

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MATERI SENI
GRAFIS PADA SISWA SMP NEGERI 9 GORONTALO**

Alya Fadhila Panti^{1*}, I Wayan Sudana², I Wayan Seriyoga Parta³

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo^{12&3}

Email: alyafadhilapanti@gmail.com*, iwayan@ung.ac.id, seriyoga@ung.ac.id

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi seni grafis di SMP Negeri 9 Gorontalo. Penelitian ini mencakup pengujian tingkat kevalidan (oleh ahli materi dan media), tingkat kelayakan (praktis), serta tingkat keefektifan (respon pengguna). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar wawancara, observasi, serta angket atau kuesioner penilaian yang diberikan kepada para ahli dan 22 siswa kelas IX B sebagai subjek uji coba. Hasil uji validitas menunjukkan media ini "Sangat Valid" dengan skor dari ahli materi sebesar 85% dan ahli media sebesar 85,5%. Uji kepraktisan melalui implementasi produk dinilai sangat layak berdasarkan kemudahan navigasi dan interaktivitasnya. Pengujian efektivitas melalui respon siswa mencapai 89,77%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Efektif" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Produk ini layak digunakan sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi seni grafis, serta membantu guru untuk menyampaikan materi secara inovatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Seni Grafis.

A B S T R A C T

This study aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline for Graphic Arts material at SMP Negeri 9 Gorontalo. This study includes testing the level of validity (by subject matter and media experts), the level of feasibility (practicality), and the level of effectiveness (user response). This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instruments used included interview sheets, observations, and assessment questionnaires given to experts and 22 grade IX B students as test subjects. The validity test results showed that this media was "Highly Valid" with a score percentage from subject matter experts of 85% and media experts of 85.5%. The practicality test through product implementation was deemed very feasible based on its ease of navigation and interactivity. Effectiveness testing through student response results showed a percentage of 89.77%, which falls into the "Very Effective" for use in the learning process. In conclusion, the interactive learning media based on Articulate Storyline that was developed is declared valid, practical, and effective. This product is suitable for use as an alternative solution to increase student interest and understanding of Graphic Arts material, as well as to assist teachers in delivering material in an innovative way.

Keywords: Interactive Learning Media, Interactive, *Articulate Storyline*, Graphic Arts



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright© 2024 by Author. Published by Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Received: January, 2026

Revised: February, 2026

Accepted: March, 2026

Published: May, 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan bangsa yang bukan sekadar proses transfer ilmu, melainkan upaya terencana untuk membentuk karakter dan mengubah ketidaktahuan menjadi pemahaman (Faradita, 2018). Memasuki era modern, kemajuan teknologi global telah mentransformasi berbagai sendi kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Maritsa et al., 2021). Namun, sistem pendidikan konvensional sering kali masih terjebak pada metode penyampaian searah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi tunggal dan siswa sebagai penerima pasif. Pendekatan ini, yang didominasi ceramah dan alat peraga terbatas, mengakibatkan interaksi minim dan pemahaman konsep yang dangkal. Kondisi tersebut sangat terasa pada mata pelajaran Seni Budaya, di mana representasi unsur seni secara visual dan auditif menjadi krusial agar siswa dapat mengeksplorasi materi secara menyeluruh (Wahid, 2018). Tanpa media yang tepat, efektivitas proses pembelajaran sulit tercapai, terutama pada materi yang memiliki kompleksitas teknis tinggi seperti seni grafis.

Seni grafis, sebagai bagian dari seni rupa dua dimensi yang menggunakan metode pencetakan dan teknik klise tertentu, memiliki karakteristik visual-teknis yang sulit diajarkan melalui metode konvensional (Nurjanah dan Afandi, 2021). Masalah mendalam muncul ketika keterbatasan media menghalangi visualisasi prosedur pencetakan yang presisi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ratmin Panti (49 tahun), guru Seni Budaya di SMP Negeri 9 Gorontalo, terungkap bahwa latar belakang pendidikan pengajar yang tidak linear (lulusan ekonomi) menyebabkan ketergantungan tinggi pada buku teks dan metode ceramah karena keterbatasan keahlian praktis dalam seni rupa. Analisis sebab-akibat menunjukkan bahwa penggunaan media statis seperti *PowerPoint* yang hanya memindahkan isi buku teks ke layar proyektor tidak mampu mengakomodasi kebutuhan visual materi seni grafis. Dampaknya, siswa seperti Desvitha (15 tahun) merasa bosan dan cenderung pasif karena materi praktik sering kali dilewati. Hal ini berujung pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yang banyak berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM.

Eksplorasi terhadap penelitian terdahulu menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi. Penelitian oleh Nurjanah dan Afandi (2021) berfokus pada teknik klise namun belum menyentuh aspek digitalisasi interaktif. Sementara itu, kajian Karisma dan Hendratno (2002) dan Yazri (2024) menekankan pentingnya teknologi secara umum di sekolah namun kurang spesifik pada materi praktika seni rupa yang kompleks. Kelemahan media yang ada dalam penelitian-penelitian tersebut sering kali terletak pada rendahnya tingkat interaktivitas yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi materi seni grafis yang bersifat prosedural ke dalam *platform Articulate Storyline* yang mampu menggabungkan teks, gambar, video, animasi, dan audio secara simultan untuk mengatasi keterbatasan demonstrasi manual di kelas. Urgensi penelitian ini semakin nyata mengingat kebutuhan siswa SMP di era digital akan konten pembelajaran yang lebih hidup dan responsif daripada *slide* presentasi searah.

Pemilihan *Articulate Storyline* didasarkan pada keunggulan pedagogisnya yang komprehensif, di mana *platform* ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi (Indriani et al., 2021). Media ini sangat relevan dengan karakteristik siswa SMP yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap teknologi dan membutuhkan visualisasi realistik dalam memahami materi teknis seperti seni grafis. Melalui media interaktif ini, materi yang sebelumnya dianggap monoton dapat dikemas dalam bentuk simulasi digital yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya bergantung pada kehadiran guru (Sanjaya, 2014). Meskipun memiliki keterbatasan akses pada *platform* iOS (Syam et al., 2023), keunggulannya dalam menyajikan informasi secara menyeluruh menjadikannya solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran di SMP Negeri 9 Gorontalo.

Berdasarkan seluruh uraian masalah dan potensi solusi di atas, penelitian ini secara eksplisit bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid, praktis, dan efektif khusus untuk materi seni grafis. Pengembangan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan nilai akademik siswa di SMP Negeri 9 Gorontalo, tetapi juga memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menyampaikan materi seni budaya secara lebih inovatif. Penelitian ini menjadi sangat krusial sebagai upaya nyata dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan guna membekali siswa dengan keterampilan digital dan daya kreativitas yang relevan dengan tantangan era modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2023:294) Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Jenis pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method*. Menurut (Sugiyono 2011) *mix method* mengkombinasikan dua metode penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif ke dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga data yang diperoleh akan lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, Menurut Mulyatiningsih (2014) dalam (Sabdarini et al., 2021) Model ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap. Secara akurat, Model ADDIE berakar dari desain pembelajaran militer Amerika Serikat tahun 1950-an yang kemudian diformalkan oleh Florida State University pada 1975 untuk mencetak personel militer unggul, sebelum akhirnya diadaptasi oleh para profesional pendidikan pada era 1980-an menjadi metode pembelajaran yang dinamis dan efektif hingga saat ini (Alfah, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid secara teoretis melalui uji ahli, serta praktis dan efektif saat diimplementasikan dalam pembelajaran seni grafis di lapangan

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan utama model ADDIE. Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan kurikulum dan hambatan pembelajaran di sekolah. Tahap *design* mencakup penyusunan materi dan pembuatan *storyboard*. Pada tahap *development* dilakukan proses produksi media yang diikuti dengan validasi menggunakan teknik *expert judgement*. Validator terdiri dari dua dosen ahli media untuk menilai aspek visual dan teknis, serta satu dosen ahli materi dan satu guru mata pelajaran seni budaya senior sebagai ahli materi untuk memvalidasi kedalaman konsep dan kesesuaian kurikulum. Kriteria validator dipilih berdasarkan kompetensi akademik dan pengalaman profesional di bidang pendidikan seni rupa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 9 Gorontalo. Subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas IX B sejumlah 22 orang. Karakteristik subjek adalah siswa yang sedang menempuh mata pelajaran seni budaya, khususnya materi seni grafis, dan memiliki akses terhadap fasilitas pendukung di sekolah. Uji coba dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan dan efektivitas media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2006), data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar. sedangkan Data kuantitatif menurut (Sugiyono, 2009) adalah metode penelitian berbasis filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian dan analisis bersifat statistik untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara, observasi, dan data dari lembar penilaian yang telah diubah dari skor angka dan persentase menjadi narasi. sedangkan Analisis data kuantitatif

digunakan sebagai pendukung untuk menganalisis angka-angka dari lembar penilaian. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang suatu objek (Kriyantono, 2020).

Tabel 1. Pengukuran Skala *Likert*

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2013:94)

Rumus perhitungan yang digunakan untuk menghitung total lembar instrumen validasi materi sebagai berikut:

$$\text{Persentase Validasi (\%)} = \frac{\text{Skor Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100$$

Sumber: Sugiyono (2013:95)

Untuk memperoleh hasil rata-rata validasi dari masing-masing validator dijumlahkan dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Jumlah skor 2 validator}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Sumber: Sugiyono (2013:95)

Hasil dari persentase yang telah diperoleh kemudian dicocokkan dengan skala persentase validasi sebagai berikut.

Tabel 2. Skala Persentase Validasi

Persentase Validasi	Kriteria
< 25%	Sangat Tidak Valid
26-49%	Tidak Valid
50-74%	Valid
75-100%	Sangat Valid

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2015:13)

Jawaban butir instrumen diklasifikasikan menjadi empat pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-4, yaitu 4 (sangat valid), 3 (valid), 2 (tidak valid), dan 1 (sangat

tidak valid). Jika skor berada di antara 50%-100%, materi pembelajaran dianggap valid dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Namun, jika skor berada di antara <49%-0%, materi pembelajaran dianggap tidak sesuai dengan kriteria validasi dan tidak dapat dilanjutkan.

Rumus perhitungan yang digunakan untuk menghitung total lembar instrumen kelayakan media sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100$$

Sumber: Sugiyono (2013:95)

Untuk memperoleh hasil rata-rata kelayakan dari masing-masing ahli media dijumlahkan dengan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{\text{Jumlah skor 2 ahli media}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Sumber: Sugiyono (2013:95)

Hasil dari persentase yang telah diperoleh kemudian dicocokkan dengan skala persentase kelayakan sebagai berikut.

Tabel 3 Skala Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan	Kriteria
< 25%	Sangat Tidak Layak
26-49%	Tidak Layak
50-74%	Layak
75-100%	Sangat Layak

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2015:13)

Jawaban butir instrumen diklasifikasikan menjadi empat pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-4, yaitu 4 (sangat layak), 3 (layak), 2 (tidak layak), dan 1 (sangat tidak layak). Jika skor berada di antara 50%-100%, materi pembelajaran dianggap layak dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Namun, jika skor berada di antara <49%-0%, materi pembelajaran dianggap tidak sesuai dengan kriteria para ahli dan tidak dapat dilanjutkan.

Rumus perhitungan yang digunakan untuk menghitung total lembar instrumen keefektifan media sebagai berikut:

$$\text{Persentase keefektifan(\%)} = \frac{\text{Skor Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100$$

Sumber: Sugiyono (2013:95)

Untuk memperoleh hasil rata-rata keefektifan dari masing-masing siswa dijumlahkan dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

Sumber: Sugiyono (2013:95)

Hasil dari persentase yang telah diperoleh kemudian dicocokkan dengan skala persentase keefektifan sebagai berikut.

Tabel 4 Skala Persentase Keefektifan

Persentase Keefektifan	Kriteria
< 25%	Sangat Tidak Efektif
26-49%	Tidak Efektif
50-74%	Efektif
75-100%	Sangat Efektif

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2015: 13)

Jawaban butir instrumen diklasifikasikan menjadi empat pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-4, yaitu 4 (sangat efektif), 3 (efektif), 2 (tidak efektif), dan 1 (sangat tidak efektif). Jika skor berada di antara 50%-100%, materi pembelajaran dianggap efektif dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Namun, jika skor berada di antara <49%-0%, materi pembelajaran dianggap tidak efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi Seni Grafis di SMP Negeri 9 Gorontalo. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi nyata sekolah, termasuk profil, sarana dan prasarana, sumber daya manusia, serta kurikulum yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, SMP Negeri 9 Gorontalo merupakan sekolah negeri terakreditasi A yang memiliki fasilitas memadai dan lingkungan belajar kondusif. Namun, proses pembelajaran seni budaya, khususnya materi seni grafis, masih bersifat konvensional dengan metode ceramah dan penggunaan media terbatas seperti buku teks dan *PowerPoint*. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hasil belajar rata-rata berkisar 60-70, di bawah KKM 75. Guru pengampu mata pelajaran seni budaya juga bukan berasal dari latar belakang pendidikan seni, melainkan ekonomi, sehingga menghadapi kesulitan dalam mengajarkan aspek praktik seni. Kondisi ini menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi seni grafis dilakukan melalui beberapa langkah sistematis. Pertama, penyusunan materi pembelajaran yang meliputi pemilihan dan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas IX serta referensi pendukung. Materi dirancang agar lebih ringkas dan mudah dipahami, mencakup pengertian seni grafis, jenis-jenis karya, alat dan bahan, serta klasifikasi karya seni grafis. Penyusunan ini bertujuan agar media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri di mana saja. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan penyusunan storyboard sebagai panduan visual yang memuat urutan tampilan, teks, gambar, audio, dan video dalam media. *Storyboard* berfungsi untuk memudahkan proses penyusunan alur pembelajaran dan penyuntingan media agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Tahap berikutnya adalah pembuatan audio atau *dubbing* dengan menambahkan narasi suara dan *background* yang disesuaikan dengan isi media. Perekaman dilakukan menggunakan perangkat sederhana untuk menyelaraskan antara narasi dan tampilan visual, sehingga memperkuat daya tarik dan kualitas media pembelajaran. Tahap terakhir adalah proses penyuntingan (*editing*), yaitu penyusunan dan penyempurnaan media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada perangkat komputer. Proses ini meliputi pengaturan tata letak, efek suara, transisi, serta integrasi gambar, video, dan audio agar menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan rancangan *storyboard*.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dalam model ADDIE, rancangan media yang telah dibuat sebelumnya diwujudkan menjadi produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Tahap ini diawali dengan proses validasi ahli yang bertujuan memastikan kelayakan isi dan tampilan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Adapun validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah dosen Pendidikan Seni Rupa, Akbar Abdulah, S.Pd., M.Pd., dan Ratmin Panti, S.Pd selaku guru seni budaya di SMP Negeri 9 Gorontalo. Sedangkan untuk ahli media adalah dua dosen Pendidikan Seni Rupa yakni Drs. Suleman Dangkoa, M.Hum. dan Musfir Rizal Pratama, M.Pd. Proses validasi dilakukan dengan dua tahap yaitu validasi isi materi dan validasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dirancang.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Validator		Skor maks.	Jumlah skor	persentase
		I	II			
1	Aspek Kesesuaian materi	23	25	56	48	85%
2	Aspek kesesuaian bahasa	11	9	24	20	83%
Total		34	34	80	68	85%
Kategori						Sangat Valid

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Validator		Skor maks.	Jumlah skor	persentase
		I	II			
1	Aspek desain tampilan	43	36	96	79	82%
2	Aspek audio	10	10	24	20	83%
3	Aspek video	11	11	24	22	91%
4	Aspek animasi	15	13	32	28	87,5%

5	Aspek kemudahan penggunaa media	11	11	24	22	91%
Total		90	81	200	171	85,5%
Kategori						Sangat Layak

Hasil penilaian pada tabel menunjukkan bahwa validasi dari kedua ahli materi memperoleh nilai 85% yang menunjukkan sangat valid, menandakan bahwa isi, bahasa, dan penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Sementara hasil validasi kedua ahli media memperoleh nilai 85,5% dengan kriteria sangat layak, menunjukkan bahwa aspek desain, audio, video, dan animasi telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran digital. Saran perbaikan dari para validator meliputi penyempurnaan warna, animasi, serta penyesuaian tampilan untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual.

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas IX B SMP Negeri 9 Gorontalo dengan jumlah 22 peserta. Media *Articulate Storyline* dipublikasikan dalam format *HTML5* dan diakses melalui tautan daring menggunakan perangkat *android* masing-masing siswa. Setelah pembelajaran dan evaluasi menggunakan media tersebut, dilakukan pengumpulan data melalui lembar respons siswa.

Tabel 7. Hasil Penilaian Respon Pengguna

No.	Aspek Penilaian	Skor maks.	Jumlah skor	persentase
1	Aspek desain tampilan	176	153	86,9%
2	Aspek audio	264	244	92,42%
3	Aspek video	88	78	88,63%
4	Aspek animasi	88	81	92,04%
5	Aspek kemudahan penggunaan media	264	234	88,63%
Total		880	790	89,77%
Kategori				Sangat Efektif

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai sangat efektif, dengan persentase respon positif pada aspek kemudahan penggunaan, penyajian materi, bahasa, animasi, dan keterpaduan rata-rata di atas 89,77%. Siswa menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan media ini karena tampilannya interaktif dan mudah dioperasikan, serta memudahkan pemahaman terhadap konsep seni grafis.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan ditentukan apakah sudah layak digunakan untuk media pembelajaran atau masih dibutuhkan perbaikan berdasarkan saran dan masukan oleh validator. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua validator yaitu, validasi materi 85% dan validasi kelayakan media 85,5%. Untuk hasil responden peserta didik pada tahap implementasi uji coba produk pada keefektifan media yaitu 89,77% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui tahapan model ADDIE dan validasi oleh para ahli, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk materi seni grafis dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan ini dibuktikan melalui dua tahap validasi. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 85,5%, yang mengkategorikan media ini sangat layak untuk dikembangkan dengan revisi minimal. Penilaian ini mencakup kesesuaian tampilan navigasi, penggunaan bahasa, dan tingkat interaktivitas media dalam memenuhi kebutuhan siswa. Sementara itu, hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 85%, menegaskan bahwa konten dalam media telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, karakter siswa, dan mampu menarik minat belajar. Penyajian materi yang interaktif dan visual dalam media ini dinilai mampu membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui stimulus dan ilustrasi visual, yang sejalan dengan teori *multimedia learning* (Mayer, 2009) yang menekankan bahwa kombinasi antara teks, gambar, dan suara yang terintegrasi dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap pembelajaran.

Kelayakan media ini, yang ditunjukkan oleh kemudahannya untuk digunakan dan diaplikasikan, serta daya tariknya, juga selaras dengan pandangan (Arsyad, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman materi. Lebih lanjut, hasil uji coba efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendapatkan respons siswa yang sangat positif dengan kategori sangat efektif. Media ini terbukti berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi seni grafis, sebuah temuan yang turut didukung oleh penelitian Salwani dan Ariani (2021) yang juga menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas serta hasil belajar mereka.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk materi seni grafis pada siswa kelas IX SMP Negeri 9 Gorontalo telah berhasil dilaksanakan menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan terbukti valid, layak, dan efektif secara empiris. Tahap analisis meliputi kajian mendalam terhadap sekolah, sumber daya, dan kebutuhan pembelajaran. Tahap perancangan menghasilkan media interaktif dengan sepuluh komponen utama, termasuk video tutorial dan evaluasi. Media ini mencapai kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (85%) dan ahli media (85,5%). Pada tahap implementasi dan evaluasi, media ini menunjukkan hasil sangat efektif (89,77%), didukung oleh tanggapan siswa yang menyatakan media tersebut berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, unik, dan berbeda dalam materi seni grafis.

Disarankan agar pihak sekolah memanfaatkan media *Articulate Storyline* ini sebagai alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Bagi peserta didik, media ini direkomendasikan untuk digunakan secara mandiri guna memperdalam pemahaman materi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan penelitian ini sebagai dasar pengembangan media lebih lanjut dengan cakupan materi yang lebih luas atau pengujian pada jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

- Alfah, Rina. 2020. Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. *Jurnal Ilmiah Technologia* 11(1): 22–28. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/2692>
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Faradita, Meirza Nanda. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran Type Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal bidang pendidikan dasar* 2(1a): 47–58. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2349>
- Indriani, Sri Made, Artika I Wayan, dan Ratih Wahyu Ningtias Dwi. 2021. Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11(1): 25–36. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.29316>
- Karisma, Ivan, dan Hendratno. 2022. Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(5): 1113–1126. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46980/39424>
- Kriyantono, Rachmat. 2020. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, dan Disertai Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Maritsa, Ana Et Al. 2021. Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2): 91–100. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/303>
- Mayer, e. Richard. 2009. *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Nurjanah, Devy Ika, dan Nizar Mohamad Afandi. 2021. Optimalisasi Pembelajaran Seni Grafis Bagi Guru Seni Budaya Se-Kawedanan Jatinom, Klaten, Jawa Tengah. *Ars: jurnal seni rupa dan desain* 24(1): 33–42. <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/4546>
- Riduwan. 2015. *Kala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sabdarini, Christina, Asep Sukenda Egok, dan Aswarliansyah. 2021. Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(5): 3765–3777. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1393/pdf>
- Salwani, Ririn, Dan Yetti Ariani. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 Di Kelas Va Sdit Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(1): 409–15. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963/867>
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Kencana.
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, Natriani, Abdul Hakim, dan Muhammad Harmansyah. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Upt Sdn 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *Juara SD : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2(2): 231–242. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/345/278>
- Wahid, Abdul. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar *Istiqra' V(2):* 173–179.
- Yazri, Bintang Al Faroq. 2024. Peran Teknologi Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam. *Pendidikan Dan Pengajaran* 2(6): 177–183.