

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN SISTEM INFORMASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

<sup>1</sup>Ignasius Anggul, <sup>2</sup>Yonly A. Benufinit, <sup>3</sup>Gerlan A. Manu  
<sup>123</sup>Universitas Citra Bangsa Prfinsi Nusa Tenggara Timur, Kode Pos 85111  
[onet.ignaziuzanggul96@gmail.com](mailto:onet.ignaziuzanggul96@gmail.com), [yonly.benufinit@gmail.com](mailto:yonly.benufinit@gmail.com),  
[gerlan.manu@gmail.com](mailto:gerlan.manu@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*, mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*, mengetahui hasil implementasi dari media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*. Jenis penelitian ini adalah *research and development (R&D)* dengan menggunakan metode *waterfall*. Hasil perhitungan angket dari validasi siswa kelas X MM 2 SMK Negeri 6 Kupang, dengan jumlah siswa 20 siswa, hasil rata-rata dari 20 siswa menunjukkan bahwa 1.787 dibagi jumlah siswa, yaitu 20 siswa, dan mendapatkan nilai akhir 89 % dan tingkat pencapaian sangat baik. Dengan besaran hasil akhir pengisian angket oleh siswa, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sistem informasi dan komunikasi digital, khususnya materi logika dan algoritma komputer di kelas X MM 2 SMK Negeri 6 Kupang.

Kata Kunci : *Articulate Storyline, Waterfall*.

### 1. PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang tidak bisa dipandang sebelah mata di era modern. Pendidikan telah memberikan peran penting di setiap sendi kehidupan manusia. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan seringkali menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Indonesia sebagai negara berkembang juga terus berusaha untuk terlepas dari berbagai masalah dunia pendidikan. Berbagai upaya telah ditempuh untuk mampu mengubah pendidikan ke arah yang lebih baik. Peningkatan anggaran negara untuk bidang pendidikan, pembaruan kurikulum, peningkatan profesionalisme guru, dan berbagai kegiatan pelatihan menjadi usaha nyata pemerintah yang selalu dilakukan dari tahun ke tahun. Namun hal tersebut belum mampu menyelesaikan permasalahan besar dunia pendidikan di Indonesia. Kualitas, relevansi, elitisme,

manajemen, dan pemerataan pendidikan masih saja menjadi masalah pendidikan sampai sekarang (Munib, dkk., 2012).

Menurut (Salam, 2016) permasalahan mendasar pendidikan di Indonesia menjadi pekerjaan rumah yang seolah tidak bisa diselesaikan meski telah diupayakan. Proses pembelajaran konvensional masih menjadi kebiasaan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Kecenderungan guru yang masih memegang prinsip *teacher centered* juga menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Padahal pembelajaran terpusat pada guru sudah tidak lagi relevan digunakan di era modern ini. Cara pandang pembelajaran terpusat pada guru sudah seharusnya diubah menjadi terpusat pada siswa. Karakter siswa sebagai pembelajar telah berubah, maka dari itu cara belajar mereka juga ikut berubah.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa tertarik untuk mempelajari suatu materi. Pada saat praktek perkuliahan lapangan (PPL), proses pembelajaran hanya menggunakan media yang konvensional seperti papan tulis, buku pelajaran, dan power point. Pembelajaran seperti ini kurang interaktif, akibatnya, siswa tidak memahami materi dengan baik dan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Secara umum manfaat hadirnya media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengurangi kemungkinan kesalahpahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sekaligus untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan interaktif. Menurut S. Gerlach dan P. Ely dalam (Daryanto, 2010: 8) ada tiga kelebihan media yaitu, kemampuan fiksatif artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat kemampuan menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Kondisi siswa yang tidak terlalu siap dalam menerima pelajaran di kelas sering kali membuat mereka tidak mengerti materi yang telah di sampaikan guru di dalam kelas. Media yang hanya sekali tampil dan penjelasan materi yang hanya berlangsung seminggu sekalipun terkadang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa yang mudah diakses dan dapat mendukung proses

pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Kupang adalah salah satu sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang memadai. Penulis mengangkat media pembelajaran di kelas X Multi Media 2 (MM 2) SMK Negeri 6 Kupang dikarenakan belum ada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Oleh karena itu terdapat beberapa permasalahan-permasalahan seperti, kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran yang terus-menerus menggunakan cara yang manual. *Articulate Storyline* merupakan *software* yang diluncurkan tahun 2014, *software* ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa *template* yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis menuliskan tugas akhir ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sistem Informasi dan Komunikasi Digital.

## 2. METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*).

Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian atau pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara jelas,

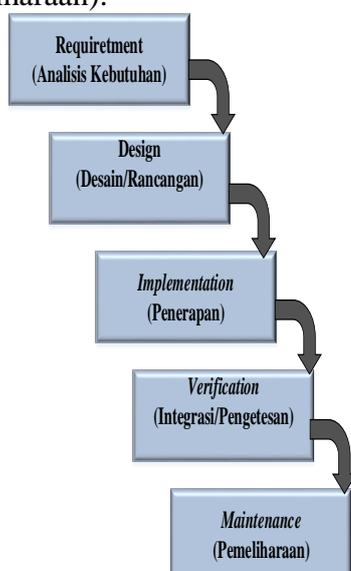
lengkap, rinci, dan mendalam terkait dengan fenomena yang terdapat pada penelitian ini.

### Tempat Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian terutama dalam pengumpulan data guna mendapatkan penelitian yang akurat. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Kupang tahun ajaran 2020/2021

### Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Artikulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sistem Informasi Dan Komunikasi Digital menggunakan model *Research and Development (R&D)*. Model ini melakukan pendekatan secara terurut dan sistematis pada pengembangan perangkat lunak atau *software*. Pengembangan metode multimedia dilakukan berdasarkan lima tahap, yaitu; (1) *Requirement* (analisis kebutuhan), (2) *Design* (Desain / Rancangan), (3) *Implementation* (Penerapan), (4) *Verification* (Integrasi & pengetesan), (5) *Maintenance* (Pemeliharaan).



### Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data mengenai proses pengembangan media pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan.
2. Data mengenai kelayakan media pembelajaran dengan materi simulasi dan komunikasi digital. Data tersebut mencakup:
  - a. Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STK).
  - b. Data kuantitatif yang berupa skor penilaian (sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1). Data tersebut diperoleh dengan menghitung rata-rata (*mean*) skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian ahli dan skor ini dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.
  - c. Data kualitatif berupa hasil observasi saat media digunakan dalam proses pembelajaran terhadap guru dan peserta didik.

### Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Angket
 

Angket adalah sebuah cara atau teknik yang digunakan seorang peneliti untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan sejumlah lembar kertas yang berisi pertanyaan – pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden. Penulis menggunakan angket untuk memperoleh data dari responden setelah menggunakan produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Artikulate*

*Storyline* pada materi simulasi dan komunikasi digital. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala *Likert*. Alternatif jawaban dengan skala *likert* yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STK).

b. Observasi

Observasi digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* materi simulasi dan komunikasi digital pada kelas X MM 2 SMK Negeri 6 Kupang.

c. Studi Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan studi dokumentasi berupa perangkat pembelajaran yaitu rancangan pelaksanaan pembelajaran, silabus, dan daftar hadir siswa.

### Teknik Analisis Data

Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, materi simulasi dan komunikasi digital. Data yang dihimpun dalam penelitian ini adalah menggunakan angket untuk memberikan saran atau masukan terhadap produk yang dibuat oleh peneliti. Data yang sudah terkumpul yang berbentuk angka akan dianalisis secara deskriptif dengan rumus dibawah ini:

$$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Sugiyono (2013:61)

P = Presentase yang dicari

X = Jumlah jawaban

Xi = Jumlah nilai ideal  
 untuk keseluruhan item

100% = Bilangan konstan

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disetarakan dengan skala tingkat pencapaian sebagai berikut (Sugiyono, 2013:6

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Pelajaran Sistem Informasi Dan Komunikasi Digital

Media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran sistem informasi dan komunikasi digital. Media pembelajaran ini diperuntukkan kelas MM 2 SMK Negeri 6 Kupang, dengan pembahasan pada mata pelajaran SISKOMDIG. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian kualitatif dan prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan metode *Waterfall* yang sistemnya secara berurutan dengan memiliki lima tahap, yaitu *Requirement* (untuk melakukan analisa kebutuhan sistem pengumpulan data), *Design* (pembuatan desain berdasarkan pada kebutuhan perangkat lunak), *Implementation* (pembuatan desain diubah menjadi program diintegrasikan menjadi sistem secara keseluruhan), *Verification* (tahapan verifikasi oleh pengguna. Pengguna akan menguji aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna), *Maintenance* (pemeliharaan berupa instalasi dan proses perbaikan sistem berdasarkan kebutuhan pengguna).

#### Validasi Ahli Media

Adapun media pembelajaran ini sebelum digunakan oleh siswa dilakukan validasi terlebih dahulu oleh 3 (tiga) Ahli Media yaitu:

#### Validasi Ahli Media Pertama

Sebelum produk atau media pembelajaran *Articulate Storyline* diuji ke

lapangan atau lokasi penelitian, terlebih dahulu media diuji oleh tiga orang Ahli media. Validasi Ahli Media yang pertama dilakukan oleh Yonly A. Benufinit, S.Kom., M.T , adapun hasil validasi dari ahli media pertama adalah sebagai berikut:

**Rumus perhitungan Nilai Validasi:**

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013:61)

- P = Presentase yang dicari
- X = Jumlah jawaban
- Xi = Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item
- 100% = Bilangan konstan

**Penyelesaian:**

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item}} \times 100$$

$$= \frac{56}{60} \times 100$$

$$= 0,93 \times 100$$

$$= 93,33 \%$$

**2. Validasi Ahli Media Kedua**

Validasi Ahli Media yang kedua dilakukan oleh Gerlan A. Manu, ST., M.Kom, adapun hasil validasi dari ahli media kedua adalah sebagai berikut:

**Rumus perhitungan Nilai Validasi:**

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013:61)

- P = Presentase yang dicari
- X = Jumlah jawaban
- Xi = Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item
- 100% = Bilangan konstan

**Penyelesaian:**

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item}} \times 100$$

$$= \frac{58}{60} \times 100$$

$$= 0,96 \times 100$$

$$= 96,67 \%$$

**Validasi Ahli Media Ketiga**

Validasi Ahli Media yang ketiga dilakukan oleh S. Syufyanto Minggele,

S.Kom, adapun hasil validasi dari ahli media ketiga adalah sebagai berikut:

**Rumus perhitungan Nilai Validasi:**

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013:61)

- P = Presentase yang dicari
- X = Jumlah jawaban
- Xi = Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item
- 100% = Bilangan konstan

**Penyelesaian:**

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item}} \times 100$$

$$= \frac{52}{60} \times 100$$

$$= 0,86 \times 100$$

$$= 86,67 \%$$

**4. Kesimpulan**

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* dalam membuat media *Articulate Storyline* memiliki lima tahap, yaitu *Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance*.
2. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran SISKOMDIG dengan aplikasi *Articulate Storyline* dengan tampilan yang terdiri dari 2 menu utama yaitu menu materi yang merujuk pada materi tentang Logika dan Algoritma Komputer, dan menu latihan soal sebanyak 10 soal pilihan ganda
3. Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran dengan aplikasi *Articulate Storyline* mata pelajaran SISKOMDIG materi logika dan algoritma komputer, kelas X MM 2 SMK N 6 Kupang tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan dengan nilai akhir 89 % dan tingkat pencapaian sangat baik sebagai media pembelajaran SISKOMDIG,

khususnya materi Logika dan Algoritma Komputer kelas X MM 2 SMK N 6 Kupang

## DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair, Snaky. 2013. Media Pembelajaran Cooperative Learning Teori: Yogyakarta
- Afif, Moch M. A., dan Subuh Isnur H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.
- Annas Ribab. 2016. Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran. Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Malang
- Arsya, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Binanto, Iwan (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta
- Chatib, Munib. 2012. Gurunya Manusia : Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara. Bandung : Kaifa.
- Daryanto.(2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media
- Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaubaka
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan. Digital. Bogor:
- Latuheru, ( 2012). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Made, Wena. (2011). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu. Tinjauan. Konseptual Operasional. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Menrisal. Nurjaila. 2018. Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Akademik. Mahasiswa oleh WA UTOMO · 2020
- Rivers . 2015. Media Massa dan Masyarakat Modern. Jakarta: Prenada media group
- Sanjaya, Wina. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,. Kualitatif, dan R&D. Bandung
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia. Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT.
- Kotler, dan Keller. (2012). Manajemen Pemasaran. Edisi 12. Jakarta:Erlangga.