

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM MATERI MENGGAMBAR ILUSTRASI TRADISIONAL

Randi Rama Prayogaⁱ, Ayo Sunaryoⁱⁱ

ⁱMagister Pendidikan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia
randirama0017@gmail.com*, ayosunaryo@student.upi.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dalam materi menggambar ilustrasi tradisional. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif dan berinteraksi untuk mendukung pemahaman siswa terhadap teknik menggambar ilustrasi tradisional. Metode pengembangan media pembelajaran ini mengintegrasikan prinsip desain instruksional, teori pembelajaran konstruktivis, dan teknologi e-learning. Articulate Storyline 3 dipilih sebagai platform pengembangan karena kemampuannya dalam menciptakan konten interaktif dan mudah diakses oleh pengguna. Proses pengembangan melibatkan analisis kebutuhan, desain instruksional, pengembangan konten, uji coba, dan evaluasi. Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa Articulate Storyline 3 dapat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menggambar ilustrasi tradisional. Media pembelajaran ini menyajikan materi secara interaktif melalui berbagai fitur seperti simulasi, tugas interaktif, dan uji coba evaluatif. Evaluasi dari ahli konten dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat diimplementasikan dengan baik dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan dengan menyediakan alternatif media pembelajaran yang berfokus pada pengajaran menggambar ilustrasi tradisional. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa tradisional melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran digital.

Kata-Kata Kunci : Articulate Storyline 3, Pendidikan Seni, Ilustrasi, Menggambar, Ilustrasi

Abstract: *This research aims to develop learning media based on Articulate Storyline 3 in traditional illustration drawing material. The development of this learning media was carried out in response to the need for innovative and interactive learning methods to support students' understanding of traditional illustration drawing techniques. This learning media development method integrates instructional design principles, constructivist learning theory, and e-learning technology. Articulate Storyline 3 was chosen as a development platform because of its ability to create interactive content that is easily accessible to users. The development process involves needs analysis, instructional design, content development, testing, and evaluation. The results of the development of this learning media show that Articulate Storyline 3 can be effectively used to increase students' understanding in drawing traditional illustrations. This learning media presents material interactively through various features such as simulations, interactive tasks, and evaluative trials. Evaluations from content experts and field trials show that this learning media can be implemented well in learning contexts. This research contributes to the development of educational technology by providing alternative learning media that focuses on teaching traditional illustration drawing. The implications of this research can be used as a guide for educators and curriculum developers to improve the quality of traditional fine arts learning through the use of digital learning technology.*

Keywords: Articulate Storyline 3, Art Education, Illustration, Drawing, Illustration

PENDAHULUAN

Proses perkembangan teknologi membuat peserta didik lebih akrab dengan gawai ataupun gadget dibandingkan dengan buku teks, buku pelajaran dan media cetak. Dengan adanya perkembangan revolusi industri 4.0 membawa perubahan, dimana peserta didik dapat menggunakan internet sebagai referensi untuk belajar baik melalui website, blog, aplikasi maupun berbasis video seperti youtube. Peserta didik juga dapat melakukan aktivitas belajar dimanapun dan kapanpun. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Articulate storyline 3* dapat mendukung proses dan kinerja pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 ini. Penggunaan aplikasi pada gadget saat ini sangat sesuai dengan perkembangan yang terjadi terutama dalam bidang pendidikan, aktivitas belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri Bandung tersebut ditemukan bahwa permasalahan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Seni Budaya dengan materi menggambar ilustrasi yaitu tenaga pendidik masih memanfaatkan media serta sarana tradisional yang membuat peserta didik tidak menunjukkan ketertarikan kedalam pembelajaran Seni Budaya terutama pada materi menggambar ilustrasi. Tenaga pendidik sedikit banyaknya telah memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajarannya di kelas namun efektivitas dalam penerapannya belum maksimal. Hal tersebut terlihat ketika proses pembelajaran dimana penyampaian materi, penugasan bahkan materi yang membutuhkan alat peraga

masih terpaku pada buku teks, dan media pembelajaran seadanya. Pemberian materi dari tenaga pendidik masih terbilang tidak efektif dikarenakan menggunakan buku cetak, papan tulis, lembar kertas kerja, catatan seadanya, hal tersebut diketahui pada saat kegiatan observasi dikelas. Media pendukung yang terkadang digunakan hanya media pembelajaran seperti Power Point atau photo saja. Penggunaan media pembelajaran terutama *Articulate Storyline 3* belum pernah digunakan terkhusus dalam pembelajaran Seni Budaya dengan materi menggambar ilustrasi.

Guru mata pelajaran Seni Budaya menuturkan bahwa ada penurunan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran terkhususnya materi menggambar ilustrasi. Hal ini terjadi karena dari tingkat kemampuan peserta didik dalam penyerapan materi pembelajaran berbeda-beda, ada yang dapat langsung mengerti dan ada juga yang harus membaca berulang-ulang.

Peneliti akan menerapkan media yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman, hasil belajar serta kreativitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang tepat saat ini adalah media berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya dengan materi menggambar ilustrasi. Karena dengan menggunakan media berbasis *Articulate Storyline 3* maka hal yang bersifat rancu dapat menjadi konkret terutama dalam pembelajaran Seni Budaya. Mereka bisa bermain sambil belajar yang berisikan materi pembelajaran menggambar ilustrasi sehingga peserta didik merasa senang

dalam mengikuti pembelajaran berlangsung.

Articulate Storyline 3 dihadirkan sebagai software pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft PowerPoint*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*, serta banyak *tools* di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*. *Articulate Storyline* menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari ormat untuk pengguna *iOS*, *Android*, dan *PC*.

Menurut Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Manfaat media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata oleh guru dan dapat mempengaruhi untuk kemudahan anak

dalam menerima pelajaran (Azhar Arsyad, 1996: 15). Dengan demikian media adalah suatu alat untuk memudahkan anak dalam mengikuti pelajaran supaya lebih jelas dan memahami apa yang dipelajari, lebih-lebih penulis menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak buatan *Global Incorporation* yang dapat digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna *iOS*, *Android*, dan *PC*. Seperti yang diungkapkan Rivers (2015):

“Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designers, and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements.”

Articulate Storyline menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016).

Menurut Kusrianto dalam Parmadi, dkk (2015: 780) Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Menurut Supriyono dalam Sugihartono (2015: 1101) ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatches*. Supriyono juga menjelaskan ilustrasi yang efektif. Menurut Muksin (2014:28) menjelaskan bahwa, Ilustrasi adalah salah satu jenis kegiatan menggambar yang membutuhkan keterampilan menggambar bentuk. Bentuk yang digambar harus dapat mempertegas, memperjelas, dan

memperindah isi cerita atau narasi yang menjadi tema gambar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan sesuai dengan data dari hasil observasi dan kebutuhan peserta didik, maka peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dengan judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Dalam Materi Menggambar Ilustrasi Tradisional”**. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, diharapkan dapat mentasi permasalahan yang terjadi, serta memberikan pengalaman baru bagi guru terutama peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 3). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* (Penelitian Pengembangan). Metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Tujuan akhir dari metode penelitian *Research and Development* di bidang pendidikan adalah lahirnya produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efektif

dan lebih sesuai dengan kebutuhan di lapangan.)

Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE karena rasional, sistematis, mudah dipelajari dan lengkap. Model ADDIE tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaannya urut, setiap tahap yang akan dilalui selalu mengacu pada tahap sebelumnya yang melalui proses revisi atau perbaikan sehingga tahap selanjutnya diperoleh produk media pembelajaran yang efektif. Menurut Prawiradilaga (2012: 207) kelenturan dari setiap komponen yang dapat dijabarkan sesuai dengan kebutuhan menjadi kelebihan sekaligus kekurangan dari ADDIE ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri pada mata pelajaran Seni Budaya dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan serta evaluasi. Dibawah ini dijabarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan tahapan ADDIE

Analisis

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mengembangkan produk media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini akan di temukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran kemudian akan dirumuskan cara pemecahannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri, terdapat beberapa hal penting yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran ini. Beberapa hal penting tersebut adalah :

Analisis kerja

Pada tahap analisis kinerja, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi Menggambar Ilustrasi di SMP Negeri.

Sebagai mata pelajaran dengan jam pembelajaran yang terbilang singkat, tentu tenaga pendidik mempunyai tantangan yang cukup besar agar dapat menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan memanfaatkan waktu yang disediakan. Komposisi mengajar yang hanya 2 jam per-minggu menuntut tenaga pendidik untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam waktu yang singkat namun mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan proses penyampaian materi pembelajaran Seni Budaya, tenaga pendidik masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku paket. Dampak dari metode yang diterapkan ada beberapa peserta didik yang tidak terlalu fokus pada proses pembelajaran, serta ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Peneliti menyimpulkan bahwa minat peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya cukup rendah.

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik memaksa peserta didik untuk selalu memahami buku paket ataupun LKS yang dimiliki. Selanjutnya peneliti mengetahui bahwa sarana dan prasarana pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif telah memadai, yakni telah tersedianya *LCD proyektor*, *Wifi* atau jaringan internet. Sarana dan prasarana tersebut sangat disayangkan

jika tidak dimanfaatkan dengan maksimal untuk kegiatan pembelajaran Seni Budaya.

Analisis Kebutuhan

Bentuk pengajaran Seni Budaya tersebut dikembangkan dalam proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan berkreaitivitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dari hasil observasi dan wawancara telah diketahui karakteristik peserta didik kelas VIII.9 SMP Negeri masih membutuhkan hal-hal yang menarik perhatian dan tidak membosankan pada saat pembelajaran berlangsung. Tenaga pendidik dan peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif yang disertai ilustrasi visual pada materi Menggambar Ilustrasi. Materi tersebut dipilih karena lebih banyak materi yang memerlukan gambar, penjalan berlanjut menggunakan audio serta video tutorial dalam menggambar ilustrasi. Oleh karena itu, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi Menggambar Ilustrasi yang merujuk pada silabus dan diharapkan sebagai inovasi baru dalam penyampaian materi Menggambar Ilustrasi dengan tujuan meningkatkan kreativitas serta minat belajar peserta didik dikelas, sehingga peserta didik mendapatkan gambaran materi secara nyata serta kemudahan dalam mendalami materi pembelajaran. Maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, yaitu kemampuan tenaga pendidik serta peserta didik dalam mengoperasikan laptop/komputer, tersedianya

laptop/komputer di kelas, *LCD proyektor*, serta pengeras suara yang akan mendukung kegiatan pembelajaran.

Design (Perancangan)

Tahapan perancangan merupakan tahap perencanaan pembuatn media pembelajaran interaktif dan didasarkan pada tahap analisi yang dilakukan sebelumnya

Garis Besar Isi Media (GBIM)

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya indikator materi Menggambar Ilustrasi yang harus dikuasi peserta didik dituangkan dalam garis besar isi media sebagai petunjuk dalam pembuatan naskah media yang terdiri dari indikator, materi, sub materi, dan jenis media yang akan dituangkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Jabaran materi

Jabaran materi merupakan ringkasan materi yang akan divisualisasikan menjadi media pembelajaran interaktif. Penyusun materi Menggambar Ilustrasi dengan kompetensi ini dan kompetensi dasar serta yang terdapat pada buku siswa.

Flow Chart

Flow Chart/alur media merupakan bagan yang berisi simbol-simbol tertentu dan menunjukkan satu urutan atau aliran proses media. *Flow Chart* digunakan mempermudah dan sebagai panduan peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3.

Naskah media

Naskah disusun sesuai dengan GBIM yang dibuat sebelumnya. Naskah memuat informasi-informasi mengenai

bentuk visual serta audio, berupa rancangan seluruh tampilan media dan masing-masing rancangan tampilan disertai keterangan tampilan, keterangan navigasi dan animasi, serta keterangan narasi/audio. Naskah dibuat sebagai pedoman peneliti dalam tahap selanjutnya.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline sesuai dengan hasil yang telah dilakukan pada tahap perencanaan yang diperoleh melalui GBIM, jabaran materi, *Flow Chart*, dan naskah media. Pada tahap pengembangan terdiri dari tiga tahapan yaitu, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pra Produksi

Pada tahap ini dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan termasuk perangkat lunak (*Software*) yang digunakan untuk memproduksi media pembelajaran interaktif. Alat dan bahan yang diperlukan yaitu, laptop/lomputer, pengeras suara, jabaran materi Menggambar Ilustrasi, serta naskah media perangkat lunak (*Software*) yang mendukung untuk pengembangan media pembelajaran interaktif antara lain *Snipping Tool* dan *Adobe Photoshop* untuk pengeditan gambar, *Adobe Premiere* untuk pengolahan audio, serta *Articulate Storyline* sebagai *Software* pembuat media pembelajaran interaktif.

Produksi

Tahap ini dilakukan pengembangan produk media pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan naskah media. Pengembangan dilakukan dengan membuat dan mengumpulkan media pelengkap seperti

background, icon menu, gambar ilustrasi, animasi, audio, serta video pendukung materi pembelajaran. Setelah media pelengkap dikumpulkan, selanjutnya dimasukkan ke dalam *software Articulate Storyline* untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif.

Langkah pertama adalah pembuatan opening dan halaman utama/menu utama media pembelajaran interaktif. Langkah berikutnya adalah membuat menu petunjuk dan menu kompetensi, menu tersebut dibuat agar media pembelajaran interaktif lebih terarah dan mudah digunakan. Selanjutnya pembuatan menu materi dengan menambahkan gambar dan video, serta materi teks yang diperlukan. Langkah terakhir adalah menambahkan interaktivitas berupa kuis/*game* melalui menu yang ada dalam *software Articulate Storyline*.

Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, produksi media pembelajaran interaktif Menggambar Ilustrasi harus terlebih dahulu diperiksa apakah media tersebut masih ada kesalahan dan kekurangan atau tidak. Pengecekan dimulai dari kelengkapan materi, kesempurnaan animasi, audio, dan video, serta ketepatan reaksi tombol yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. Setelah proses pengecekan selesai, media dipublish dalam bentuk format *.exe* agar dapat dibaca dan digunakan pada laptop/komputer lain yang tidak terinstal *software Articulate Storyline*.

Implementation (Penerapan)

Tahap penerapan media pembelajaran interaktif Menggambar Ilustrasi dilakukan untuk mengukur kreativitas dan minat belajar peserta didik

dengan desain penelitian *one-group pretest-posttes design*, yaitu terdapat pretes sebelum diberi treatment/perlakuan dan kemudian diberikan *posttest* setelah treatment/perlakuan. Implementasi dilakukan pada 32 peserta didik kelas VIII.9 SMP Negeri. Implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dilakukan oleh guru.

Kondisi awal

Sebelum dilakukan implementasi, peserta didik dan tenaga pendidik akan diberi pretest berupa angket. *Pretest* tersebut diberikan dengan tujuan untuk mengukur minat awal peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya dengan materi Menggambar Ilustrasi. *Pretest* yang diberikan kepada peserta didik berupa 25 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban. Pretest untuk guru berupa 25 butir pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban.

Perlakuan

Pada tahap perlakuan, peserta didik diberikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai sarana pembelajaran Seni Budaya. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, tenaga pendidik memberikan sedikit penjelasan materi Menggambar Ilustrasi sebagai awal dari kegiatan pembelajaran, selebihnya tenaga pendidik mengawasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, karena media tersebut berfungsi sebagai bahan belajar mandiri peserta didik.

Kondisi akhir

Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran

intetraktif berbasis *Articulate Storyline* dengan materi Menggambar Ilustrasi, langkah selanjutnya yaitu pemberian *posttest* berupa angket pada siswa dan guru. Hal ini ditujukan untuk mengukur peningkatan minat peserta didik setelah diberikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. *Posttest* yang diberikan kepada peserta didik berupa 25 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban. *Posttes* untuk tenaga pendidik berupa 25 butir pernyataan dengan 4 pilihan jawaban.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap terakhir dari pengembangan ini adalah mengevaluasi media yang telah diimplementasikan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dengan materi Menggambar Ilustrasi serta penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Pengukuran peningkatan minat dilakukan dengan menganalisa hasil *pretest* dan *posttest* dari peserta didik dan tenaga pendidik yang telah dilakukan pada tahap implementasi.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Penelitian ini menyoroti keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dalam menyajikan materi menggambar ilustrasi tradisional.

Ditemukan bahwa pendekatan ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa, dengan memadukan interaktivitas dan keberlanjutan pembelajaran. Implementasi teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran seni rupa tradisional dan

memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

SARAN

Disarankan untuk melanjutkan penelitian guna mendalami efek jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada pemahaman siswa terhadap ilustrasi tradisional. Penelitian ini dapat mencakup studi lanjutan mengenai retensi pengetahuan dan penerapan keterampilan menggambar siswa setelah penggunaan media ini dalam jangka waktu yang lebih lama.

Untuk meningkatkan daya tarik dan keberagaman materi, disarankan untuk mengintegrasikan lebih banyak elemen seni rupa tradisional dari berbagai budaya. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih inklusif dan memperluas pemahaman siswa terhadap keragaman seni tradisional.

Memberikan pelatihan kepada pengajar mengenai pemanfaatan efektif dari media pembelajaran berbasis teknologi ini. Dengan memahami secara mendalam fitur-fitur *Articulate Storyline 3*, pengajar dapat memberikan bimbingan yang lebih baik kepada siswa dan mengoptimalkan potensi pembelajaran interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

Anonim, "Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD", <https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-mediapembelajaran-guru-sd/> (diakses 03 Desember 2023)

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

BATARIRUPA: Jurnal Pendidikan Seni
Volume 4, Nomor 1, April 2024

- Arsyad, A. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Connolly, K., & Reid, A. (2007). *Ethics review for qualitative inquiry: Adopting a values-based facilitative inquiry*. United State: Qualitative Inquiry.
- Hadi, S. (1986). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kvale, S. (2011). *Doing Interviews*. Los Angeles: Thousand Oaks.
- Muharrar, S. (2007). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.
- Muksin. (2014). *Seni Budaya: Buku Guru SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Poerwandari., K. E. (2009). *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Depok: LPSP3 UI.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohman, A., Ahmad, & Dkk. (2010). *Reformasi Pelayanan Publik*. Malang: Averroes Press.
- Rivers, David. 2015. Up and Running with Articulate Storyline 2. <https://www.lynda.com/Storyline-tutorials/Up-Running-Articulate-Storyline-2/196582-2.html/> (diakses 03 Desember 2023).
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., & Dkk. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&B, Cetakan ke-24*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syakir, A. J. (2007). *Resusitasi Jantung Paru*. Jakarta: Pusat Penerbit Departemen Ilmu Penyakit Dalam Universitas Indonesia.
- Kusrianto, A. (2015). Pengantar Desain Komunikasi Visual. In Parmadi, & Dkk, *Pengantar desain komunikasi visual* (p. 780). Yogyakarta: Andi.
- Schramm, W. (2011). Media dan Sumber Pembelajaran. In W. Schramm, & S. Putri, *Big Media Little Media* (p. 20). Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyono, R. A. (2015). Penggunaan Metode Pembelajaran Project Based Learning. In Sugihartono, *Sistem Pengendalian Manajemen* (p. 1101). Yogyakarta: BPF-UGM.