas terhadap media pembelajaran *articulate storyline* dengan rata-rata nilai 93,97 % dengan kategori “Sangat Setuju”.

Hasil respon guru pada uji skala luas dilakukan oleh guru produktif/jurusan DKV SMK Negeri 1 Nanga Pinoh dan didapatkan hasil yang disajikan pada Tabel 7. di bawah ini:

Tabel 7. Respon Guru Terhadap Media *Articulate Storyline* Pada Uji Skala Luas

No	Pernyataan	%
1	Tampilan	100%
2	Kurikulum	88%
3	Penyusunan Materi	100%
4	Keterlaksanaan	100%
Rata-Rata (Sangat Baik)		97%

Berdasarkan pada Tabel 7. di atas di simpulkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran *articulate storyline* pada uji skala kecil didapatkan nilai rata-rata 97% dengan kategori “ Sangat Baik”.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Melalui uji coba skala kecil dan skala luas ini, dihasilkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* ini dinyatakan “Layak Digunakan”, respon Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran *articulate storyline* “Sangat Baik”. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Kelebihan media pembelajaran *articulate storyline* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* ini dikembangkan sesuai dengan model pengembangan *analyze, design, development, implementation, evaluation* (ADDIE). Menggunakan model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang sistematis dan sederhana (Okpatrioka, 2023).

Tahap analisis dilakukan dengan mengumpulkan informasi kebutuhan pengguna terkait media serta kebutuhan materi yang akan disajikan. Pada tahapan analisis perlu dilakukan untuk kesesuaian kebutuhan pengembangan baik dari segi pengguna maupun isi yang akan dicantumkan dalam media. Proses analisis yang dilakukan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran informatika dan menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa melalui *g-form* pada siswa kelas X jurusan DKV SMK Negeri 1 Nanga Pinoh. Hasil wawancara guru yang telah dilakukan menyatakan guru informatika





menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*. Dalam pernyataan mengenai, mengenal media media pembelajaran *articulate storyline* guru menjawab “belum mengenal” dan di kuatkan oleh pernyataan siswa di *g-form* terkait penggunaan media pembelajaran *articulate storyline*, 99% siswa menyatakan “sangat setuju” terkait pernyataan ”Saya belum pernah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*“. Guru informatika sangat berharap terkait media pembelajaran *articulate storyline* karena bisa membangun wawasan baru terkait metode pembelajaran juga semangat siswa dan bisa membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar materi yang disajikan.

Berdasarkan informasi-informasi pada analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan desain dan pengumpulan data yang diperlukan dalam membuat produk media pembelajaran. pada tahapan ini dilakukan desain *storyboard* dan *flowchart* penggunaan media sebagai acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline*. Tahapan selanjutnya adalah pengembangan media sesuai dengan desain yang telah dibuat. Aktivitas yang dilakukan pada tahapan pengembangan yaitu validasi oleh ahli/pakar media dan materi. Validasi oleh ahli penting dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan produk untuk diimplementasikan Produk media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline*. Hasil validasi ahli media dengan skor rata-rata 76,04 % dalam kategori “Layak Digunakan” dan hasil validasi ahli materi dengan skor rata-rata 95,83% dalam kategori “Sangat Layak Digunakan”.

Tahapan berikutnya untuk mengukur keefektifan produk dilakukan uji coba media pembelajaran skala kecil dan skala luas. Efektifitas media terlihat pada perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Pada uji coba skala kecil mendapat skor rata-rata *posttest* sebesar 82,50 sedangkan skor *pretest* sebesar 40,90terdapat perbedaan sebesar 41,60. Pada uji coba skala luas mendapatkan skor ratarata skor *pretest* sebesar 50,68 dan *posttest* sebesar 83,00 dengan perbedaan sebesar 32,32. Berdasarkan hasil uji coba efektivitas penggunaan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* ini didapatkan hasil uji efektivitas (*Effect Size*) sebesar 2,98 dengan kategori “Sangat Tinggi”. Maka dari itu media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Nanga Pinoh.

## KESIMPULAN

Produk media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika untuk siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Nanga Pinoh telah berhasil dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi produk sebesar 76,04 % kategori layak digunakan dari ahli media dan 95,83% dari ahli materi berada pada kategori sangat layak digunakan. Hasil *pretest* uji





coba skala kecil mencapai rata-rata 40,90 %, dan *posttest* mencapai 82,50 %. Hasil uji coba skala luas didapatkan hasil rata-rata *pretest* 50,68 % dan hasil rata-rata *posttest* 83,00 %.

Respon guru terhadap media pembelajaran *articulate storyline* diperoleh nilai sebesar 85,90 % pada uji skala kecil dan 97,00 % pada uji skala luas dengan kategori “Sangat Baik”. Revisi produk tahap lanjut dilakukan berdasarkan masukan pengguna guru dan siswa dengan memperbaiki tampilan. Hasil respon siswa pada pembelajaran dengan media pembelajaran *articulate storyline* pada uji skala kecil di kelas eksperimen diperoleh hasil rata-rata 82,20% kategori sangat setuju. Respon siswa pada uji skala luas diperoleh hasil rata-rata 93,97% kategori sangat setuju.

## DAFTAR RUJUKAN

- Firstiananta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, *March*, 1–16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Moto, M. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i2.1944>
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575–579. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/27763>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., Efriyanti, L., Studi, P., Teknik, P., Komputer, S., Tarbiyah, F., Islam, U., Uin, N., Djamil, S. M., & Bukittinggi, D. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik ( Lkpd ) Digital Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP N 7 Bukit Tinggi. 7(1), 707–711.
- Risma Agustina, Yudha Irhasyurna, & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Articulate





Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81–89. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.119>

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

Santika, A., Simanjuntak, E. R., Amalia, R., & Kurniasari, S. R. (2023). Peran pendidikan sekolah menengah kejuruan dalam memposisikan lulusan siswanya mencari pekerjaan 1.2.3.4. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94.

Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>

Simangunsong, T., & . M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3288>

Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>

