

IMPLEMENTASI E-LEARNING MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE DALAM MATA PELAJARAN DKV

Ajis Wardika¹, Ipan Ripai²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: daegis0329@gmail.com

Article History

Received: 15-08-2025

Revision: 24-08-2025

Accepted: 27-08-2025

Published: 29-08-2025

Abstract. This study aims to implement web-based interactive learning media using *Articulate Storyline 360* in the Visual Communication Design (VCD) subject at SMK Negeri 1 Luragung and to assess its effectiveness on learning outcomes. The method applied was a *pre-experimental design* with a *one group pretest–posttest* model, involving 34 tenth-grade VCD students selected through purposive sampling. Instruments included learning achievement tests (pretest and posttest) and validation questionnaires from material and media experts. The data were analyzed using quantitative descriptive methods. The results showed an increase in the average score from 45.2 to 66.6. The *paired sample t-test* at a 5% significance level indicated $\text{Sig.} < 0.05$, signifying a significant difference before and after treatment. Expert validations categorized the media as “very feasible.” The media was found effective in improving students’ learning outcomes in VCD.

Keywords: E-Learning, *Articulate Storyline 360*, Learning Outcomes, VCD

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline 360* pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Luragung serta mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan adalah *pre-experimental design* model *one group pretest–posttest* dengan sampel 34 siswa kelas X DKV 1 yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) dan angket validasi ahli materi serta ahli media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 45,2 menjadi 66,6. Uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5% menghasilkan nilai $\text{Sig.} < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Validasi ahli materi dan media memperoleh kategori “sangat layak”. Media ini dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran DKV.

Kata Kunci: E-Learning, *Articulate Storyline 360*, Hasil Belajar, DKV

How to Cite: Wardika, A & Ripai, I. (2025). Implementasi *E-Learning* Media Pembelajaran Berbasis *Website* Menggunakan *Articulate Storyline* dalam Mata Pelajaran DKV. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8660-8667. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4085>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan menciptakan suasana belajar kondusif sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi secara optimal, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Seiring dengan perkembangan era digital, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu faktor utama yang mendorong

inovasi dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, khususnya melalui media berbasis *e-learning*, diyakini mampu meningkatkan efektivitas sekaligus fleksibilitas proses belajar mengajar (Gikas & Grant, 2013).

Model pembelajaran berbasis *e-learning* memberikan keunggulan dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Selain itu, model ini juga mampu menyediakan variasi materi yang lebih beragam dibandingkan metode konvensional, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Moore, Dickson-Deane, & Galyen, 2011). Namun, hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Luragung menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas, khususnya pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV). Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pemanfaatan buku teks maupun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pola ini seringkali membuat siswa kurang aktif berpartisipasi dan mudah merasa jenuh.

Salah satu perangkat lunak yang memiliki potensi besar untuk mengatasi masalah tersebut adalah *Articulate Storyline 360*. Aplikasi ini memungkinkan integrasi berbagai elemen pembelajaran seperti teks, gambar, audio, video, animasi, hingga model 3D ke dalam satu platform interaktif. Media yang dikembangkan dengan aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, bahkan tanpa koneksi internet, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi (Ningsih & Pratiwi, 2021). Keunggulan tersebut menjadikan *Articulate Storyline 360* sangat relevan untuk mendukung pembelajaran DKV yang menekankan aspek visual dan interaktif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline 360* pada mata pelajaran DKV di SMK Negeri 1 Luragung. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji efektivitas media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

METODE

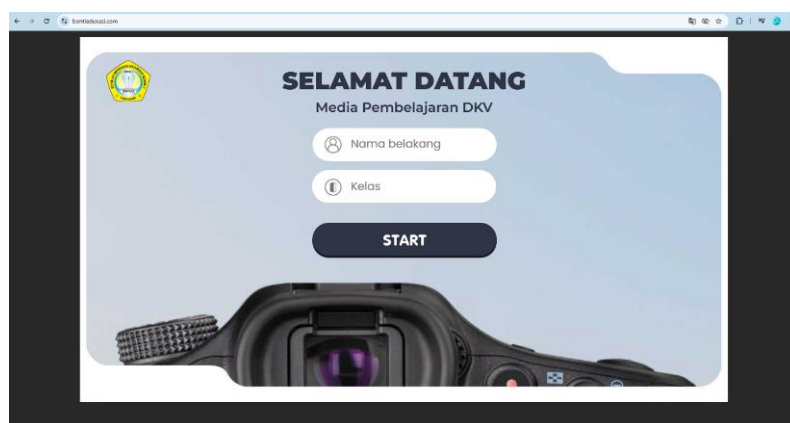
Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-experimental design* dengan model *one group pretest–posttest*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat diketahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran yang dikembangkan terhadap pencapaian siswa. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) 1 di SMK Negeri 1 Luragung dengan jumlah sampel sebanyak 34 orang. Teknik *purposive sampling* digunakan dalam penentuan sampel, dengan pertimbangan kesesuaian materi, jadwal

pembelajaran, serta ketersediaan sarana pendukung yang relevan untuk penerapan media. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis. Pertama, tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur pencapaian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Kedua, angket validasi ahli yang melibatkan dua kategori penilai, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi, kedalaman, serta keakuratan konten, sedangkan ahli media menilai aspek desain, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan dari media yang dikembangkan.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap awal adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran DKV untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang ada. Selanjutnya dilakukan perancangan media menggunakan *Articulate Storyline 360* yang memuat materi, video, model 3D, serta latihan soal interaktif. Setelah rancangan selesai, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Tahap berikutnya adalah uji coba terbatas pada siswa kelas X DKV 1 dengan melibatkan proses pembelajaran yang didukung media tersebut. Pada tahap implementasi, siswa diberikan *pretest* sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal, dan *posttest* setelah pembelajaran untuk melihat peningkatan hasil belajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif. Perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* diuji menggunakan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji ini digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan serta efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 360* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL

Media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline 360* yang dikembangkan pada penelitian ini telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada siswa kelas X DKV 1 SMK Negeri 1 Luragung.



Gambar 1. *Login page media pembelajaran*



Gambar 2. Main menu media pembelajaran



Gambar 3. Materi media pembelajaran



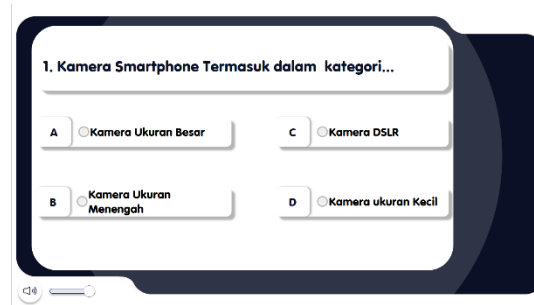
Gambar 4. Materi 3D model media pembelajaran



Gambar 5. Materi view point media pembelajaran

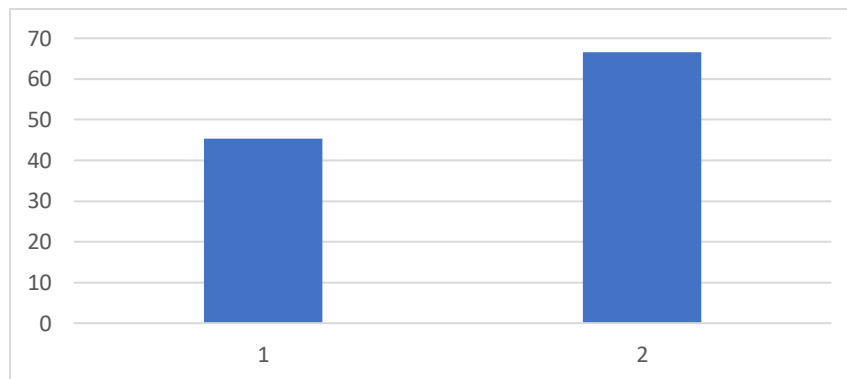


Gambar 6. Materi video media pembelajaran



Gambar 7. Quizz media pembelajaran

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata sangat layak, dengan penilaian tertinggi pada aspek kesesuaian materi dengan kurikulum dan keakuratan isi. Validasi ahli media juga memperoleh skor rata-rata sangat layak, khususnya pada aspek desain tampilan, interaktivitas, dan kemudahan navigasi. Uji efektivitas media dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor *pretest* siswa adalah (isi dari skripsi Anda), sedangkan rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi (isi dari skripsi Anda).



Gambar 8. Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest (1 *Pretest*, 2 *Posttest*)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.164	34	.021	.949	34	.116
Posttest	.126	34	.188	.938	34	.052

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 9. Hasil uji Normalitas

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Pretest- Posttest	-21.324	16.158	2.771	Lower	Upper	-7.695	33	<,001
					-26.961	-15.686			

Gambar 10. Hasil uji Hipotesis

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.826	25

Gambar 11. Hasil uji Reliabilitas

Gambar 8 memperlihatkan grafik perbandingan nilai pretest dan posttest siswa. Dari grafik tersebut terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest* dibandingkan *pretest*. Nilai rata-rata *pretest* berada pada kisaran 45, sedangkan nilai rata-rata *posttest* mencapai sekitar 67. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Selanjutnya, Gambar 9 menampilkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada data *posttest* lebih besar dari 0,05, yaitu 0,188 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,052 (*Shapiro-Wilk*). Hal ini mengindikasikan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Sementara itu, pada data *pretest* terdapat satu hasil yang lebih kecil dari 0,05 (0,021 pada *Kolmogorov-Smirnov*), namun berdasarkan *Shapiro-Wilk* yang lebih sesuai untuk sampel kecil, nilai signifikansi sebesar 0,116 > 0,05. Dengan demikian, data *pretest* juga dapat dianggap berdistribusi normal.

Gambar 10 menampilkan hasil uji hipotesis dengan *Paired Samples t-Test*. Hasil analisis menunjukkan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar -21,324 dengan nilai $t = -7,695$ dan signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Dengan kata lain, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terakhir, Gambar 11 menyajikan hasil uji reliabilitas instrumen menggunakan *Cronbach's Alpha*. Nilai *alpha* yang diperoleh sebesar 0,826 dengan jumlah item sebanyak 25. Menurut kriteria reliabilitas, nilai ini termasuk dalam kategori sangat baik karena berada di atas 0,80. Artinya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur hasil belajar siswa.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 360 berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran DKV. Peningkatan ini terjadi karena media ini memiliki karakteristik interaktif yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi, serta model 3D, sehingga mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Menurut teori gaya belajar, setiap siswa memiliki preferensi dalam menyerap informasi, seperti visual, auditori, maupun kinestetik. Media interaktif yang kaya elemen multimodal dapat menjembatani perbedaan tersebut sehingga materi lebih mudah dipahami (Fleming & Mills, 1992).

Selain itu, media berbasis web memberikan fleksibilitas tinggi bagi siswa karena materi dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer, tablet, maupun ponsel. Bahkan, setelah materi diunduh, siswa tetap bisa mempelajarinya tanpa koneksi internet. Kondisi ini sesuai dengan konsep ubiquitous learning, yaitu pembelajaran yang dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, sehingga mendorong kemandirian serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Bomsdorf, 2005). Fleksibilitas tersebut membantu meminimalisasi hambatan ruang dan waktu dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki kesempatan yang lebih luas untuk menguasai materi, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2009), yang menekankan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman serta retensi pengetahuan. Penyajian visual dan verbal yang saling melengkapi membantu siswa dalam mengolah informasi secara lebih efisien di memori kerja sebelum disimpan dalam memori jangka panjang. Oleh karena itu, integrasi fitur multimedia dalam *Articulate Storyline 360* memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya. Misalnya, Sutrisno dan Kholid (2021) menemukan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Demikian pula, penelitian Sari dan Yuliana (2022) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran berbasis praktik karena mampu menyajikan simulasi visual yang nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis *Articulate Storyline 360* merupakan strategi tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang menuntut dukungan visual dan praktik seperti DKV.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline 360* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Luragung. Validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori sangat layak pada aspek isi, desain, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* (45,2) dan *posttest* (66,6) pada taraf signifikansi 5%, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini. Dengan demikian, penggunaan media berbasis *Articulate Storyline 360* dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran DKV, terutama dalam memfasilitasi materi yang memerlukan visualisasi tinggi dan interaktivitas.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bomsdorf, B. (2005). Adaptation of learning spaces: Supporting ubiquitous learning in higher distance education. *Mobile Computing and Ambient Intelligence: The Challenge of Multimedia*, 55–62. https://doi.org/10.1007/11528062_7
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Ningsih, E. S., & Pratiwi, D. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 360. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 75–83.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.