

PENERAPAN E-LEARNING BERBASIS ARTICULATE STORYLINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR ELEKTROMEKANIK DI SMK NEGERI 1 DRIYOREJO

Muhammad Sidqi Muthhar¹, Fendi Achmad², Muhamad Syariffuddien Zuhrie³,
Puput Wanarti Rusimamto⁴

muhammadsidqi.18019@mhs.unesa.ac.id¹, fendiachmad@unesa.ac.id², zuhrie@unesa.ac.id³,
puputwanarti@unesa.ac.id⁴

Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan, saat ini peserta didik dikenal sebagai Gen Z yang berada pada tahap Revolusi Industri 4.0. Hal ini menumbuhkan teknologi canggih dan dapat terhubung pada segala aspek kehidupan, dengan adanya kemajuan teknologi dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan yang menyebabkan kegiatan pembelajaran mengalami perubahan. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara E-Learning merupakan sebuah solusi dari adanya kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, beberapa teknologi dapat digunakan, dengan memanfaatkan media Articulate Storyline. Dari hasil pengamatan melalui kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Negeri 1 Driyorejo dapat diketahui bahwa adanya penerapan media pembelajaran dengan basis Articulate Storyline dapat dijadikan sebagai sebuah solusi dari adanya perubahan pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui tanggapan dan hasil belajar peserta didik dalam penerapan media pembelajaran Articulate Storyline di SMK Negeri 1 Driyorejo. Penelitian ini memakai Pra-Eksperimen dengan tipe Pre-test dan Post-test kelompok tunggal. Responden pada penelitian adalah merupakan siswa salah satu kelas SMK Negeri 1 Driyorejo kelas X TITL. Terdapat beberapa hasil kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain: (1) Hasil belajar siswa diolah dan dianalisis menggunakan uji t menunjukkan ada perbedaan pada hasil belajar siswa antara sebelum dengan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo kelas X TITL (2) Penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline mendapatkan tanggapan yang sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Hasil Belajar Dan Tanggapan Peserta Didik.

ABSTRACT

Education is an important aspect of life, currently students are known as Gen Z who are at the Industrial Revolution 4.0 stage. The existence of the Industrial Revolution 4.0 has given rise to sophisticated technology that can be connected to all aspects of life, with technological advances it can have an impact on various aspects of life which causes learning activities to change. In implementing learning carried out by e-Learning, it is a solution to technological advances in the field of education, there are several technologies that can be used, one of which is by utilizing Articulate Storyline media. The author's observations obtained from the Introduction to Schooling Field activities at State Vocational School 1 of Driyorejo show that the application of Articulate Storyline-based learning media can be used as a solution to changes in the implementation of learning. This research aims to determine the responses and learning outcomes of students in implementing the Articulate Storyline learning media at State Vocational School 1 of Driyorejo. This research uses Pre-Experiment with a single group Pre-test and Post-test type. Respondents in the research were all students of State Vocational School 1 of Driyorejo class X TITL. There are several conclusions obtained from this research, including: (1) Student learning outcomes

processed and analyzed using the t test show that there are differences in student learning outcomes before and after implementing Articulate Storyline-based learning media in Basic Electromechanical Work subjects at State Vocational School 1 of Driyorejo class X TITL (2) The application of the Articulate Storyline learning media received a very good response.

Keywords: *Learning Media, Articulate Storyline Learning Outcomes And Student Responses.*

PENDAHULUAN

Dalam aspek kehidupan, Pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting, menurut Atin dan Aida (2017) secara umum pendidikan berarti usaha sadar untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi dengan nilai yang terdapat dalam masyarakat (Supriatin & Nasution, 2017). Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja, terutama di sekolah yang akan memberikan sebuah pendidikan pada peserta didik melalui kurikulum yang telah diatur dan dilakukan dengan kegiatan pembelajaran. Menurut Sari dan Nyoto dalam Anitasari (2013) Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan sumber daya belajar yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran (Anitasari & Utami, 2022). Hal ini berarti, pembelajaran meliputi proses berinteraksi antara peserta didik dan pendidik dengan melalui sumber pengetahuan yang dapat digunakan pada lingkungan tempat belajar yang bertujuan agar mencapai kompetensi pembelajaran, baik dalam pemerolehan pengetahuan, pembentukan sikap sampai dengan penguasaan skill peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran mempunyai peran dalam mendidik peserta didik agar dapat tercapainya tujuan, dimana telah ditentukan agar kegiatan dalam pembelajaran dapat lebih diperhatikan dengan baik.

Dalam bidang pendidikan, Indonesia dalam tingkatan negara berkembang menerapkan adanya sistem pendidikan nasional. Hal ini dimaksudkan terdapat program wajib belajar selama 12 Tahun yang diberikan kepada peserta didik yang berhak memperoleh materi pembelajaran. Dalam arti, pelaksanaan pendidikan dilakukan untuk memajukan dan meningkatkan sumber daya manusia dalam perkembangan zaman dalam membawa Indonesia dari negara berkembang menjadi negara maju. Dalam fungsi pendidikan, hal ini sudah sesuai bahwasannya pendidikan digunakan untuk mengubah suatu bangsa yang mengalami ketertinggalan atau keterbelakangan dari bangsa-bangsa yang lain atau negara maju. Saat ini peserta didik dikenal sebagai Gen Z yang berada pada tahap Revolusi Industri 4.0. Adanya Revolusi Industri 4.0 menumbuhkan teknologi canggih dan dapat terhubung pada segala aspek kehidupan, dengan adanya kemajuan teknologi dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan. Hal ini merupakan tantangan terbesar bagi generasi ini, dimana mereka dituntut untuk lebih maju dan tanggap dalam bidang teknologi.

Pada dasarnya, peserta didik menjadi titik fokus dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa siswa harus dapat lebih tanggap guna mencapai kompetensi belajar. Menurut Wahyuni dalam Rizka (2022), Guru bisa sebagai fasilitator dan juga motivator, sehingga guru memiliki tuntutan aktif dan kreatif dalam membuat suasana pembelajaran dapat lebih efektif (Anitasari & Utami, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa guru merupakan aktor utama dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dengan melihat kondisi yang ada maka terdapat penggunaan model pembelajaran E-Learning yang digunakan sebagai solusinya, menurut Elyas (2018) E-learning dapat diartikan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet (Elyas, 2018). Dengan adanya pembelajaran E-Learning ini dapat memanfaatkan bidang teknologi dan informasi yang bisa diimplementasikan pada sistem pendidikan melalui

jaringan internet. Dengan memanfaatkan teknologi yang digunakan, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan melalui sistem jarak jauh tanpa bertemu secara langsung baik antara peserta didik, maupun dengan guru, sehingga apabila terdapat kebutuhan interaksi yang sifatnya tidak harus bertemu secara langsung, maka hal ini dikatakan efektif apabila penerapan dengan model pembelajaran E-Learning. E-Learning adalah sebuah wadah dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan elektronik berbasis teknologi internet untuk mendapatkan informasi ataupun pengetahuan dalam mendukung peserta didik untuk dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media menjadi hal yang penting. Secara kemandirian, siswa dituntut untuk bisa aktif mencari pengetahuan dan informasi sendiri. Media pembelajaran adalah hal yang bisa digunakan menjadi perantara dalam penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik yang bertujuan supaya peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan wadah sebagai alat dalam penyampaian informasi atau materi oleh guru selaku pemberi informasi kepada siswa selaku penerima informasi dalam proses kegiatan belajar. Adanya pesan atau informasi materi yang disampaikan dapat berupa deskripsi teks, gambar, suara, video, grafik, animasi atau bahkan dengan simulasi yang bertujuan untuk merangsang peserta didik sehingga dapat tercapai sebuah tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan begitu, media pembelajaran sebagai alat yang menjembatani seorang guru dengan peserta didik untuk membantu menyampaikan pesan dengan bentuk media yang telah dirangcang.

Articulate Storyline adalah sebuah wadah atau alat yang dijadikan sebagai bahan dalam proses kegiatan belajar mengajar secara interaktif untuk meningkatkan semangat dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, terdapat berbagai macam fitur pada media pembelajaran Articulate Storyline sehingga dalam suatu proses kegiatan belajar dan mengajar dapat lebih menyenangkan (Leztiyani, 2021). Dalam hal ini Articulate Storyline mampu menjadi media interaktif yang dapat digunakan dengan memudahkan guru dalam memberikan materi. Pada dasarnya, tampilan pada media Articulate Storyline tidak jauh berbeda dengan power point, namun Articulate Storyline mempunyai kelebihan, diantaranya mempunyai fitur tambahan seperti karakter, mampu menampung link, terdapat beberapa macam kuis, serta tampilan dapat berbetuk scene atau slide yang mempunyai fitur diantaranya adalah terdapat gambar dan juga link yang berasal dari website (Anitasari & Utami, 2022). Maka, dengan adanya penggunaan media Articulate Storyline diharapkan siswa bisa memahami materi dengan mudah melalui tampilan atau fitur-fitur yang disediakan oleh Articulate Storyline.

Pekerjaan Dasar Elektromekanik merupakan mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik dalam memahami bagaimana cara menganalisis dan memeriksa pekerjaan elektromekanik dari bahan non logam menggambar teknik yang baik dan benar. Materi dari mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik berisikan pengetahuan mengenai pekerjaan dasar dari bahan non logam. Dengan terdapat penerapan media pembelajaran Articulate Storyline dapat menjadi salah satu solusi dari adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penerapan media ini memberikan suasana baru bagi siswa sehingga keaktifan belajar siswa meningkat dan dapat membantu siswa dalam dunia teknologi. Penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline diharapkan bisa mendapatkan tanggapan positif terhadap pembelajaran, memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru.

Pembelajaran konvensional atau satu arah memiliki keterbatasan dan membuat materi yang disampaikan tidak maksimal, dari hal tersebut maka diperlukan sebuah

wadah dalam memberikan fasilitas kepada peserta didik guna dapat melakukan pembelajaran secara maksimal. Terlebih lagi pada mata pelajaran yang memiliki banyak teori yang harus disampaikan, sehingga dengan menggunakan media Articulate Storyline tidak membuat peserta didik merasa bosan dan dapat mudah dipahami dalam proses pembelajarannya.

Dengan demikian, hal ini mendorong peneliti melakukan penerapan media berbasis Articulate Storyline dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang Pekerjaan Dasar Elektromekanik yang diterapkan di SMK Negeri 1 Driyorejo. Sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian di SMK Negeri 1 Driyorejo tentang “Penerapan E-Learning Berbasis Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo”. Dengan memperhatikan latar belakang yang ada, maka peneliti berpendapat bahwa perlu adanya penerapan Articulate Storyline untuk media pembelajaran, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya bagaimana hasil belajar dan tanggapan siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X TITL di SMKN 1 Driyorejo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan tanggapan peserta didik dalam penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X TITL di SMKN 1 Driyorejo. Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan menguraikan tentang penerapan E-Learning berbasis Articulate Storyline yang akan dilaksanakan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Driyorejo. Dengan menggunakan pendekatan penelitian Ekperimen. Adapun tipe eksperimen yang diterapkan adalah Pra-Eksperimen berdesain Pre-test dan Post-test. Design Pra-Eksperimen dengan tipe Pre-test dan Post-test menggunakan kelompok tunggal. Penelitian ini menggunakan sampel untuk diberikan pre-test sebelum adanya treatment dan post-test setelah adanya treatment yang kemudian dapat dibandingkan adanya temuan. Pelaksanaan penelitian menggunakan satu kelas.

Terdapat 2 teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan yitu Angket dan Tes. Instrumen berupa angket untuk mendapatkan data tanggapan peserta didik dan test untuk mengetahui capaian kompetensi peserta didik. Terdapat Variabel Bebas dan Terikat yang digunakan di penelitian ini. Variabel bebas pada penelitian ini guna mengetahui penerapan media pembelajaran Articulate Storyline melalui Pre-test (X1) dan Post-test (X2) dan Hasil belajar peserta didik menjadi variabel terikat pada penelitian ini.

Populasi penelitian ini adalah salah satu kelas X TITL SMK Negeri 1 Driyorejo. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama proses penerapan media pembelajaran Articulate Storyline berlangsung, dan dapat juga dilakukan setelah adanya hasil pengembangan instrumen melalui uji beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tes Belajar Peserta Didik

Adapun hasil belajar dari pengolahan SPSS menggunakan uji-t.

Tabel 1. Hasil Perolehan Perhitungan Program SPSS Output 1

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Post-test	86.30	27	4.921	.947
	Nilai Pre-test	60.00	27	18.187	3.500

Sumber: Hasil Perolehan Perhitungan Program SPSS Output 1

Diketahui hasil Output 1 yaitu Output Paired Samples Statistics menjelaskan statistik data dari responden. Untuk data sebelum penerapan nilai rata-ratanya adalah 60,00 dengan jumlah data 27 dan Standar Deviasinya adalah 4,921. Sedangkan untuk data setelah penerapan nilai rata-ratanya adalah 86,30 dengan jumlah data 27 dan Standar Deviasinya adalah 18,187. Adanya nilai Standar Deviasi digunakan untuk menentukan persebaran data pada sampel dan melihat rentang nilai dari nilai Mean atau nilai rata-rata.

Dari adanya nilai rata-rata hasil belajar pada nilai pre-test di dapatkan 60,00 < nilai post-test sebesar 86,30. Secara deskriptif dapat diartikan terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara pre-test dengan hasil nilai post-test. Selanjutnya, guna pembuktian apakah perbedaan tersebut signifikan dan benar nyata atau tidak, maka diperlukan menafsirkan dari hasil uji paired sample t-test yang terdapat dalam tabel output “Paired Samples Test”.

Pengambilan data dilakukan dengan memberikan test hasil belajar. Penelitian dilakukan dengan memberikan –test dua kali yaitu pre-test yang dilakukan sebelum adanya treatment atau perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran Articulate Storyline dan post-test yang dilakukan sesudah adanya treatment atau perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran Articulate Storyline.

Tabel 2. Hasil Perolehan Perhitungan Program SPSS Output 2

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Nilai Post-test & Nilai Pre-test	27	.591	.001

Sumber: Hasil Perolehan Perhitungan Program SPSS Output 2

Tabel 3. Hasil Perolehan Perhitungan Program SPSS Output 3

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Nilai Post-test - Nilai Pre-test	26.296	15.787	3.038	20.051	32.541	8.655	26	.000

Sumber: Hasil Perolehan Perhitungan Program SPSS Output 3

Pada Output 2 Diketahui hasil Output 2 yaitu Output Paired Samples Correlations menjelaskan korelasi atau hubungan dari variabel data sebelum penerapan dan setelah penerapan. Output yang didapatkan nilai korelasi diperoleh sebesar 0,591 dengan nilai signifikan 0,001. Hal ini memiliki arti terjadi hubungan kuat antara data sebelum penerapan dan setelah penerapan karena data signifikansi lebih besar dari 0,05. Yang kemudian dilanjutkan dengan Output 3 bahwasannya dari hasil Output Paired Samples Test menjelaskan hasil uji-t antara sampel berpasangan. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan uji 2 sisi. Adapun pengujiannya adalah (1) Merumuskan Hipotesis yaitu H_0 : Tidak ada perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo kelas X TITL. H_a : Ada perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo kelas X TITL. (2) Menentukan t-hitung, dari output yang didapatkan maka dapat diketahui nilai t-hitung adalah 8,655. (3) Menentukan t-tabel, t-tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi $0,05:2 = 0,025$ (uji dua sisi) dengan derajat kebebasan $n - 1$ atau $27 - 1 = 26$, maka hasil t-tabel sebesar 2,05553. (4) Kriteria Pengujian, Jika $-t\text{-tabel} < t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $-t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ atau $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (1) Membuat Kesimpulan, Nilai t-hitung $> t\text{-tabel}$ yakni $8,655 > 2,05553$ maka H_0 ditolak dan H_a diteima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo kelas X TITL. Dalam mengambil keputusan tentang penerimaan dan penolakan dapat juga digunakan dengan cara melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat dilihat nilai signifikansinya adalah $0,000$ maka $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka kesimpulan dari hasil yang didapatkan sesuai dengan pengajuan hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan pada capaian kompetensi hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah pembelajara menggunakan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo kelas X TITL.

Berdasarkan dari tabel Output Paired Sample Test diketahui nilai signifikansi Mean Paired Difference sebesar 26,296. Nilai ini mengartikan terdapat selsisih antara rata-rata dari hasil belajar post-test dengan rata-rata hasil belajar pre-test yaitu $86,30-60,00 = 26,296$ dan selisih perbedaan tersebut antara 20,051 sampai dengan 32,541 (95% Confidence Interval of the Difference Lower and Upper).

Setelah mengetahui hasil test peserta didik setelah dilakukannya Uji-t, maka tahap selanjutnya yaitu mengukur efektivitas pembelajaran dalam penerapan media Articulate Storyline untuk meningkatkan capaian kompetensi hasil belajar dari peserta didik melalui Uji N-Gain Score. Uji N-Gain Score menurut John Hattie yang merupakan seorang ahli pendidikan terkemuka mengemukakan pendapatnya dalam Sri Buwono (2021) yang menjelaskan bahwasannya Uji N-Gain Score adalah metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana perubahan dalam capaian kompetensi peserta didik setelah adanya intervensi atau pengajaran yang diberikan (Buwono et al., 2021). Adapun N-Gain Score bertujuan mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode atau treatment.

Uji N-Gain Score dilakukan dengan menghitung selisih nilai pre-test dan nilai post-test. Dengan demikian, penelitian diperlukan melakukan ini Uji Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan E-Learning berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan capaian kompetensi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo.

Adapun hasil dari Uji N-Gain adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	27	.00	1.00	.5921	.24910
Ngain_Persen	27	.00	100.00	59.2133	24.91019
Valid N (listwise)	27				

Sumber: Hasil Perolehan Perhitungan Program SPSS Output 4

Dari hasil Uji N-Gain Score diketahui nilai Mean atau nilai rata-rata yang didapat sebesar 0,5921 sehingga nilai ini dikategorikan pada nilai N-Gain $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang berarti bahwa nilai N-Gain Score Sedang. Sedangkan nilai Mean atau nilai rata-rata yang diperoleh adalah 59,2133 yang berarti tafsiran efektivitas dalam bentuk Persentase, maka nilai yang didapatkan adalah pada Persentase 56-75 yang berarti terdapat pada tafsiran Cukup Efektif. Dengan demikian, dapat diartikan bahwasannya penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo diartikan Cukup Efektif.

Tanggapan Peserta Didik

Terdapat tanggapan peserta didik mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik, sehingga hal ini sesuai dengan adanya tujuan penelitian ini bahwa untuk mengetahui tanggapan peserta didik dalam penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata Pekerjaan Dasar Elektromekanik kelas X TITL di SMKN 1 Driyorejo. Terdapat lima indikator yang didapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik. Adapun diantaranya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Tanggapan Penerapan Articulate Storyline

Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline	Persentase
Kelayakan Media Pembelajaran	88,15%
Kesesuaian Materi	89,88%
Penggunaan Bahasa	88,15%
Penunjang Pembelajaran	88,52%
Ketertarikan dalam Pembelajaran	88,15%

Sumber: Hasil Angket Peserta Didik kelas X TITL SMK Negeri 1 Driyorejo

Dalam menilai indikator, penelitian ini berdasarkan kriteria penilaian indikator angket sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Indikator Angket

No	Prosentase (%)	Kriteria Penilaian
1	0-20	Sangat Lemah
2	21-40	Lemah
3	41-60	Cukup
4	61-80	Kuat
5	81-100	Sangat Kuat

Sumber: (Sugiyono, 2011)

Berdasarkan pada tabel 5, terdapat 27 peserta didik yang menjadi responden angket penelitian, dimana 26 peserta didik menilai kelayakan media pembelajaran Articulate Storyline dengan hasil persentase sebesar 88,15%, sehingga kriteria penilaian yang didapatkan Sangat Kuat, 26 peserta didik menilai bahwa kesesuaian materi dengan hasil persentase sebesar 89,88%, sehingga kriteria penilaian yang didapatkan Sangat Kuat, terdapat 26 peserta didik menilai bahwa penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Articulate Storyline dengan hasil persentase sebesar 88,15%, sehingga kriteria penilaian yang didapatkan Sangat Kuat dan terdapat 26 peserta didik menilai bahwa media pembelajaran Articulate Storyline sebagai penunjang pembelajaran dengan hasil persentase sebesar 88,52%, sehingga kriteria penilaian yang didapatkan Sangat Kuat serta terdapat 26 peserta didik yang menilai bahwa ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media Articulate Storyline dengan hasil persentase sebesar 88,15, sehingga kriteria penilaian yang didapatkan Sangat Kuat. Dengan demikian dari hasil angket yang didapatkan, dapat diolah sebagai berikut.

Gambar 1. Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penerapan Articulate Storyline



Sumber: Hasil Pengolahan Ms. Excel dari Perolehan Hasil Angket

Dari gambar 1, terlihat hasil perhitungan persentase angket yang dibagikan kepada peserta didik diketahui bahwa tanggapan peserta didik mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline menunjukkan hasil (1) Terdapat 88,15% peserta didik menilai kelayakan media pembelajaran Articulate Storyline. Hal ini berarti media pembelajaran Articulate Storyline layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Hasil tanggapan ini memiliki persentase yang cukup tinggi, sehingga memiliki kriteria yang sangat kuat. Dalam arti, peserta didik menilai bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline dinilai cukup efektif dan layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya tanggapan peserta didik terkait kelayakan media pembelajaran yang digunakan, dengan begitu sebagai guru juga harus menyeimbangkan dengan materi yang disampaikan. Maka diketahui hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat kesesuaian materi yang disampaikan, dan memiliki kriteria yang sangat kuat. Pada penelitian ini, penerapan media pembelajaran Articulate Storyline dilakukan pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. Dalam Articulate Storyline dijelaskan materi-materi yang disampaikan, setelah itu terdapat fitur kuis yang bertujuan untuk menilai capaian kompetensi peserta didik dari proses pembelajaran yang disampaikan.

Dengan demikian, dalam memberikan materi melalui media pembelajaran Articulate Storyline adanya penggunaan bahasa juga menjadi hal yang penting. Pada hasil angket yang diperoleh menunjukkan bahwa (3) 88,15% peserta didik menilai adanya penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Articulate Storyline memiliki kriteria yang sangat kuat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil pre-test dan post-test yang memiliki rentang nilai yang berbeda dan cenderung lebih tinggi ketika diberikan post-test. Selain itu, didukung dengan tanggapan peserta didik melalui hasil angket yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang digunakan memiliki hasil jawaban "sangat baik" yang dinilai oleh 12 peserta didik, dan jawaban "baik" dinilai oleh 14 peserta didik, dan 1 peserta didik menilai "cukup baik" dalam penggunaan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran Articulate Storyline.

Dari adanya hasil tanggapan yang ada, memberikan jawaban dan nilai positif dari adanya penerapan media pembelajaran Articulate Storyline, sehingga dengan penerapan Articulate Storyline ini dapat menjadikan media sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil persentase yang menunjukkan bahwa (4) 88,52% peserta didik menilai penerapan Articulate Storyline ini dapat menjadi penunjang pembelajaran. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik dengan adanya penerapan media pembelajaran Articulate Storyline.

Dari hasil angket yang menunjukkan ketertarikan peserta didik dalam menggunakan Articulate Storyline yang dapat menunjang keaktifan belajar, terlebih lagi siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan melalui media pembelajaran Articulate Storyline. Hal ini dikarenakan pada umumnya guru memberikan materi secara konvensional, dimana peserta didik dapat merasa bosan dan susah dalam memahami materi.

PEMBAHASAN

Adanya penerapan E-Learning berbasis Articulate Storyline sebagai media pembelajaran yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo merupakan salah satu media inovatif yang dapat digunakan oleh peserta didik, terlebih lagi peserta didik saat ini dikenal sebagai Gen Z yang berada pada tahap Revolusi Industri 4.0. Adanya Revolusi Industri 4.0 menumbuhkan teknologi canggih yang dapat terhubung pada segala aspek kehidupan, dengan adanya kemajuan teknologi dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan. Hal ini merupakan tantangan terbesar bagi generasi ini, dimana mereka dituntut untuk lebih maju dan tanggap dalam bidang teknologi.

Berdasarkan dari hasil penelitian, diketahui hasil tes pre-test dan post-test menunjukkan ada perbedaan pada capaian kompetensi hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo kelas X TITL. Dengan demikian, terdapat perbedaan dari adanya penerapan pembelajaran secara konvensional menjadi penerapan dengan menggunakan E-Learning.

Adanya beberapa tanggapan penerapan E-Learning berbasis Articulate Storyline sebagai media pembelajaran yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa pada dasarnya tanggapan dan penerapan media Articulate Storyline tersebut bernilai positif, yang berarti mendukung dan menunjang capaian kompetensi belajar. Dengan demikian hal ini memiliki dampak pada peserta didik, dimana guru harus lebih inovatif dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga hal ini sangat berpengaruh pada capaian kompetensi hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disampaikan terkait penerapan E-Learning berbasis Articulate Storyline sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMK Negeri 1 Driyorejo, dapat diambil kesimpulan yaitu ada perbedaan pada hasil belajar peserta didik ketika diterapkan dalam memberikan materi melalui media pembelajaran Articulate Storyline yang kemudian diberikan pre-test dan post-test. Maka, dalam penerapan media pembelajaran Articulate Storyline memberikan dampak positif dan berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik. Adapun tanggapan yang diberikan oleh peserta didik terhadap adanya penerapan media pembelajaran Articulate Storyline sangat memuaskan, dimana peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, hal ini juga sejalan dengan tujuan penelitian dalam rumusan masalah yang ada.

Saran

Dengan adanya penerapan media pembelajaran Articulate Storyline yang telah diketahui, selanjutnya perlu adanya evaluasi. Dengan demikian pembelajaran dapat dipersiapkan dengan matang, hal ini bertujuan supaya pembelajaran dapat berjalan secara

efektif dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Warta*, 6(1), 115–121. <https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1135>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group* (Mei 2021). Tahta Media Group.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasan dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- RI, P. (2003). Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]. JDIH Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, 37. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Riyanto, Y., & Oktariyanda, T. A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (IV)*. Unesa University Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Supriatin, A., & Nasution, A. R. (2017). Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Praktik Pendidikan di Indonesia. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1. http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3077/1/JUNAS_IMPLEMENTASI_PEND_ATIN.pdf
- Yuliawati, L., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(1), 35–42.