

PENGEMBANGAN ALAT PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE DENGAN APLIKASI ZOOM SEBAGAI MEDIA PERANTARA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI ERA PANDEMI COVID-19

Ayu Annisa Akbar¹⁾, Lista Litta²⁾

¹⁾Teknik Elektro Universitas Teknologi Sulawesi

²⁾Teknik Elektro Universitas Teknologi Sulawesi

e-mail: aiiuu.nhiza@gmail.com¹⁾, listalitta91@gmail.com²⁾

Abstrak : Dunia sedang dilanda pandemi Covid-19 yang menghambat semua aktivitas termasuk proses pembelajaran. Sehingga, pemerintah Indonesia memberikan solusi yaitu semua aktivitas dan proses pembelajaran dilakukan dari rumah. Proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Berkurangnya minat belajar siswa menjadi sebuah masalah yang terjadi saat pembelajaran daring maka dari itu para guru harus membuat sebuah pembelajaran yang bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu aplikasi yang dapat membuat alat pembelajaran yang menarik yakni Articulate Storyline. Articulate Storyline merupakan sebuah aplikasi pembuat alat pembelajaran. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode RnD. Metode ini mencakup analisis awal, desain dan perancangan produk, pembuatan produk hingga pengujian. Pada penelitian ini diperoleh hasil tingkat kevalidan yakni 83,80% tingkat kepraktisan yakni 92,24% dan tingkat keefektifan yakni 96,47% sehingga alat pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menarik minat siswa dalam belajar di era pandemi.

Kata Kunci—Alat Pembelajaran, Articulate Storyline, Zoom, Desain Grafis

Abstract : The world is suffering by the Covid-19 pandemic which all activities including the learning process is having trouble. Thus, the Indonesian government provides a solution is all the learning process should be at home. The teaching and learning process is carried out by online. The reduced interest in student learning becomes a problem that occurs during online learning, therefore teachers must create a lesson that can increase students interest and motivation in learning. One interesting learning application creator is is the Articulate Storyline. Articulate Storyline is an application for making learning tools. This research was made using the RnD method. This method includes initial analysis, product design and design, product manufacture to testing. In this study, the results obtained that the validity level was 83.80%, the practicality level was 92.24% and the effectiveness level was 96.47% so that the learning tools produced in this study could attract students' interest in learning in the pandemic era.

Keywords— Learning Tools, Articulate Storyline, Zoom, Desain Grafis

I. PENDAHULUAN

ERA Globalisasi seperti sekarang ini, manusia tentu saja harus mengikuti perkembangan zaman, salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi memengaruhi beberapa bidang yaitu transportasi, kesehatan, komunikasi juga pendidikan. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh besar terhadap pendidikan yang senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. selain itu pada akhir tahun 2019 ditemukan sebuah wabah virus di Wuhan, China. Wabah ini diberi nama *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang kemudian menyebar hampir diseluruh negara di dunia.

Media kompas.com mencatat hingga 17 Oktober 2020 kasus *Covid-19* didunia mencapai 39,5 juta kasus, sedangkan di Indonesia sendiri mencapai 353.461 kasus. Hampir seluruh sektor terkena dampak dikarenakan

wabah pandemi ini yakni sektor perekonomian hingga sektor pendidikan. Untuk menekan angka penyebaran virus pada pertengahan Maret 2020 pemerintah Indonesia menghimbau kepada semua masyarakat untuk tinggal dirumah, bekerja dari rumah atau *Work From Home* (WFH) dan belajar dari rumah atau *Learning From Home* (LFH). Ini membuat semua kegiatan harus dilakukan secara daring termasuk proses belajar mengajar. Pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran harus tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Sehingga, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *online*. Kegiatan yang dilakukan pendidik termasuk dalam kegiatan *Work From Home*. Sedangkan kegiatan peserta didik termasuk dalam *Learning From Home*. Proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring harus menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran berupa alat pembelajaran yang berbentuk media. Media pembelajaran mempunyai banyak jenis yakni media pembelajaran berbasis web, media pembelajaran berbasis komputer, media pembelajaran menggunakan aplikasi atau presentasi serta media pembelajaran menggunakan media elektronik seperti video atau televisi. Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan. Terdapat 3 jenis pendidikan yaitu pendidikan formal, pendidikan informal dan pendidikan nonformal. Pendidikan baik secara formal maupun nonformal biasanya dilakukan secara langsung atau konvensional. Sehingga dapat diartikan, aktivitas belajar mengajar dilakukan di satu tempat dan waktu yang sama sehingga terjadi interaksi langsung antara pengajar dan pelajar [1]. Namun, dikarenakan situasi pandemi yang terjadi saat ini aktivitas belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara langsung, semua kegiatan harus dilakukan secara daring. Untuk membuat sebuah media pembelajaran diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran. Salah satunya yakni *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* termasuk dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi presentasi. Saat ini *Articulate Storyline* belum banyak dipakai oleh orang banyak dikarenakan aplikasi ini masih terbilang baru. *Articulate Storyline* merupakan aplikasi pembuat presentasi yang memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point namun mempunyai banyak kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik. Sedangkan aplikasi Zoom merupakan media komunikasi yang akhir-akhir ini banyak dipakai masyarakat untuk berinteraksi jarak jauh. Zoom menjadi populer digunakan semenjak diberlakukannya *Work From Home* dan *Learning From Home*.

Terdapat beberapa penelitian yang telah menggunakan *Articulate Storyline* dan aplikasi Zoom diantaranya yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Software Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo” oleh Purnama dan Asto [2], pada penelitian ini penulis hanya menghasilkan sebuah media pembelajaran. Selain itu, Ryan Angga Pratama pernah menulis tentang penelitiannya yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan [3]. Penelitian yang dilakukan menghasilkan media yang valid, efektif dan praktis. Serta “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19” yang ditulis oleh Dwi Ismawati [4]. Dari beberapa kasus diatas peneliti berkeinginan membuat sebuah penelitian yang menghasilkan media pembelajaran di era *Covid-19* dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan kepraktisan proses pembelajaran di era pandemi. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh juga terjadi pada SMK Pancamarga Makassar, setelah melakukan observasi awal di SMK Pancamarga peneliti menemukan kasus berkurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Adapun urgensi dari penelitian ini adalah Pentingnya proses belajar mengajar walaupun dalam masa pandemi yang dapat membantu proses pembelajaran serta menarik minat dan motivasi pelajar pada SMK Pancamarga di masa pandemi *Covid-19*. Penelitian bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang valid, efektif dan praktis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Alat Pembelajaran

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yakni penyampaian pesan dari pengantar ke penerima [5]. Maka dari itu untuk memudahkan pengajar menyampaikan materi ke pelajar dibutuhkan sebuah alat pembelajaran atau media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik

maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan [6]. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran dapat berbentuk media pembelajaran, media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memudahkan pengajar menyampaikan materi pelajaran.

B. Jenis-Jenis Alat Pembelajaran

Alat Pembelajaran atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis. Pembagian jenisnya yakni Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan lain-lain. Ketiga, model proyeksi seperti *slide*, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran [7]. Selain itu, terdapat 8 klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, dan media cetak. Alat pembelajaran umum yang biasa digunakan dalam proses belajar-mengajar yakni buku, peta dan globe [8]. Dari beberapa penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa alat pembelajaran mempunyai banyak jenis, sehingga pengguna dapat memilih alat pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.

C. Articulate Storyline

Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya [2]. Perbedaan dari *Adobe Flash* yang merupakan media yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini yaitu *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau *script* dalam proses pembuatannya. *Articulate Storyline* memiliki navigasi yang dapat membantu dalam menghubungkan *link* (koneksi) antar *slide* dengan tepat [9]. *Articulate Storyline* merupakan media visual diam yang mempunyai fungsi yang sama dengan *Microsoft Powerpoint* dan *Macromedia Flash* yakni dapat digunakan untuk membuat alat pembelajaran yang interaktif dan menarik namun *Articulate Storyline* masih kurang digunakan dalam pembelajaran dikarenakan masih banyak pengguna yang belum mengenal aplikasi ini. *Articulate* sendiri merupakan aplikasi yang baru diperkenalkan pada tahun 2001.

D. Aplikasi Zoom

Aplikasi Zoom atau Zoom Meeting merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan [10]. Zoom Meeting merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler. Fitur yang ada dalam aplikasi ini antara lain, panggilan telepon, webinar, presentasi dan masih banyak lainnya [4]. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, aplikasi Zoom Meeting merupakan aplikasi komunikasi berupa video yang mempunyai banyak fungsi salah satunya sebagai media pembelajaran. Selain itu, Zoom Meeting juga digunakan sebagai media untuk melakukan rapat daring. Aplikasi ini dapat menampung banyak peserta dalam satu kali pertemuan. Aplikasi ini juga dapat digabungkan penggunaannya dengan media pembelajaran yang lain saat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan cara menggunakan fitur presentasi di aplikasinya.

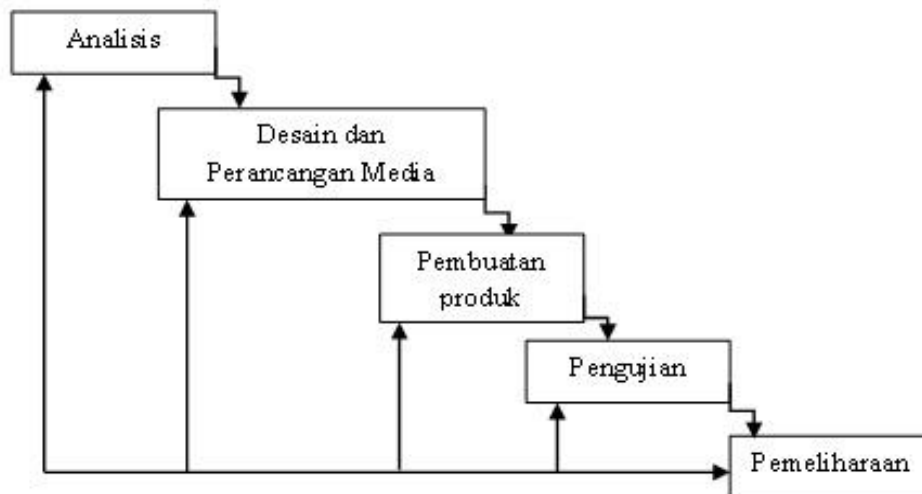
E. Desain Grafis

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia [11]. Di era sekarang desain grafis dijadikan pelajaran umum di beberapa sekolah kejuruan hingga perguruan tinggi, ini dikarenakan kemampuan desain grafis sangat dibutuhkan di beberapa bidang pekerjaan. Desain grafis sendiri bisa dipelajari dengan otodidak atau mengikuti kursus yang khusus mempelajari cara mendesain dengan menggunakan komputer.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode RnD (*Research and Development*) dengan model *waterfall* yakni metode penelitian dan pengembangan, dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk sehingga dapat digunakan sesuai dengan kegunaannya. Model *waterfall* terdiri dari analisis, desain dan perancangan, pembuatan produk, pengujian, dan pemeliharaan. Namun, pada penelitian ini peneliti tidak akan melakukan tahap pemeliharaan, karena pada tahap pemeliharaan media telah sampai di tangan pengguna. Berikut merupakan model *waterfall* yang digunakan peneliti dalam membuat alat pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini:



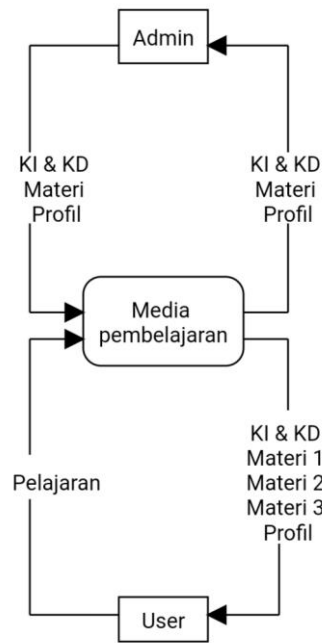
Gambar 1. Model *Waterfall*

1) Tahap Analisis

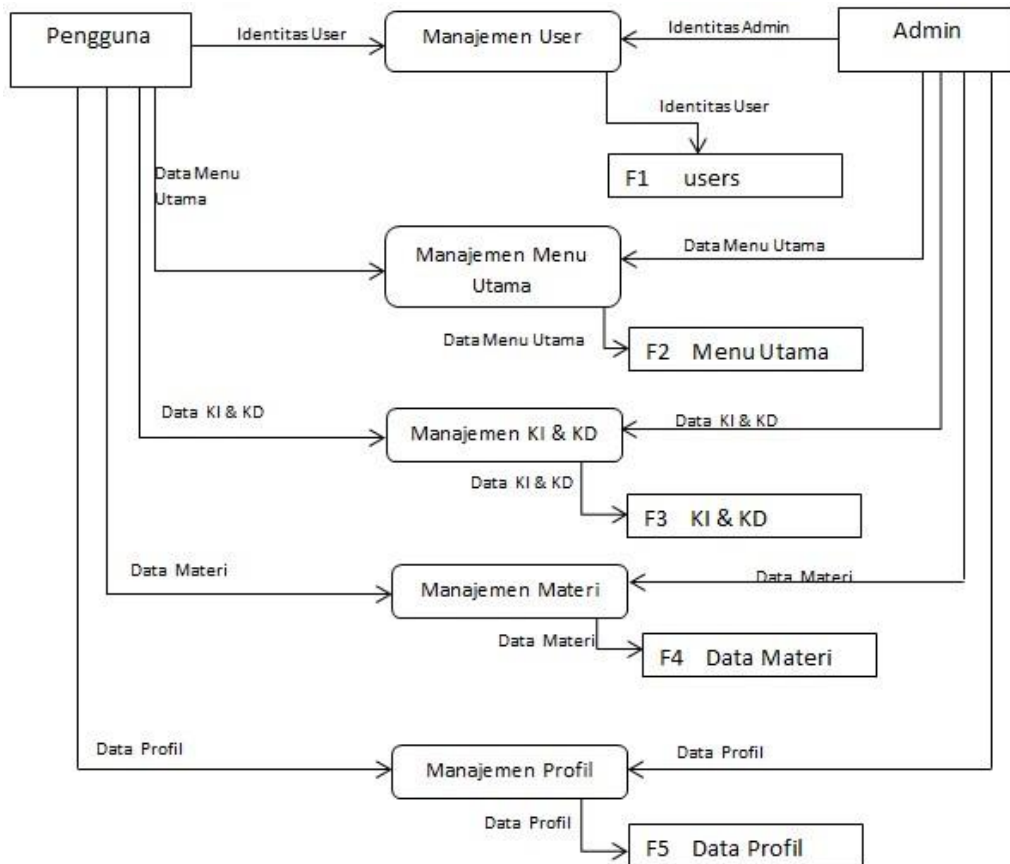
Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan pada penelitian. Tahap ini terbagi atas 2 yakni tahap wawancara dan tahap analisis kebutuhan perangkat lunak. Pada tahap wawancara dilakukan wawancara dengan guru dasar desain grafis SMK Pancamarga Makassar. Dari hasil wawancara ditemukan kondisi awal guru mengalami kesulitan melakukan proses mengajar dikarenakan terjadinya perubahan cara mengajar yang disebabkan pandemi. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan perangkat lunak, Pengembangan media pembelajaran membutuhkan *software* dan *hardware* untuk pembuatannya. Untuk *software* dibutuhkan aplikasi *Articulate Storyline*, serta menggunakan aplikasi *zoom* untuk menyajikan pelajaran. Sedangkan untuk *hardware* dibutuhkan sebuah perangkat komputer atau laptop untuk dapat mengoperasikan berbagai *software* yang digunakan.

2) Tahap Desain dan Perancangan Media

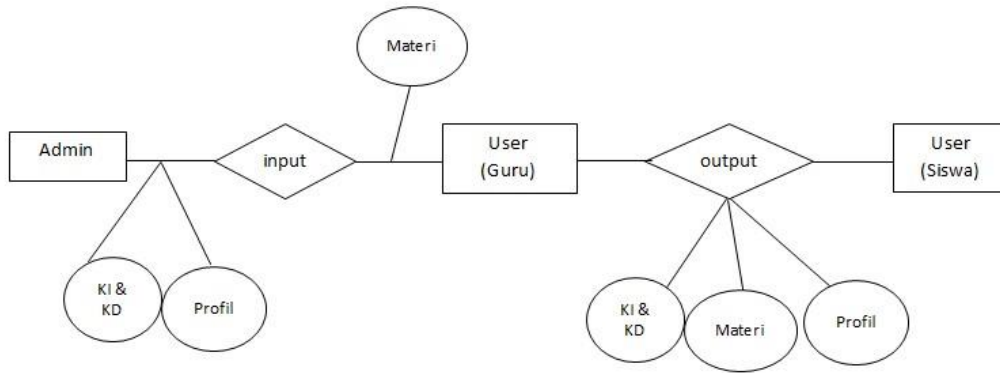
Tahap desain dilakukan sebelum melakukan pembuatan alat pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti membuat beberapa desain diagram yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran serta merancang tampilan untuk alat pembelajaran yang akan dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Berikut diagram konteks, diagram DFD, dan ERD dalam penelitian:



Gambar 2. Diagram Konteks

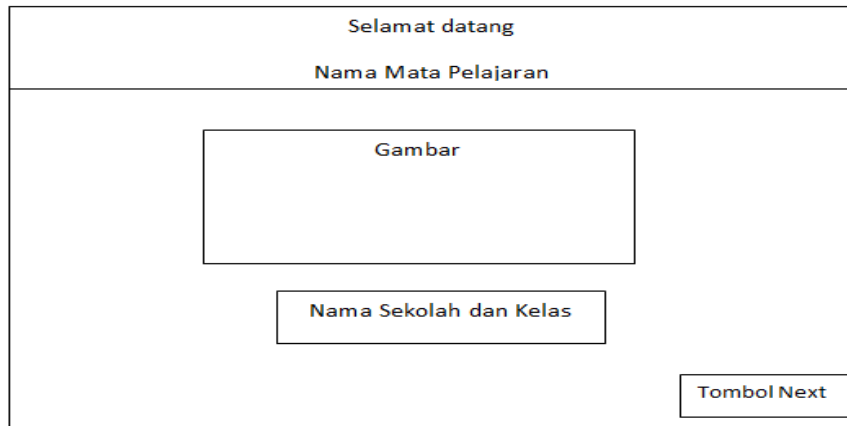


Gambar 3. Diagram DFD

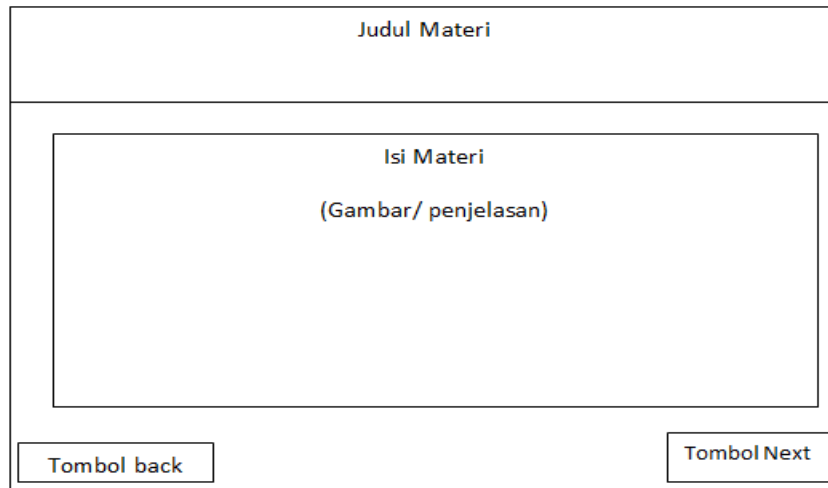


Gambar 4. Diagram ERD

Rancangan media berfungsi untuk membantu menggambarkan tampilan media yang dibuat agar dalam pembuatan *interface* media dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Gambar dibawah ini merupakan desain awal media pembelajaran



Gambar 5. Rancangan Tampilan Awal Alat Pembelajaran



Gambar 6. Rancangan Tampilan Isi Alat Pembelajaran

Gambar 5 merupakan rancangan tampilan pembuka alat pembelajaran. Rancangan tampilan awal terdiri dari beberap tulisan, sebuah gambar dan tombol *next* untuk berpindah ke tampilan berikutnya. Gambar 6 merupakan rancangan tampilan isi materi pada alat pembelajaran yang dibuat. Dalam rancangan tersebut terdapat judul materi serta isi materi pelajaran.

3) Tahap Pembuatan Produk

Alat pembelajaran dasar desain grafis dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Pembuatan alat pembelajaran ini disesuaikan dengan rancangan awal yang dilakukan saat tahap desain.

4) Tahap Pengujian

Setelah pembuatan produk, produk yang dihasilkan akan diuji sebelum sampai di tangan pengguna. Tahap pengujian yang umum dilakukan untuk sebuah sistem atau media yakni uji *Blackbox*. Selain itu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan suatu produk maka perlu diadakan uji validasi dan uji pengguna.

5) Tahap Pemeliharaan

Pada tahap ini produk yang dihasilkan telah sampai di tangan pengguna. Untuk penelitian ini peneliti tidak melakukan tahap pemeliharaan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Pancamarga Makassar. Waktu penelitian hingga perencanaan dan pembuatan program serta pembuatan laporan penelitian dilakukan selama 12 Bulan. Subjek penelitian yakni seluruh guru yang mengajar mata pelajaran dasar desain grafis dan siswa kelas 1 SMK Pancamarga Makassar, sedangkan objek penelitian ini adalah alat pembelajaran mata pelajaran dasar desain grafis sebagai sarana pembelajaran bagi siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk melengkapi rancangan produk tersebut yakni:

- 1) Observasi, pada observasi awal peneliti menemukan kasus kurangnya minat belajar siswa di era pandemi.
- 2) Wawancara, peneliti juga telah melakukan wawancara awal pada pengajar terkait cara pembelajaran saat pandemi.
- 3) Studi dokumentasi, untuk studi dokumentasi peneliti akan meneliti data pembelajaran pada dokumen tersimpan di SMK Pancamarga. Data pembelajaran yang dimaksudkan adalah materi apa saja yang akan diajarkan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
- 4) Studi literatur, pada studi literatur peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang akan dimasukkan kedalam alat pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam pengujian terhadap produk berupa kuisioner yang akan diberikan kepada para penguji yang menguji seberapa baik jalannya hasil produk yang telah dibuat.

D. Pengujian

Pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *blackbox*. Selain itu terdapat juga uji lain yaitu:

- 1) Uji validasi ahli, pengujian ini akan dilakukan oleh dua orang ahli.
- 2) Uji coba lapangan, pengujian ini dilakukan oleh guru dan siswa.

E. Teknik Analisa Data

Uji coba penggunaan produk dihitung menggunakan skala *likert* yaitu untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$R = \frac{S}{JR \times JS}$$

$$P = \frac{S}{K}$$

Keterangan:

R = Rata-rata Skor

P = angka persentase

K = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah butir

S = Jumlah Skor yang diperoleh

JR = Jumlah Responden

JS = Jumlah Soal

Data instrumen yang dihitung terbagi atas tiga yaitu tentang valid, efektif dan praktis. Berikut pedoman penskoran:

1) Valid

Tabel 1 Pedoman penskoran kevalidan [12]

No	Interval	Kategori
1	> 4,2 s/d 5,0	sangat baik
2	> 3,4 s/d 4,2	Baik
3	> 2,6 s/d 3,4	cukup baik
4	> 1,8 s/d 2,6	kurang baik
5	1,0 s/d 1,8	Sangat tidak baik

2) Praktis

Tabel 2 Pedoman penskoran kepraktisan [12]

No	Interval	Kategori
1	> 4,2 s/d 5,0	sangat baik
2	> 3,4 s/d 4,2	Baik
3	> 2,6 s/d 3,4	kurang baik
4	> 1,8 s/d 2,6	tidak baik
5	1,0 s/d 1,8	sangat tidak baik

3) Efektif

Tabel 3 Pedoman penskoran keefektifan [12]

No	Interval	Kategori
1	> 4,2 s/d 5,0	sangat baik
2	> 3,4 s/d 4,2	Baik
3	> 2,6 s/d 3,4	kurang baik
4	> 1,8 s/d 2,6	tidak baik
5	1,0 s/d 1,8	sangat tidak baik

Pedoman penskoran memiliki 5 interval dan kategori. Interval 1,0 hingga 1,8 merupakan kategori sangat tidak baik, interval >1,8 hingga 2,6 merupakan kategori tidak baik, interval >2,6 hingga 3,4 merupakan kategori kurang baik, interval >3,4 hingga 4,2 merupakan kategori baik, dan interval >4,2 hingga 5,0 termasuk dalam kategori sangat baik. Untuk mendapatkan kevalidan, keefektifan dan kepraktisan, hasil akhir uji kevalidan dan uji pengguna setidaknya harus mendapatkan skor minimal 3,4 dan maksimal 5,0.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti. Dalam tahap ini peneliti membaginya menjadi 2 tahapan yakni tahapan wawancara dan tahap analisis kebutuhan perangkat.

1) Tahap wawancara

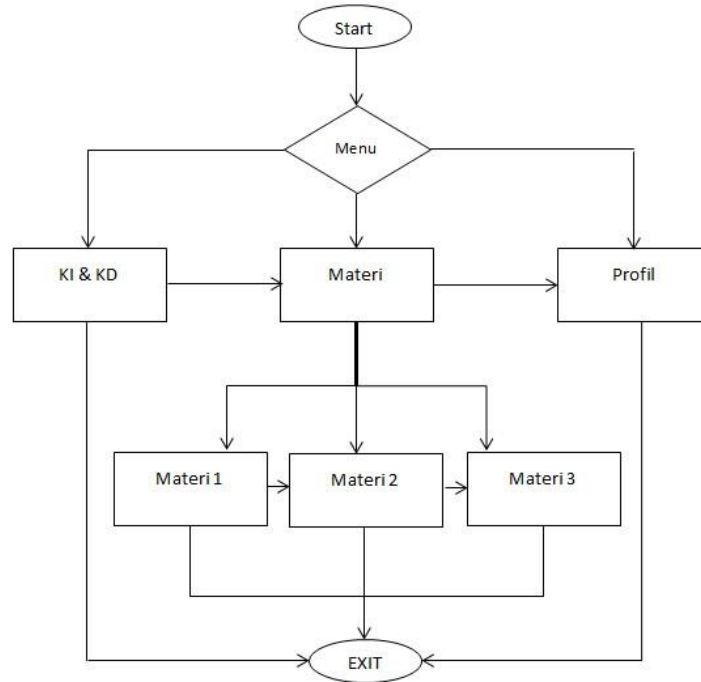
Tahap pertama yang dilakukan yaitu mewawancarai guru yang mengajar mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Pancamarga, dari hasil wawancara ditemukan kondisi awal guru mengalami kesulitan melakukan proses mengajar dikarenakan terjadinya perubahan cara mengajar yang disebabkan pandemi.

2) Tahap analisis kebutuhan perangkat

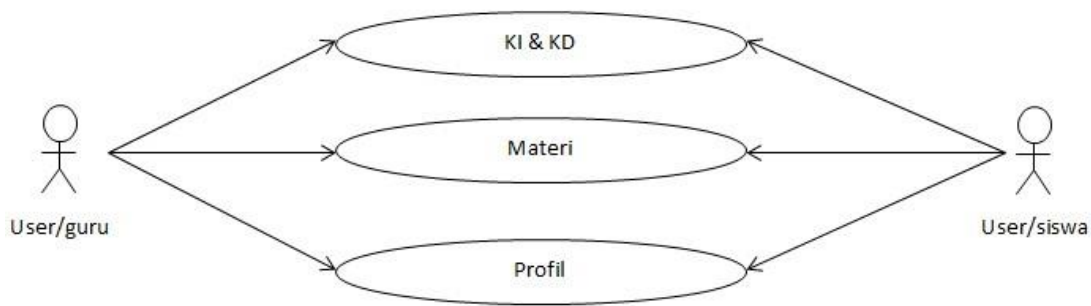
Pengembangan media pembelajaran membutuhkan software dan hardware untuk pembuatannya. Untuk software dibutuhkan aplikasi *Articulate Storyline*, serta menggunakan aplikasi *zoom* untuk menyajikan pelajaran. Sedangkan untuk *hardware* dibutuhkan sebuah perangkat komputer atau laptop untuk dapat mengoperasikan berbagai *software* yang digunakan.

B. Tahap Desain

Tahap desain memiliki beberapa tahap salah satunya yakni merancang berbagai diagram. Dibawah ini merupakan diagram *flowchart* dan *use case* antar pengguna.



Gambar 7. Flowchart



Gambar 8. Use Case Antar Pengguna

C. Pembuatan Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran dasar desain grafis dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Pembuatan alat pembelajaran ini disesuaikan dengan rancangan awal yang dilakukan saat tahap desain. Gambar 9 merupakan tampilan pembuka dari alat pembelajaran. Pada tampilan ini terdapat tulisan selamat datang, nama mata pelajaran, logo Tut Wuri Handayani, dan nama kelas. Pada pojok kanan bawah terdapat tombol next yang akan terhubung dengan slide berikutnya.



Gambar 9. Tampilan Pembuka Alat Pembelajaran



Gambar 10. Tampilan Menu Alat Pembelajaran







Gambar 10 merupakan tampilan menu, pada tampilan ini terdapat 3 menu yang dapat dipilih. Untuk memilih salah satu menu pengguna dapat mengklik ikon yang ada. Dibagian bawah tampilan menu ini terdapat 2 tombol yang terhubung dengan tampilan sebelum dan tampilan setelahnya.

Gambar 11 adalah tampilan materi. Pada tampilan ini merupakan isi dari materi yang diajarkan. Berikut salah satu contoh tampilan materi yang terdapat di alat pembelajaran Articulate Storyline ini:



Gambar 11. Tampilan Materi Alat Pembelajaran

Tabel 4. Tabel Tombol

Tombol	Fungsi
	Berfungsi memajukan tampilan ke tampilan berikutnya
	Berfungsi mengembalikan tampilan ke tampilan sebelumnya
	Berfungsi untuk kembali ke tampilan menu
	Saat mengklik tombol tersebut, akan langsung masuk ke tampilan KI & KD (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar)
	Saat mengklik tombol tersebut, akan langsung masuk ke tampilan materi
	Saat mengklik tombol tersebut, akan langsung masuk ke profil sekolah
Tulisan Berwarna	Saat mengklik tulisan tersebut, akan langsung masuk tampilan yang dituju (sesuai tulisan yang ada)

Tabel 4 menjelaskan fungsi tombol yang terdapat pada media pembelajaran, sekaligus merupakan sebagai fitur-fitur yang dapat digunakan.

D. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan cara pengujian *blackbox* dimana masukan dan keluaran diuji kesesuaiannya kemudian dilakukan uji validasi ahli dan uji coba lapangan.

1) Pengujian *blackbox*

Tabel 5. Pengujian *Blackbox*

No	Rancangan proses	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Klik tombol <i>next</i>	Masuk pada menu utama alat pembelajaran	Sesuai
2	Klik ikon KI dan KD	Masuk di <i>slide</i> pembahasan KI dan KD	Sesuai
3	Klik ikon materi	Masuk di tampilan daftar materi	Sesuai
4	Klik ikon profil	Masuk di profil sekolah	Sesuai
5	Klik tombol <i>back</i>	Kembali di tampilan pembuka	Sesuai
6	klik tombol <i>next</i>	Masuk pada <i>slide</i> berikut	Sesuai
7	klik tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	Sesuai
8	Klik salah satu materi pada daftar materi	Masuk pada materi yang dipilih	Sesuai

Pengujian *blackbox* merupakan pengujian secara fungsional untuk mengetahui aplikasi berjalan sesuai keinginan, dengan menguji masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Tabel 5 merupakan tabel dari pengujian *blackbox* yang dilakukan terhadap alat pembelajaran dasar desain grafis berbasis *articulate storyline*

2) Uji Validasi dan Uji Lapangan

Uji Validasi dilakukan oleh dua orang ahli dengan cara uji coba alat pembelajaran dari berbagai aspek yang terdiri dari aspek pemrograman, aspek konten isi tampilan, dan aspek penilaian pengguna. Uji validasi ahli ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya alat pembelajaran yang dihasilkan. Sedangkan untuk uji coba lapangan dilakukan oleh pengguna alat pembelajaran. Guru dan siswa SMK Pancamarga merupakan pengguna alat pembelajaran yang dihasilkan. Uji coba lapangan berupa aspek penilaian pengguna yang terdiri dari kualitas sistem, kualitas informasi, kepuasan pemakai, dan dampak bagi sekolah dan siswa. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan alat pembelajaran yang dihasilkan.

Uji lapangan dilakukan dalam bentuk daring dikarenakan pandemi yang belum berakhir. Aplikasi *Zoom* digunakan sebagai media perantara dalam uji lapangan ini. Selain itu aplikasi *Zoom* juga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar setelah alat pembelajaran *Articulate Storyline* ini sampai di tangan pengguna (guru) selama pandemi berlangsung atau selama pembelajaran daring diterapkan. Dibawah ini terdapat tabel hasil uji coba, Tabel 5 merupakan hasil uji validasi ahli, Tabel 6 merupakan hasil uji lapangan kategori praktis dan tabel 7 merupakan hasil uji lapangan kategori efektif.

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kesimpulan
1	Aspek Pemrograman	4,17	83,56%	Baik
2	Aspek Konten Isi Tampilan	4,2	84,17%	Baik
3	Aspek Penilaian Pengguna	4,2	83,67%	Baik
Keseluruhan Indikator		4,19	83,80%	Baik

Tabel 7. Aspek Penilaian Pengguna Kategori Praktis

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kesimpulan
1	Kualitas sistem	4,61	92,24%	Sangat Baik
2	Kualitas informasi	4,68	93,65%	Sangat Baik
Keseluruhan indikator		4,64	92,24%	Sangat Baik

Tabel 8. Aspek Penilaian Pengguna Kategori Efektif

No	Indikator	Rata-rata	Persentase	Kesimpulan
1	Kepuasan pemakai	4,65	92,94%	Sangat Baik
2	Dampak bagi sekolah	5,00	100%	Sangat Baik
Keseluruhan indikator		4,82	96,47%	Sangat Baik

Hasil uji validasi yang tertera di Tabel 6 menunjukkan rata-rata dari ketiga indikator yakni 4,19 dan presentase 83,80% dengan kesimpulan yakni baik. Pada Tabel 7 uji lapangan dengan aspek penilaian pengguna kategori praktis menunjukkan rata-rata dari keseluruhan indikator yakni 4,64 dan persentase 92,24% dengan kesimpulan sangat baik. Sedangkan untuk aspek penilaian pengguna kategori efektif yang tersaji di Tabel 8, menunjukkan rata-rata indikator yakni 4,82 dan persentase 96,47% dengan kesimpulan sangat baik.

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah alat pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar baik saat pandemi *Covid-19* berlangsung maupun saat pandemi *Covid-19* berakhir. Hasil uji alat pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan bahwa alat pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini memenuhi kriteria valid dengan rata-rata 4,19 dan persentase 83,80%, memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata 4,64 dengan persentase 92,24%, serta memenuhi kriteria efektif dengan rata-rata 4,82 dengan persentase 96,47%. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata dan persentase yang dihasilkan memenuhi kriteria yang ada. Kedepannya saat alat pembelajaran telah sampai di tangan pengguna, diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Alat pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini juga diharapkan dapat dikembangkan dengan menggunakan mata pelajaran lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi atas dana hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada LLDIKTI wilayah IX yang telah memberikan banyak informasi terkait Penelitian Dosen Pemula (PDP), berikutnya peneliti juga berterima kasih kepada pimpinan, staff, dan akademisi Universitas Teknologi Sulawesi atas bantuan dan arahannya selama penelitian berlangsung. Terakhir peneliti mengucapkan terima kasih untuk pimpinan, guru dan siswa SMK Pancamarga karena telah berkontribusi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Gartika dan Rita Rismiati. "Pendidikan jarak jauh," dalam *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh untuk SMA*. Bandung, Indonesia. 2013. Bab 1. Hal. 3-4
- [2] S. Purnama & Asto B, I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. [Online]. 3(2)
- [3] P. Ryan Angga. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Dimensi*. [Online]. 7(1), hal. 19-35.

- [4] I. Dwi, Iis Prasetyo. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. [Online]. 5(1)
- [5] Munadi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta, 2013 hal. 24
- [6] A. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*. [Online]. 3(2), hal. 79.
- [7] R. Isran dan Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*. [Online]. 4(1).
- [8] T. Talizaro. (2013). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. [Online]. 2(2).
- [9] Y. Rizki, Siti Khoiruli Ummah, Moh Mahfud Effendi. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classrom Bercirikan Mini-Project. *SJME*. [Online]. 4(1)
- [10] H. Danin, Aqiilah Afiifadiyah Rahman. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP*. [Online]. 5 (1)
- [11] B. Sony Panca. (2019). Pelatihan Desain Grafis Dan Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*. [Online]. 4(1)
- [12] S. Eko Putro. "Instrumen Non Tes," dalam *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, edisi ke-5, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Indonesia, 2016, bab V, hal. 104-112.