



## **Studi Literatur Riview Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* dalam Pembuatan Pola Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan**

<sup>1,\*</sup> Fatihaturahmi, <sup>2</sup>Dedy Irfan, <sup>3</sup>Hansi Effendi

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Padang

\*Coressponding author e-mail: fatihaturahmi58@gmail.com

### **Abstrak**

Berdasarkan penelitian sebelumnya pada mata pelajaran Pembuatan Pola Busana di Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Tata Busana, penggunaan media dalam pembuatan pola dasar masih terbatas pada papan tulis dan jobsheet. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan desain media, mengevaluasi kelayakan, dan mendapatkan respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam materi pembuatan pola. Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membutuhkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam mengembangkan keterampilan siswa di bidang tertentu. Diantaranya pendekatan yang bisa digunakan adalah implementasi media pembelajaran interaktif, seperti *Articulate Storyline*, untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan keunggulan teknologi ini dan mengatasi tantangan yang ada, penggunaan *Articulate Storyline* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa SMK. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan melibatkan kolaborasi antara ahli media dan ahli materi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari hasil validasi yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, serta data dari angket. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk mempermudah pemahaman. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan evaluasi efektivitas penggunaan *Articulate Storyline* dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa dan motivasi mereka dalam pembelajaran pembuatan pola dasar.

**Kata kunci:** Pembuatan Pola, *Articulated StoryLine*, Pembelajaran Interaktif, Pola Dasar, *Pattern*.

### **Abstract**

*Drawing upon previous research conducted in the context of Fashion Pattern Making education provided to students in Vocational High School's Fashion Department, the existing instructional materials for basic pattern making are found to be restricted to the use of whiteboards and job sheets. Thus, the purpose of this study is to create a new media design, evaluate its feasibility, and gauge students' reactions towards an interactive learning tool built on Articulate Storyline specifically designed for the topic of pattern making. Vocational High School (SMK) education requires an innovative and effective approach to develop students' skills in specific fields. An effective approach that can be employed to enhance the learning process is the integration of interactive learning media, such as Articulate Storyline. By harnessing the benefits of this technology and addressing existing challenges, the utilization of Articulate Storyline is anticipated to elevate the quality of education and foster a more captivating and impactful learning experience for students in vocational high schools (SMK). This research study employs a research and development (R&D) design, collaborating closely with experts in the field of media and subject matter. The data for this study is derived from validation outcomes obtained from media and subject matter experts, as well as questionnaire responses. The gathered data is subsequently analyzed and presented through the tabulation of information using tables and figures. The obtained findings can serve as an assessment of the effectiveness of employing Articulate Storyline in enhancing students' learning outcomes and motivation in the realm of basic pattern making.*

**Keywords:** *Pattern Making, Articulated Story Line, Interactive Learning, Basic Patterns, Patterns.*



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

## 1. Pendahuluan

Membuat pola busana adalah elemen krusial pada produksi busana, karena pola busana yang akan dihasilkan akan memastikan busana tersebut pas di badan dan memberikan kenyamanan saat digunakan. Pola busana juga berfungsi sebagai panduan untuk menghindari kesalahan saat melakukan pemotongan kain, yaitu “Pola dalam bidang jahit menjahit adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju, ketika bahan digunting”. Untuk menciptakan model yang tepat dengan ukuran badan, terdapat dua tahap dalam pembuatan pola yakni *planning* dan *development*.

Pembuatan pola dasar diartikan sebagai langkah pertama dalam proses produksi pola busana agar tepat dengan desain yang diinginkan. Pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan pola dasar sangat penting sebagai dasar dalam pembuatan berbagai jenis pola busana. Pengukuran tubuh menjadi *step* awal pembuatan pola dasar. Agar hasil busana sesuai dengan keinginan, pola dasar ukuran bentuk tubuh harus sama dengan pemakai.

Ketepatan dan kenyamanan busana sangat bergantung pada keakuratan pola dasar. Pola dasar memainkan peran yang krusial dalam proses pembuatan busana, karena melalui pola dasar inilah kita bisa membuat desain yang sesuai dengan mengembangkan banyak jenis pola busana yang pas. Model pembelajaran yang diterapkan masih metode manual dengan instruksi guru yang menggambar pola di papan tulis lalu siswa mengikutinya. Namun, dengan jumlah siswa yang banyak, materi yang kompleks, perbedaan tingkat pemahaman, dan keterbatasan dua guru, seringkali siswa menangkap pelajaran. Penyebabnya adalah kesulitan guru dalam menyampaikan materi pola kepada seluruh siswa secara efektif. Pada intinya alat bantu penyampaian materi pola menjadi penting, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih baik dan efektif.

Media memainkan peran yang signifikan sebagai alat teknologi dalam memaparkan isi pada pelajaran, baik sebagai media digital maupun media fisik. Pengimplementasian media sebagai alat bantu proses belajar mengajar memiliki potensi untuk memunculkan daya tarik dan motivasi serta mendorong kegiatan belajar yang aktif, serta berpengaruh terhadap aspek psikologis siswa [1].

Media ada empat *category*, yaitu media cetak yang menggunakan teknologi cetak sebagai basisnya, berupa *printout* [2]. Kombinasi dari audio dan visual disebut juga media audio-visual, yang juga dikenal sebagai media pandang-dengar [3]. Penggabungan antara teknologi cetak dan komputer digunakan untuk menciptakan cara penyampaian bahan yang digabung menjadi berbagai bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Media berbasis

teknologi komputer menggunakan sumber daya yang berbasis mikroprosesor yang memiliki penyampaian dan menghasilkan materi [4]. Sarana yang diimplementasikan pada pembelajaran pembuatan pola dasar konstruksi masih kurang optimal dalam penerapan serta implementasi pada media visual, sehingga perlu kembali dilakukan evaluasi terkait kebutuhan media pembelajaran dalam pembuatan pola dasar konstruksi guna memaksimalkan hasil belajar siswa.

Untuk memperkuat pembuatan pola dasar konstruksi busana, penting menggunakan sarana yang unik dan inovatif untuk menarik perhatian dan motivasi peserta didik. Dengan menggunakan jenis sarana tersebut, siswa akan lebih mandiri dan aktif pada saat belajar. Selain itu, kelebihan sarana interaktif terletak pada fleksibilitasnya, yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada pendekatan yang diterapkan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Articulate Storyline

*Articulate Storyline* sebuah piranti perangkat lunak yang digunakan sebagai perangkat pendukung proses mengajar. *Software* ini berfungsi untuk menyajikan materi pembelajaran melalui pendekatan *e-learning*. Dengan menggunakan *Articulate Storyline*, pengguna dapat membuat proyek *storyline* yang menggabungkan elemen media seperti gambar, suara, dan video. Selain itu, alat bantu ini juga memberikan kemungkinan bagi pengguna untuk mempublikasikan hasil karya dalam format HTML5, CD, .swf, dan website [5].

*Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi *e-learning* yang bertujuan sebagai alat bantu dalam mendesain media yang akan dijadikan materi mengajar. *Software* ini dikembangkan oleh perusahaan Articulate 360, berfokus pada media belajar online. *Articulate Storyline* memiliki ekstensi yang mencakup .swf dan .exe, sehingga memudahkan penyimpanan pada komputer pribadi [6].

*Articulate Storyline* mempunyai beberapa kemiripan dengan fitur yang ada pada *Microsoft PowerPoint*. Namun, *Articulate Storyline* menawarkan fitur yang lebih banyak untuk meningkatkan interaksi peserta didik. Dengan desain slide yang menarik, *software* ini dapat memberikan stimulus yang lebih efektif dalam memahami materi bagi peserta didik [7].

*Articulate Storyline* adalah salah satu produk yang termasuk dalam rangkaian Articulate 360 diproduksi tahun 2001 sebagai alat bantu dalam menyajikan proses belajar. *Software* ini memiliki tingkat daya saing yang tinggi dibandingkan pada perangkat

elektronik lainnya. Dengan ide kreatif *user* bisa menciptakan desain presentasi yang mencampurkan beberapa *feature* dan seni serta menggunakan teknik yang tepat. Oleh karena itu juga akan menghasilkan sesuatu yang baru dan unik dan berpotensi menarik minat belajar peserta didik. Walau sudah beredar lama, banyak diantara guru yang belum paham akan potensi dari alat bantu tersebut [8].

*Articulate Storyline* memungkinkan akses secara online dan offline karena dapat dipublikasikan dalam berbagai bentuk, seperti website dan aplikasi lainnya. Dengan demikian, alat bantu yang dihasilkan dapat digunakan pada perangkat online apapun. Hal ini tentu memudahkan serta dapat memacu minat siswa dalam belajar [9].

## 2.2. Media Pembelajaran

*Articulate Storyline* merupakan jenis perangkat pembelajaran yang dirancang khusus untuk menyajikan materi pembelajaran. Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai perangkat pembelajaran melibatkan partisipasi langsung peserta didik, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk e-learning menggunakan perangkat komputer dengan pendekatan klasikal [10].

Penggunaan *software Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya sangat sesuai untuk memunculkan daya komunikasi yang ekspresif dan meningkatkan penalaran siswa. *Software* ini memberikan banyak opsi dalam desain dan pengimplementasian saat proses belajar berlangsung, serta memungkinkan penambahan materi melalui fitur tulisan, suara, dan video yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, *Articulate Storyline* dapat memperkaya pemahaman peserta didik dan meningkatkan interaksi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Perangkat dari proses belajar, yakni Multimedia Interaktif yang menggunakan *Articulate Storyline* sebagai basisnya mempunyai kapasitas untuk menyajikan materi pembelajaran melalui penggunaan beberapa *slides* dan adegan yang dikolaborasi antara visual video dan audio. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran secara efektif. Dengan maksud untuk mempermudah pengajar dalam penyajian materi, alat bantu ini juga diharapkan dapat mengatasi kebuntuan dan opsi yang tepat [11].

Penggunaan perangkat online mengharuskan pengajar dan siswa memiliki keterampilan dalam menjalankan hardware dan *software*, agar mereka dapat menggunakan aplikasi sebagai perangkat proses belajar. *Articulate Storyline* dapat juga

meningkatkan inovatif pengajar untuk merancang perangkat proses belajar yang simple dan mudah dipahami [12], sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik [13].

*Articulate Storyline* menawarkan keunggulan lain dalam bentuk fitur desainnya yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga mudah digunakan oleh pemula. Faktor yang membedakannya terletak pada adanya fitur trigger atau tombol otomatis di *Articulate Storyline*, yang dapat diimplementasikan dengan mudah tanpa perlu menggunakan pemrograman yang kompleks. Selain itu, desain yang dihasilkan dapat dipublikasikan dalam format berbasis web, membuktikan efektivitasnya dalam membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami [14].

*Articulate Storyline* memiliki perbedaan dengan Adobe Flash, yang umumnya digunakan sebagai perangkat interaktif saat ini, yaitu *Articulate Storyline* tidak memerlukan penggunaan pengkodean dalam proses pembuatan [15].

## 2.3. Metode Research dan Development

Metode penelitian adalah suatu proses atau aktivitas ilmiah yang mengikuti standar dan norma-norma penelitian yang telah diakui secara luas dan universal. Sedangkan pengembangan mengacu pada kegiatan yang melibatkan peningkatan, perbaikan, atau penambahan baik dalam hal kuantitas maupun kualitas suatu kegiatan atau objek yang menjadi fokus kegiatan tersebut [16].

Salah satu aspek yang sangat penting dalam penelitian menggunakan metode R&D adalah pengembangan instrumen penelitian. Instrumen penelitian memiliki peran yang krusial dalam setiap langkah penelitian, mulai dari studi awal, pengembangan model konseptual, hingga pengujian model dan evaluasi efektivitasnya [17].

Metode R&D adalah strategi penelitian yang menghasilkan inovasi, baik melalui penciptaan produk baru maupun peningkatan produk yang sudah ada, dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran pada subjek tertentu [18].

Metode R&D adalah pendekatan penelitian yang dimulai dengan melakukan penelitian dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (penilaian kebutuhan). Aktivitas selanjutnya ialah kegiatan pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk dan mengevaluasi keefektifannya [19].

## 3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipilih adalah tinjauan pustaka, di mana pengumpulan data melibatkan pemahaman dan studi terhadap teori-teori yang

terdapat dalam berbagai sumber literatur yang relevan terkait dengan topik penelitian [20]. Metode ini diterapkan secara komprehensif dengan cara melakukan pencarian artikel secara menyeluruh di basis data jurnal penelitian dan kemudian meninjau artikel-artikel tersebut. Basis data seperti Google Scholar, Sinta, dan Scopus digunakan dalam proses pencarian. Artikel-artikel dicari dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan, yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Pembuatan Pola di Sekolah Menengah Kejuruan." Sebagai hasil dari pencarian tersebut, ditemukan delapan artikel yang relevan. Berikut daftar judul artikel yang terkait:

Tabel 1. Daftar Topik yang terkait

No	Peneliti	Tahun	Judul
1.	Fina Suhailah	2017	<i>Articulate Storyline</i> : sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel
2.	Sri Setyaningsih	2020	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di indonesia
3.	Yunita Setyo Utami	2021	Pengembangan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD
4.	Rianto	2020	Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>
5.	Hesta Rafmana	2018	Pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang
6.	Tri Dewi Nugraheni	2017	Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen
7.	Juhaeni	2021	<i>Articulate Storyline</i> Sebagai Media Pembelajaran

No	Peneliti	Tahun	Judul
8.	Indah Firdawela	2020	Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas IV Sekolah Dasar

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan mengenai hasil dan analisis akan diuraikan oleh penulis pada bagian selanjutnya. Berikut beberapa hasil artikel yang di analisis terkait pengembangan perangkat proses belajar pada mata pelajaran pembuatan pola dasar di Sekolah Menengah Kejuruan, dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil dan Pembahasan

No	Hasil dan Pembahasan
1	Peneliti: Fina Suhailah, Pada Tahun 2017 dengan Judul <i>Articulate Storyline</i> , sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel, Validasi desain menghasilkan skor sebesar 85,28%. Respon siswa terhadap media pembelajaran yang disediakan mencapai skor 83,6% dengan respon yang sangat positif. Temuan ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> adalah alat pendidikan yang efektif bagi siswa kelas 11 IPA di SMA Pondok Qur'an.
2	Peneliti: Sri Setyaningsih, Pada Tahun 2020 dengan judul Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di indonesia, Hasilnya: Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang 60% lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil belajar siswa kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan sebesar 70% ketika <i>Articulate Storyline</i> digunakan sebagai dasar pembelajaran interaktif. Hasil analisis data ini mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> memiliki efek positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tanpa media pembelajaran.
3	Peneliti: Yunita Setyo Utami, Pada Tahun 2021 dengan judul Pengembangan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD, Hasilnya: Dalam hal ini, kevalidan

No	Hasil dan Pembahasan
	terbukti melalui hasil evaluasi yang mencapai persentase 81,4% baik oleh pakar media maupun pakar materi. Evaluasi-evaluasi tersebut menghasilkan persentase yang sama, yaitu 81,4%. Selain valid, media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> juga terbukti praktis. Hal ini didukung oleh tanggapan yang diterima dari peserta melalui angket, dengan persentase mencapai 80,5%.
4	Peneliti: Rianto, Pada Tahun 2020 dengan judul Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3, Hasilnya: Berdasarkan hasil penelitian, terlihat jelas bahwa aplikasi multimedia PERI GITA, yang menggunakan <i>Articulate Storyline</i> 3 dan dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri serta interaktif dalam bidang Digitalisasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, telah menunjukkan efektivitas tinggi sebagai media pembelajaran interaktif yang tepat.
5	Peneliti: Hesta Rafmana, Pada Tahun 2018 dengan judul Pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang, Hasilnya: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan multimedia interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Jurusan PKN di SMA Srijaya Negara Palembang. Validasi penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang melakukan proses walkthrough untuk memastikan kualitas dan kevalidan multimedia yang dikembangkan. Hasil validasi multimedia dengan skor rata-rata 3.6 menunjukkan kevalidan media tersebut. Begitu pula, hasil validasi materi dengan skor rata-rata 4.7 menunjukkan kevalidan yang tinggi, sedangkan hasil validasi bahasa dengan skor rata-rata 4.1 menunjukkan kevalidan bahasa yang digunakan. Dalam penilaian kepraktisan, tahap satu lawan satu mendapatkan skor rata-rata 4.0, dan tahap kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 4.2, menandakan kepraktisan yang tinggi. Selanjutnya, tahap uji lapangan menunjukkan dampak potensial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan 82.1% peserta dicategorikan memiliki motivasi belajar tinggi. Dengan demikian, temuan penelitian ini mengkonfirmasi bahwa multimedia interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> telah terbukti valid, praktis, dan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Srijaya Negara Palembang.

No	Hasil dan Pembahasan
6	Peneliti: Tri Dewi Nugraheni, Pada Tahun 2017 dengan judul Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen, Hasilnya: Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi syarat sebagai alat instruksional untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia, khususnya dalam topik Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, dengan skor rata-rata 72,3%, menunjukkan kesesuaian konten dan bahasa. Demikian pula, evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, dengan skor rata-rata 78,54%, mengkonfirmasi kualitas desain, termasuk elemen visual, animasi, video, audio, dan kemudahan penggunaan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> terbukti meningkatkan minat belajar siswa, seperti yang terindikasikan oleh hasil uji N-gain sebesar 0,71. Peningkatan daya saing belajar siswa juga didukung oleh pendapat para pengajar, dengan hasil uji N-gain sebesar 0,8. Kedua hasil ini masuk ke dalam <i>category</i> tinggi sesuai dengan kriteria faktor peningkatan yang telah ditetapkan. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang diimplementasikan menggunakan <i>Articulate Storyline</i> layak digunakan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran.
7	Peneliti: Juhaeni, Pada Tahun 2021 dengan judul <i>Articulate Storyline</i> Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah, Hasilnya: Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa <i>Articulate Storyline</i> adalah sebuah perangkat lunak yang memiliki kemiripan fitur dan fungsi dengan <i>Microsoft PowerPoint</i> serta digunakan dalam sistem e-learning. Perangkat lunak ini dilengkapi dengan fitur tambahan seperti animasi ikon, tombol interaktif, dan pertanyaan dengan penilaian, yang mempermudah <i>user</i> saat menciptakan desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Meskipun demikian, <i>Articulate Storyline</i> mempunyai beberapa aturan dalam pembuatan slide agar dapat diakses dengan mudah melalui website. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan <i>Articulate Storyline</i> sebagai alat untuk membangun perangkat pembelajaran interaktif dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik di

No	Hasil dan Pembahasan
8	<p>tingkat Madrasah Ibtidaiyah.</p> <p>Peneliti: Indah Firdawela, Pada Tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas IV Sekolah Dasar, Hasilnya: Berdasarkan hasil evaluasi oleh validator, media pembelajaran ini mendapatkan tingkat validitas sebesar 76,5%, yang termasuk dalam <i>category</i> sangat valid. Validasi materi juga menunjukkan tingkat validitas sebesar 91%, yang juga masuk dalam <i>category</i> sangat valid. Selain itu, validator ahli bahasa memberikan tingkat validitas sebesar 100%, menunjukkan <i>category</i> sangat valid. Dalam hal kepraktisan, respon guru di SDN 22 Pasaman menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91,6%, yang termasuk dalam <i>category</i> sangat praktis. Di SDN 26 Pasaman, tingkat kepraktisan mencapai 95,8%, yang juga termasuk <i>category</i> sangat praktis. Respon siswa di SDN 22 Pasaman menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91%, dalam <i>category</i> sangat praktis, sementara di SDN 26 Pasaman, tingkat kepraktisan mencapai 93,8%, yang juga termasuk <i>category</i> sangat praktis. Disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline</i> ini valid dan praktis.</p>

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *Articulate Storyline* sebagai alat untuk mengajar pembuatan pola dasar busana. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Ranah Pesisir dengan melibatkan siswa kelas X Tata Busana. Sebelum mengembangkan media pembelajaran interaktif, peneliti melakukan analisis konten materi yang akan disampaikan dalam media tersebut.. Selanjutnya, materi tersebut divalidasi oleh tiga ahli materi. Materi yang digunakan dalam media ini didasarkan pada modul pola dasar Kurikulum 2013 Revisi. Modul tersebut dipilih karena sumber materi yang digunakan dalam pembelajaran pola dasar juga mengacu pada modul tersebut. Modul tersebut menawarkan model pola yang simpel dan sesuai untuk diterapkan dalam pembuatan pola secara digital. Tidak hanya itu, metode pembuatan pola yang diajarkan dalam modul Kurikulum 2013 Revisi juga dapat diterapkan dalam industri busana karena prosesnya yang simpel dan efisien, tidak memerlukan banyak detail ukuran dan bentuk pola. Setelah melakukan analisis materi dan memperoleh validasi dari ahli materi, materi tersebut dianggap memenuhi syarat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melanjutkan dengan pembuatan produk media.

Pembuatan produk media melibatkan dua tahap utama, yaitu tahap pra-produksi dan tahap produksi. Pada tahap pra-produksi, peneliti bertanggung jawab merencanakan tahapan pembuatan dengan memperhatikan langkah awal yakni membuat storyboard. Storyboard berfungsi sebagai gambaran semua adegan dalam media yang memvisualisasikan objek seperti video dan audio. Setelah *storyboard* selesai, langkah berikutnya, yaitu pembuatan *slide* media.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan pustaka mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* untuk topik pembuatan pola dasar di Sekolah Menengah Kejuruan, dapat diambil beberapa kesimpulan *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang memiliki kesamaan fitur dan fungsi dengan *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. Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan interaksi, aktivitas, dan pemahaman peserta didik. Dengan adanya fitur seperti tulisan, suara, dan video, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif agar mencuri perhatian peserta didik. Guru dan peserta didik perlu memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat elektronik dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan ini dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mandiri, fleksibel, dan menarik. Adapun temuan dari penelitian ini, penggunaan multimedia untuk pendidikan seperti *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi dan kinerja siswa. Hal ini disebabkan bertambahnya minat belajar, hasil *N-gain*, dan *feedback* positif dari siswa dan guru. *Articulate Storyline* juga terbukti praktis dan efektif saat menangani media pembelajaran. *Articulate Storyline* mendapat skor tinggi pada kategori valid dan skor tinggi saat divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Selain itu, umpan balik positif dari guru dan siswa menegaskan bahwa menggunakan *Articulate Storyline* sebagai alat pembelajaran sangat efektif.

## 6. Daftar Rujukan

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres, 2011.
- [2] N. R. Hafisah, D. Rohendi, and P. Purnawan, "Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik," *J. Mech. Eng. Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 106, 2016, doi: 10.17509/jmee.v3i1.3200.
- [3] N. D. P. Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 104–113, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- [4] A. Zabir, "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang," *Univ. Negeri Makassar*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2018.
- [5] D. Darnawati, J. Jamiludin, L. Batia, I. Irawaty, and S. Salim, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*," *Amal Ilm. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, p. 8, 2019, doi: 10.36709/amalilmiah.v1i1.8780.
- [6] T. Saski, N. H., & Sudarwanto, *Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.*, vol. 9, no. 1. Jurnal Pendidikan Tata Niaga, 2021.
- [7] Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*," *Indones. Lang. Educ. Lit.*, vol. 6, no. 1, p. 84, 2020, doi: 10.24235/ileal.v6i1.7225.
- [8] R. A. Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan," *J. Dimens.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–35, 2018, doi: 10.33373/dms.v7i1.1631.
- [9] R. K. Sari and N. Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD," vol. 4, no. 1, pp. 122–130, 2021.
- [10] P. Arwanda, S. Irianto, and A. Andriani, "Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 2, p. 193, 2020, doi: 10.35931/am.v4i2.331.
- [11] M. F. Nasution and U. Darwis, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai," *EduGlobal J. Penelit. Pendidik.*, vol. 01, no. 01, pp. 45–54, 2022.
- [12] D. Darnawati, J. Jamiludin, L. Batia, I. Irawaty, and S. Salim, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*," *Amal Ilm. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, p. 13, 2019, doi: 10.36709/amalilmiah.v1i1.8780.
- [13] S. Setyaningsih, R. Rusijono, and A. Wahyudi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia," *Didakt. J. Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 20, no. 2, pp. 144–156, 2020, doi: 10.30651/didaktis.v20i2.4772.
- [14] I. W. Santyasa, M. Juniantari, and G. S. Santyadiputra, "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Guru-Guru Di Sma N 2 Singaraja," *Proceeding Senadimas Undiksha*, no. 4, pp. 1784–1790, 2020, [Online]. Available: <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2020/assets/ProsidingSenadimas2020/file/246.pdf>.
- [15] L. L. Ayu Annisa Akbar, "Pengembangan Alat Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Dengan Aplikasi Zoom Sebagai Media Perantara Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Era Pandemi Covid-19," vol. 15, no. 2, pp. 174–187, 2021.
- [16] Sitti Rabiah, "Dalam Penelitian Bahasa Indonesia," pp. 1–7, 2015.
- [17] I. Prasetyo, "Teknik analisis data dalam research and development," 2012.
- [18] D. A. N. Matematika and A. Usia, "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development ( R & D ) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains," vol. 6, no. 1, 2021.
- [19] S. Purnama, "Produk Pembelajaran Bahasa Arab Sigit Purnama," vol. 4, no. 1, pp. 19–32, 2013.
- [20] Wahyudin, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan," *Pre-print Digit. Libr. UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2017.