



## **Studi Literatur Riview Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Story Line di Sekolah Menengah Kejuruan**

<sup>1</sup>Hadid Putri B. Zurna, <sup>2</sup>Dedy Irfan, <sup>3</sup>Hansi effendi

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Teknologi Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

\*Coressponding author e-mail: [hadidputri7@gmail.com](mailto:hadidputri7@gmail.com)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang makin berkembang begitu juga pada bidang pendidikan sebagai contoh perkembangan media pembelajaran yang semakin marak dan berbasis pada pemanfaatan teknologi digital yang sering dikenal dengan *e-learning*. Contoh yang paling menonjol adalah pembelajaran melalui media pembelajaran android dengan menggunakan *handphone* sesuai petunjuk yang jelas sehingga dapat mengoptimalkan proses belajar siswa. Media dalam proses belajar mengajar adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran berlangsung agar pelajaran lebih jelas dipahami dan tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Ketika seorang siswa menyelesaikan proses pembelajaran, mereka menerima sertifikat yang mencantumkan nama mereka, prestasi mereka, dan perubahan tingkat perilaku mereka. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana belajar yang paling penting bagi siswa untuk menyerap saran dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga isi pembelajaran dapat diperluas dan diperbaiki oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dari temuan mayoritas peserta apakah media yang dimaksud layak dan efektif digunakan oleh siswa di Sekolah menengah kejuruan. Metode yang penulis gunakan disebut *Systematic Literatur Riview* (SLR), dan artikel-artikel yang akan dibahas diperoleh dari beberapa sumber, antara lain Google Scholar. Hasil penelitian ini diterima oleh media bahwa media dapat berfungsi secara efektif sesuai dengan tingkat validitas media dengan menggunakan alur cerita yang jelas serta metode penelitian yang banyak digunakan dalam penelitian pengembangan adalah *R&D*.

**Kata kunci :** Articulate Storyline, Google Scholar, Media, Valid, Efektif, SLR.

### **Abstract**

*Technological developments are increasingly developing as well as in the field of education as an example of the development of learning media which is increasingly widespread and based on the use of digital technology which is often known as e-learning. The most prominent example is learning through Android learning media using mobile phones according to clear instructions so that it can optimize the student learning process. Media in the teaching and learning process is a tool that can help the learning process take place so that lessons are more clearly understood and educational or teaching goals can be achieved effectively and efficiently. When a student completes the learning process, they receive a certificate listing their name, their achievements, and their change in behavior level. Learning media serves as the most important learning tool for students to absorb suggestions and information provided by teachers so that learning content can be expanded and improved by students. The purpose of this research is to find out from the findings of the majority of participants whether the media in question is appropriate and effective for use by students. students in vocational high schools. The method the author uses is called Systematic Literature Review (SLR), and the articles to be discussed are obtained from several sources, including Google Scholar. The results of this study were accepted by the media that the media can function effectively according to the validity level of the media by using a clear storyline and the research method that is widely used in development research is Research and Development.*

**Keywords :** articulate storyline, google scholar, media, valid, effective, SLR



Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

## 1. Pendahuluan

Pada era digital, pendidikan merupakan topik yang sering dibicarakan, termasuk di Indonesia. Pendidikan di zaman sekarang ini sedang direvolusi oleh industri 4.0, dengan semakin banyaknya institusi pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital dalam metode pengajarannya[1].

Ketersediaan media sekolah yang biasa digunakan seperti buku pelajaran, majalah, koran dan papan tulis dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi membosankan. Di sisi lain, media audio dan visual seperti: Media elektronik seperti televisi, radio, video, dan komputer. Tidak semua media yang digunakan kurang dimanfaatkan, bahkan komputer tidak digunakan secara maksimal, sehingga hanya menjadi 'hiasan sekolah'[2].

Pada saat ini perkembangan di bidang pendidikan semakin banyak yang melibatkan penggunaan teknologi digital yang disebut juga dengan e-learning. Jenis instruksi utama adalah berbasis situs web dan berbasis Android[3]. Pendidikan harus selalu bahu-membahu dengan perkembangan TIK dalam program belajar mengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Proses pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa dari berbagai usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil apabila pendidik dapat menciptakan materi dan media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak didiknya. Proses belajar terjadi melalui interaksi manusia dengan lingkungannya[4].

Proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan adalah proses dimana siswa dilatih untuk memperoleh pengetahuan tertentu dan mengembangkannya lebih lanjut. Oleh karena itu, kami membutuhkan fasilitas yang memungkinkan kami untuk lebih mengembangkan keterampilan siswa kami. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan instruksional yang dapat merangsang minat belajar siswa, termasuk melalui pemanfaatan lingkungan belajar[5].

Teknologi berfungsi sebagai alat pengajaran dalam pendidikan karena membantu orang menjalani kehidupan yang lebih memuaskan dengan memungkinkan pekerjaan yang tidak dapat dilakukan oleh pedang. Teknologi juga menyediakan berbagai perangkat yang memudahkan manusia untuk menyelesaikan tugas dan memperoleh pengetahuan, seperti dalam bidang pendidikan[1].

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membawa serta penggunaan multimedia. Multimedia adalah penyajian materi dengan kata-kata dan gambar. Proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi

dengan cara menyajikan materi dalam bentuk produk multimedia. Ini berarti bahwa produk multimedia memberi siswa saluran interaktif untuk memahami materi dari berbagai perspektif, termasuk teks, gambar, video, audio, dan animasi[4].

Aplikasi *e-learning* yang digunakan untuk siswa tata rias untuk membuat *e-portofolio* seluler mengungkapkan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran kreatif, yang ditunjukkan oleh tanggapan yang diterima (rata-rata skala tanggapan 3,31). menjadi. Skala keseluruhan adalah 5. Salah satu manfaat teknologi smartphone sebagai media audiovisual adalah membantu meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan konten pembelajaran secara lebih nyata dalam format video.

## 2. Tinjauan Pustaka

*Articulate Storyline* merupakan *software* yang digunakan sebagai perangkat pendukung proses mengajar. *Articulate Storyline* memiliki kemiripan pada bagian fitur yang ada di *software Microsoft PowerPoint*. Namun, media pembelajaran tersebut juga dilengkapi dengan fitur interaktif tambahan yang memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif[7].

Mutu, relevansi dan kompetensi merupakan tiga dimensi pendidikan tinggi yang saling terkait dan secara langsung meningkatkan daya saing suatu negara di bidang sumber daya manusia. Pencari kerja di Indonesia semakin bersaing untuk mendapatkan gelar sarjana, memaksa otoritas universitas untuk secara teratur menyesuaikan kurikulum. Peningkatan pentingnya pelatihan ini harus menjadi tujuan peningkatan mutu berkelanjutan dalam kerangka sistem penjaminan mutu yang komprehensif di tingkat pendidikan.

Penggunaan multimedia interaktif lingkungan belajar. Tidak terkecuali jenjang pendidikan sekolah menengah kejuruan. Menggunakan perangkat lunak *Articulture Storyline* mencakup materi berupa esai, video dan kuis menarik yang dirancang untuk membantu siswa memasuki Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Lingkungan belajar ini menggunakan *gadget* dan internet sebagai alat pendukung, membuat media dapat diakses oleh segala usia dan pekerjaan[8].

Dalam proses belajar mengajar, media digunakan sebagai jembatan antara sumber pesan dan penerima pesan, serta untuk membangkitkan ide, pikiran, dan perasaan, sehingga peserta didik dan pendidik dapat fokus dalam belajar dan mengajar. Proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, oleh karena itu media yang digunakan dalam pembelajaran dikenal dengan media pengajaran[9].

Media adalah sarana penyampaian atau penyampaian pesan. Jika suatu media menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, maka disebut media pendidikan. Penggunaan media sangat penting dan tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan media[4].

Belajar adalah sebuah proses. Merupakan proses menata dan menata lingkungan sekitar siswa agar dapat tumbuh dan mendorongnya untuk melakukan proses belajar[10].

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam keberhasilan belajar siswa[11].

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar guna membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam belajarnya[12].

Media pembelajaran mendukung proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan peserta didik serta memperlancar proses pembelajaran[13]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dapat terlibat dalam pembelajarannya[14].

Media pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan oleh guru untuk memudahkan transfer materi pembelajaran kepada siswa di dalam kelas. Pengelolaan alat bantu pembelajaran merupakan kebutuhan yang mendesak, terutama bagi guru. Penyelenggaraan pendidikan dan kegiatan pendidikan semakin membutuhkan munculnya berbagai media pendidikan. Karena proses pembelajaran merupakan proses internal manusia, maka guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan komponen sumber belajar manusia[15].

Media dalam proses belajar mengajar merupakan alat yang dapat mendukung proses pembelajaran agar pelajaran dapat dipahami dengan lebih jelas dan tujuan pengajaran atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Ketika seorang siswa menyelesaikan proses pembelajaran, mereka menerima sertifikat yang mencantumkan nama mereka, prestasi mereka, dan perubahan tingkat perilaku mereka. Media dalam proses belajar mengajar merupakan alat yang dapat mendukung proses pembelajaran agar pelajaran dapat dipahami dengan lebih jelas dan tujuan pengajaran atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Kedua, penggunaan media pembelajaran telah menyebabkan minat belajar siswa meningkat,

memungkinkan siswa untuk merefleksi dan menganalisis apa yang telah mereka pelajari dari guru dalam konteks pembelajaran yang memuaskan mereka meningkatkan.

Peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan fungsi guru dalam memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada pelanggan sekolah. Memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada pelanggan sekolah meningkatkan kualitas sekolah, dan itu berarti kualitas pembelajaran yang lebih baik. Memberikan pembelajaran yang berkualitas menunjukkan bahwa guru telah mencapai misi mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran[16].

Guru harus meningkatkan standar bagi pengguna teknologi agar teknologi dapat mendukung prakarsa pendidikan dan meningkatkan kinerja peserta didik. Media digital digunakan di hampir setiap industri saat ini, sehingga sektor pendidikan harus beradaptasi dengan lingkungan saat ini. Mengingat maraknya *smartphone* bersistem operasi *Android* di kalangan pelajar saat ini, tak heran jika para pelajar ini begitu melek teknologi.

Dalam memutuskan atau menentukan media pembelajaran, pengajar selayaknya menimbang beberapa prinsip sebagai acuan untuk pengoptimalan pembelajaran. Prinsip tersebut antara lain:

#### a. Efektivitas

Penentuan media pembelajaran semestinya berdasarkan pada ketepagunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan capaian TP atau pembentukan kompetensi. pengajar semestinya dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk pembentukan hasil pembelajaran dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

#### b. Relevansi

Relevansi menyangkut dua aspek kehidupan: dunia sekolah/universitas dan dunia kerja/sosial. Relevansi dalam suatu program pendidikan dengan demikian mencakup hubungan antara tujuan, hasil, proses, keluaran/hasil dan unsur-unsur dampak serta pentingnya unsur yang satu dengan unsur yang lain sebagai suatu sistem[17].

#### c. Efisiensi

Saat memilih dan menggunakan media pendidikan, sangat penting untuk memastikan bahwa media tersebut mudah atau murah dan tetap menyampaikan pesan yang dimaksud. Dibutuhkan waktu yang relatif singkat untuk mempersiapkan dan menggunakan dan membutuhkan sedikit usaha.

d. Bisa dipakai

Media pembelajaran yang dipilih harus semudah dan sepraktis mungkin untuk dipahami oleh peserta didik sehingga mudah untuk peserta didik memahaminya.

e. Kontekstual

Pemilihan dan pemakaian media pembelajaran selayaknya memomorsatukan aspek lingkungan social dan latar belakang siswa. Lebih baik jika mempertimbangkan pembembangan pada life skill[18].

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman visual dan audio kepada siswa[19].

*Articulate Storyline* adalah program yang dapat mendukung desainer pembelajaran berbasis digital modern dari pemula hingga ahli[20]. Aplikasi *articulate Storyline 3* ialah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi menggunakan template agar dapat dibuat dari awal atau yang disediakan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan karakter. Ini digunakan sebagai alat komunikasi atau presentasi media.

*Output* dari narasi artikulatif diubah menjadi atau diterbitkan dalam format termasuk .lms, .lms online, .cd, .word, dan juga menyediakan keamanan untuk aplikasi seluler (Android atau iOS)[21].

### 3. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang dipakai dalam penelitian adalah *systematic literature review* (SLR) Kajian literature review adalah penilitin yang menggunakan daftar Pustaka yang mengambil ulasan dari sumber seperti artikel jurnal, buku yang relevan, dan sumber lainnya untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, kemudian akan diteliti lebih lanjut[22].

Studi ini menggunakan metode yang disebut tinjauan *systematic literature review* (SLR). Ini adalah metodologi penelitian, penelitian atau pengembangan yang dilakukan untuk menggabungkan atau menganalisis penelitian tentang topik tertentu. SLR melayani berbagai tujuan, termasuk menganalisis, mengidentifikasi, menyelidiki, dan mengevaluasi penelitian tentang topik tertentu dan pertanyaan penelitian yang terkait dengan topik tertentu[23].

Pada artikel ini, peneliti melakukan analisis terhadap sejumlah penelitian terdahulu. analisis yang dibuat oleh penulis tersebut disajikan dalam bentuk tabel analisis guna mempermudah dalam memahami bagaimana pengembangan alat bantu proses pembelajaran memakai software articulate story line 3 di sekolah menengah kejuruan. Jenis penelitian ini

ialah *Systematic Literature Review* (SLR). Adapun tahapan yang dilakukan adalah:

- Menyusun *Research Question* (RQ)
- Pencarian literatur yang relevan
- Melakukan *Review*
- Analisis temuan

Penulis mengumpulkan artikel yang relevan dan mengulasnya dari berbagai sumber yang ada seperti Google Scholar. Pencarian sumber data berupa artikel dari beberapa website, dengan kata kunci yang digunakan adalah “Media Pembelajaran menggunakan articulate storyline pada sekolah menengah kejuruan”. Sebelum penulis melakukan review atau ulasan pada artikel-artikel yang diperoleh harus mempersiapkan pertanyaan penelitian (*Research Question*) terlebih dahulu. *Research Question* pada penelitian ini ialah:

RQ1: Bagaimana tingkatan validitas alat bantu dalam proses pembelajaran (media pembelajaran) memakai articulate storyline pada sekolah menengah kejuruan?

RQ2: Apa metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate story line?

Analisis yang akan dilakukan pada penelitian kali ini ditujukan agar dapat mengetahui tingkatan validitas media pembelajaran menggunakan articulate storyline pada sekolah menengah kejuruan. Berdasarkan tabel kriteria intepretasi penilaian dibawah ini validitas dikategorikan sebagai berikut: Tabel 1. Persentase Tingkat Validitas Pada Media Pembelajaran

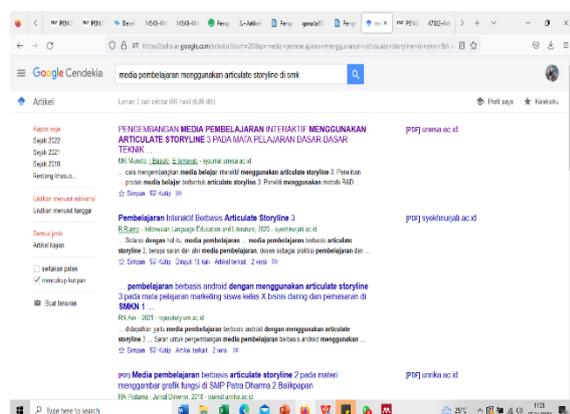
Kategori	Persentase (%)
Tidak Valid	0 % - 20 %
Kurang Valid	21 % - 40 %
Cukup Valid	41 % - 60 %
Valid	61 % - 80 %
Sangat Valid	81 % - 100 %

Setelah mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data, maka hasil penelitian ditentukan. Hasil ini berupa kesimpulan yang diambil dari tahap analisis data sebelumnya.

### 4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pencarian artikel penelitian terdahulu terdapat beberapa artikel yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate storyline di sekolah menengah kejuruan. Hasil literature review yang dilakukan terdapat 10 artikel mengenai media pembelajaran menggunakan articulate storyline yang akan diulas. Artikel referensi dilakukan pencarian melalui web Google Scholar, dengan keyword

articulate storyline, media pembelajaran, sekolah menengah kejuruan.



Gambar 1. Pencarian google scholar

Beberapa hasil data yang didapatkan dari literatur review mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan articulate storyline di Sekolah Menengah kejuruan pada tabel berikut:

Tabel 2. Literatur Riview Jurnal

No	Hasil
1	Judul: Mengembangkan alat bantu Pembelajaran (media) Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis <i>Android</i> dengan <i>Articulate Storyline</i> 3. Hasil: Media interaktif berbasis android menggunakan naratif artikulasi 3 yang disetujui panel melalui proses validasi materi dan media. Berdasarkan validasi materi akademik, dengan nilai sekitar 94% dan berdasarkan standar isi, penyajian, dan bahasa. Sebaliknya, mayoritas (98%) ahli validasi skor presentase media berasal dari aspek isi, kegrafikaan, dan aspek penyajian.
2	Judul: Media Interaktif dalam pembelajaran memakai software Articulate Storyline Terintegrasi Rumah Belajar Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Smk Negeri 2. Hasil: a. Lingkungan belajar interaktif yang diterbitkan dalam html5 dengan narasi yang diartikulasikan. b. Evaluasi konten materi Para ahli menemukan lingkungan belajar interaktif ini sangat bermanfaat dengan peringkat 93 persen. Ahli desain menilai layak dengan 87%, ahli media menilai layak, mendapat persentase 88% dari guru.
3	Judul: Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan artikulasi storyline 3 tentang dasar-dasar teknik elektro SMK 1 Sidoarjo. Hasil: Nilai kevalidan media pembelajaran menurut rata-rata dari tiga validator adalah validitas media 90,30%,

No	Hasil
	validitas materi 92,70% dan validitas perangkat 85,20% yang dikategorikan “sangat valid”.
4	Judul: Mengembangkan mobile learning berbasis articulate storyline 3 mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan self regulated learning dan hasil belajar siswa. Hasil: Alat bantu dalam proses pembelajaran pada penelitian ini ditetapkan Sangat Valid dan layak digunakan melalui validasi ahli materi dan ahli media serta uji kelompok kecil. Hasil: Alat bantu dalam proses pembelajaran pada penelitian ini ditetapkan Sangat Valid dan layak digunakan melalui validasi ahli materi dan ahli media serta uji kelompok kecil.
5	Judul: Suatu alat bantu Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. Hasil: Media AI Barik yang dikembangkan untuk mengatasi kesulitan siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran Aljabar.
6	Judul: Mengembangkan Media Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. Hasil: Studi kelayakan oleh ahli materi menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis alur cerita yang jelas dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.
7	Judul: <i>Network Service Technology Interactive Learning Media Development</i> . Hasil: Berdasarkan analisis validitas materi dan media didapatkan validasi materi kategori “valid”, serta validasi media dengan kategori “valid”. Sementara hasil pratikalitas respon guru dan siswa kategori “praktis”.
8	Judul: Pengembangan Media <i>M-Learning</i> Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. Hasil: Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, media <i>M-Learning</i> berbasis <i>Articulate Storylines</i> bersifat valid, <i>actionable</i> , dan bermakna.
9	Judul: Mengembangkan interactive multimedia dengan Articulate Storyline. Hasil: Nilai validasi menghasilkan kesimpulan yang sangat dapat ditindaklanjuti dan kriteria efektif dapat

No	Hasil
	digunakan untuk meningkatkan penilaian hasil belajar siswa yang lebih baik.
10	Judul: Mengembangkan media pengajaran kemagnetan Listrik berbasis (Cbi). Hasil: a. Validitas media. b. Tanggapan peserta didik terhadap media yang dikategori sangat praktis digunakan saat proses belajar. c. Keefektifan

RQ1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran menggunakan articulate storyline pada sekolah menengah kejuruan?

RQ2. Apas aja metode yang digunakan dalam pembengan media pembelajaran menggunakan articulate storyline?

Berdasarkan pada hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hasil review jurnal artikel dari penelitian menunjukkan pemanfaatan dari penggunaan media pembelajaran menggunakan articulate storyline sangat valid untuk media pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Serta metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ialah R&D.

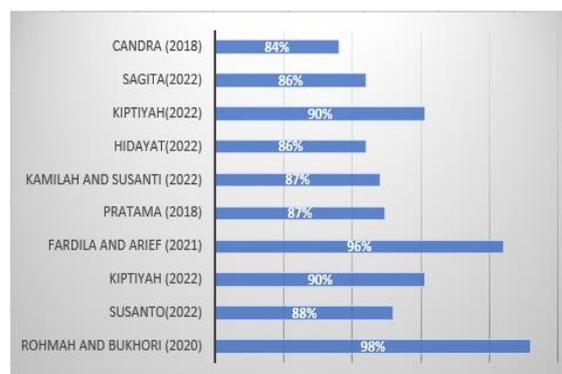
Tabel 3. Skor validasi

No	Penulis	Validasi
1	Rohmah and Bukhori (2020)	98%
2	Susanto (2022)	88%
3	Kiptiyah (2022)	90,30%
4	Fardila and Arief (2021)	96%
5	Pratama (2018)	87 %
6	Kamilah and Susanti (2022)	87%
7	Hidayat(2022)	86%
8	Kiptiyah(2022)	90.30%
9	Sagita(2022)	86%
10	Candra (2018)	84%
<b>Rata-rata</b>		<b>89%</b>

Di tabel 3, menunjukkan nilai validitas dan efektifitas penggunaan media pendidikan dengan *Articulate Storyline* di SMK. Tabel di atas menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut[24].

Peneliti juga menemukan bahwa penilaian belajar siswa meningkat setelah menggunakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang dibuat dengan articulate storyline tersebut.

Berikut ini merupakan table yang menunjukkan skor validitas media menggunakan articulate storyline yang di rangkum dari sumber artikel yang ada: bahwa hasil rata-rata skor validitas didapatkan sebesar 86,54%, sedangkan pada hasil rata-rata skor efektivitas didapatkan sebesar 89 %. Sesuai dengan gambar 2 grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik skor validitas

## 5. Kesimpulan

Penelitian studi literatur mengarah pada kesimpulan bahwa:

- Media pembelajaran menggunakan articulate storyline yang digunakan di berbagai sekolah menengah kejuruan menunjukkan hasil rata-rata skor validitas sebesar 89% dan dapat dikategorikan “sangat valid”
- Penggunaan media berbasis pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
- Penelitian pengembangan sering dilakukan dalam jenis penelitian yang menggunakan metode penelitian ini untuk membuat produk atau memverifikasi efek dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Oleh karena itu, penggunaan media pendidikan dengan alur cerita yang terstruktur sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran di SMK. Media pembelajaran multimedia interaktif dan aplikasi rangkaian tindakan dapat digunakan di semua jenjang pendidikan. Tidak terkecuali jenjang pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. Penggunaan *software Articulate Storyline* meliputi materi berupa teks, video dan kuis-kuis menarik yang ditujukan untuk membantu siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Media pembelajaran ini menggunakan gadget dan internet sebagai alat pendukung dan kini tersedia untuk semua kelompok umur dan kelas di sekolah menengah kejuruan.

## 6. Daftar Rujukan

- [1] D. Surani, “Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0,” Pros.

- Semin. Nas. Pendidik. FKIP, vol. 2, no. 1, pp. 456–469, 2019.
- [2] F. Putra and E. Ekohariadi, “Studi Literatur: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website Terhadap Hasil Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan,” *J. IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 592–596, 2021.
- [3] Arsyad;Azhar., *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013.
- [4] J. M. Hamid, Mustofa Abi;Ramadhani, Rahmi;Juliana, Masrul;Safitri, Meilani;Jamaludin, Muhammad, *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [5] M. Hasan, Milawati;Darodjat;, T. K. Harahap, T. Tahrir, A. M. Anwari, and A. Rahmat, *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- [6] A. Pane and M. Darwis Dasopang, “Belajar Dan Pembelajaran,” *J. Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 3, no. 2, pp. 333–352, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [7] R. K. Maasrukhin Ahmad Rudi, “Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika,” *J. Auladuna*, vol. 1, no. 2, pp. 100–109, 2019, doi: 10.36835/au.v1i1.166.
- [8] Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [9] Y. D. Zaki Ahmad, “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Di Sma Swasta Darussa’adah Kec. Pangkalan Susu,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 809–820, 2020.
- [10] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [11] R. A. Darman, *Belajar dan Pembelajaran*. 2018.
- [12] Y. S. Utami and Wahyudi, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD,” *J. Ris. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 62–71, 2021.
- [13] D. Setyaningsih, Sri, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia,” *J. Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 20, no. 2, pp. 144–156, 2020, doi: 10.30651/didaktis.v20i2.4772.
- [14] S. Fardila and M. Arief, “Pengembangan mobile learning berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan self regulated learning dan hasil belajar siswa (studi pada kelas x OTKP di SMK Cendika Bangsa Kepanjen),” *J. Ekon. Bisnis dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 344–356, 2021, doi: 10.17977/um066v1i42021p344-356.
- [15] M. Syofian and N. Gazali, “Kajian Literatur: Dampak Covid-19 Terhadap Pendidikan Jasmani Literature Review: The Impact Of Covid-19 On Physical Education,” vol. 3, pp. 93–102, 2021.
- [16] Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan,” *J. Kaji. Keislam.*, vol. 4, no. 2, pp. 131–150, 2017.