

Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Volume 20, No. 1, Oktober 2025, 1093-1105.

ISSN 1907-8366 (dalam talian)

Daring: <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/index>

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* POLA DASAR BADAN BUNKA KELAS X BUSANA

Marina Dwi Astuti¹, Sri Emy Yuli Suprihatin²

¹ Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik; ² Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail : marinadwi.2019@student.uny.ac.id; sri_emy@uny.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima:
10 September 2025
Diperbaiki:
15 Oktober 2025
Diterima:
17 Oktober 2025
Tersedia daring:
9 Desember 2025

Kata kunci

Articulate Storyline,
Link URL, Media
Pembelajaran, Pola
Dasar Badan Bunka

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi pola dasar badan Bunka untuk siswa kelas X Tata Busana SMK N 2 Godean yang layak untuk pembelajaran. Jenis penelitian adalah penelitian *research and development* (RnD) menggunakan model pengembangan four-D (*define, design, develop, disseminate*). Subjek penelitian yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa. Teknik pengambilan data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Instrumen pengambilan data yang digunakan adalah angket ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian berupa media pembelajaran yang dapat diakses melalui link URL dan dinyatakan layak digunakan dan membantu jalannya proses pembelajaran. Penilaian ahli materi memperoleh persentase 92,98%, ahli media 92,28%, uji coba skala kecil 73,94%, dan uji coba skala besar 77,44%. Media ini membantu siswa dalam memahami pembuatan pola dasar badan Bunka serta mempermudah proses belajar. Dengan demikian, media berbasis *articulate storyline* terbukti layak dan membantu dalam proses pembelajaran.

Kutipan (Gaya IEEE): [1] M. D. Astuti, S. E. Y. Suprihatin. (2025) Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pola Dasar Badan Bunka Kelas X Busana. Prosiding Semnas PTBB, 20(1), 1093-1105.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah bidang yang menerima dampak dari globalisasi. Perkembangan teknologi dan arus informasi yang cepat menuntut institusi pendidikan untuk beradaptasi agar proses pembelajaran berjalan efektif. Berbagai kebijakan telah ditempuh, salah satunya melalui penyesuaian kurikulum nasional. Tujuannya adalah agar peserta didik lebih kreatif, inovatif, dan mandiri dalam memperoleh ilmu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan yang mempersiapkan lulusannya untuk siap kerja sesuai keahlian masing-masing. Salah satu jurusan di SMK adalah Tata Busana, yang menuntut siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat busana. SMK N 2 Godean, misalnya, memiliki tiga kelas jurusan Tata Busana pada setiap angkatan. Mulai semester gasal tahun ajaran 2023/2024, sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas X Tata Busana. Kurikulum ini dirancang agar lebih selaras dengan kebutuhan dunia industri, sehingga lulusan SMK mempunyai keterampilan sesuai tuntutan dunia kerja. Dengan demikian, kualitas lulusan diharapkan dapat bersaing secara kompetitif

Salah satu faktor penentu kualitas lulusan adalah mutu pendidikan, termasuk media pembelajaran yang digunakan. Pada jurusan Tata Busana, salah satu capaian penting adalah keterampilan membuat pola busana. Kompetensi ini diawali dengan penguasaan pola dasar badan, yang termasuk ke dalam elemen dasar pola. Salah satu sistem pola yang banyak digunakan adalah sistem Bunka, yang dikembangkan oleh Bunka Fashion College di Jepang. Sistem ini menghasilkan pola berdasarkan tiga ukuran utama yang kemudian dikembangkan menjadi ukuran lain dengan rumus tertentu. Pola Bunka digunakan secara luas karena dianggap presisi, praktis, dan mudah dikembangkan. Namun, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan adanya kesulitan dalam mempelajari pola dasar badan Bunka. Siswa sering kebingungan menentukan urutan langkah pembuatan pola, karena setiap tahap saling berkaitan. Kesalahan kecil di awal akan memengaruhi tahap berikutnya dan menghasilkan pola yang tidak sesuai. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan langkah-langkah secara sistematis dan mudah dipahami. Sayangnya, pembelajaran di SMK N 2 Godean masih terbatas menggunakan handout sebagai satu-satunya acuan belajar. Berdasarkan observasi pada Maret 2023, guru biasanya membagikan handout kepada siswa, kemudian meminta siswa mempraktikkan pembuatan pola sesuai isi handout. Materi handout hanya menampilkan hasil akhir pola dasar badan Bunka tanpa penjelasan langkah-langkah pembuatannya. Akibatnya, siswa sering mengalami kebingungan dalam praktik.

Analisis lebih lanjut terhadap handout tersebut menunjukkan beberapa kelemahan. Pertama, handout tidak secara khusus membahas pola dasar Bunka, melainkan digabung dengan materi lain seperti karakteristik desain, prosedur pengukuran, hingga perhitungan harga bahan. Akibatnya, pembahasan pola Bunka menjadi dangkal. Kedua, handout tidak menyajikan penjelasan langkah demi langkah secara detail dan sistematis. Ketiga, banyak kode pola yang tidak dijelaskan sehingga siswa kesulitan memahami maknanya. Keterbatasan ini berdampak pada proses belajar yang tidak kondusif. Siswa kerap mengulang pertanyaan kepada guru, sementara guru harus mengulang materi yang sama. Perbedaan pemahaman di antara siswa memicu suasana kelas menjadi gaduh.

Menurut Prastowo (2015), handout adalah bahan ajar tertulis yang ringkas dan mendukung penjelasan guru. Sejalan dengan itu, Daryanto (2013) menyatakan handout merupakan ringkasan pokok bahasan untuk membantu peserta didik memahami materi. Dengan demikian, handout memang berfungsi sebagai pelengkap, bukan satu-satunya sumber belajar. Jika digunakan tanpa media pendukung, siswa cenderung kurang mendapatkan gambaran menyeluruh. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran pola Bunka mampu meningkatkan pemahaman siswa. Media berbasis video yang memandu siswa memahami langkah-langkah pembuatan pola (Listyaningrum, 2020). Namun, media ini memiliki kelemahan karena ukuran file yang besar menyebabkan waktu loading lama saat diakses online. Penelitian lain oleh Miftah Dewi Ciptaningrum (2016) mengembangkan aplikasi mobile. Media ini bisa diakses secara offline sehingga tidak terkendala jaringan internet. Akan tetapi, aplikasi membutuhkan kapasitas penyimpanan cukup besar pada perangkat, yang sering menjadi kendala bagi siswa. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa setiap media memiliki kelebihan dan keterbatasan. Video mudah diikuti, tetapi terkendala ukuran file. Aplikasi mobile praktis, tetapi memerlukan memori besar. Sementara itu, pembelajaran di SMK N 2 Godean masih mengandalkan handout, yang jelas tidak memadai untuk pembelajaran pola dasar badan Bunka. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang

interaktif, sistematis, ringan, dan mudah diakses tanpa instalasi maupun keterbatasan memori.

Perkembangan teknologi memungkinkan inovasi media pembelajaran berbasis website interaktif. Media semacam ini bisa diakses baik menggunakan komputer ataupun smartphone. Siswa dapat mempercepat, memperlambat, atau mengulang langkah-langkah yang ditampilkan sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini, pengembangan media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang dipilih karena memiliki banyak kelebihan, antara lain: interaktivitas tinggi (misalnya melalui kuis interaktif), kemampuan memuat berbagai konten (teks, gambar, audio, video), serta dapat diakses di berbagai perangkat dan platform, termasuk website maupun *Learning Management System* (LMS). Karakteristik ini sesuai dengan kebutuhan siswa generasi Z yang menyukai pembelajaran praktis, fleksibel, dan berbasis digital.

Pengembangan media pembelajaran dimaksudkan agar dapat membantu meningkatkan pemahaman mengenai prosedur pembuatan pola dasar badan Bunka dengan lebih mudah. Selain itu, media ini diharapkan meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan pembelajaran yang menarik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dibandingkan handout, media berbasis website lebih efektif, efisien, fleksibel, dan memberikan visualisasi yang jelas. Dengan penyajian prosedur pembuatan pola secara sistematis, kesulitan siswa dalam menentukan urutan langkah dapat diminimalisasi.

Berdasarkan uraian di atas, jelas terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dengan media yang tersedia. Handout yang ada belum cukup mendukung, sementara penelitian terdahulu belum menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan di SMK N 2 Godean. Oleh karena itu, penelitian difokuskan untuk mengembangkan “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Materi Pola Dasar Badan Bunka untuk Kelas X Busana SMK N 2 Godean.”

METODE

Penelitian disini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan *four-D* oleh Thiagarajan, yang meliputi *define, design, develop, and disseminate*. Penelitian ini dilakukan di kelas X Busana SMK N 2 Godean dan dimulai di semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian disini adalah ahli materi, media, dan peserta didik kelas X Busana.

Teknik pengumpulan data disini adalah mixed method (teknik campuran) yaitu observasi, wawancara, dan angket/kuesioner untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data disini yaitu angket ahli materi, media, serta tanggapan peserta didik. Angket tersebut berisi 5 pilihan jawaban berdasarkan Skala Likert yang berupa daftar pertanyaan yang dijawab dengan memilih alternatif jawaban pada kolom yang disediakan.

Validitas instrumen disini menggunakan validitas isi, dimana penilaian kelayakan instrumen mengacu pada proses membandingkan kesesuaian isi instrumen dan kisi instrumen. Reliabilitas instrumen yang digunakan adalah reliabilitas konsistensi internal/Internal Consistency Reliability. Internal Consistency Reliability ini diperoleh dari seberapa konsisten respon seseorang pada satu kali pengukuran dan alat ukur yang sama.

Data yang dihasilkan disini adalah data kuantitatif. Untuk menganalisisnya, diterapkan teknik analisis statistik deskriptif.

Tabel 1. Pedoman Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

| Interval Skor | Kategori |
|---|--------------------|
| $(S_{min} + 4p) \leq S \leq S_{max}$ | Sangat Layak |
| $S_{min} + 3p \leq S \leq (S_{min} + 4p - 1)$ | Layak |
| $S_{min} + 2p \leq S \leq (S_{min} + 3p - 1)$ | Netral |
| $S_{min} + p \leq S \leq (S_{min} + 2p - 1)$ | Tidak Layak |
| $S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$ | Sangat Tidak Layak |

Setelah diketahui skor kelayakan media pembelajaran, kemudian dilakukan penghitungan persentase kelayakan yang dapat dilihat pada Formula 1.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil dari persentase kelayakan ini dipergunakan untuk menentukan kelayakan media yang kemudian diterjemahkan dengan kalimat. Kategori persentase kelayakan media dapat dilihat di Tabel 2. Untuk interpretasi ahli dapat diilah pada Tabel 3 dan untuk interpretasi tanggapan siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 2. Rentang Persentase Kelayakan

| Persentase | Kategori |
|------------|--------------------|
| 81-100% | Sangat Layak |
| 61-80% | Layak |
| 41-60% | Netral |
| 21-40% | Tidak Layak |
| <20% | Sangat Tidak Layak |

Tabel 3. Interpretasi Ahli Materi dan Ahli Media

| Kategori Penilaian | Interpretasi |
|--------------------|---|
| Sangat Layak | Media pembelajaran sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran |
| Layak | Media pembelajaran layak digunakan untuk proses pembelajaran |
| Netral | Media pembelajaran cukup layak digunakan untuk proses pembelajaran |
| Tidak Layak | Media pembelajaran tidak layak digunakan untuk proses pembelajaran |
| Sangat Tidak Layak | Media pembelajaran sangat tidak layak digunakan untuk proses pembelajaran |

Tabel 4. Interpretasi Uji Coba Skala Kecil dan Besar

| Kategori Penilaian | Interpretasi |
|---------------------|---|
| Sangat Setuju | Media pembelajaran sangat membantu proses belajar |
| Setuju | Media pembelajaran membantu proses belajar |
| Netral | Media pembelajaran cukup membantu proses belajar |
| Tidak Setuju | Media pembelajaran tidak membantu proses belajar |
| Sangat Tidak Setuju | Media pembelajaran sangat tidak membantu proses belajar |

HASIL DAN PEMBAHASAN

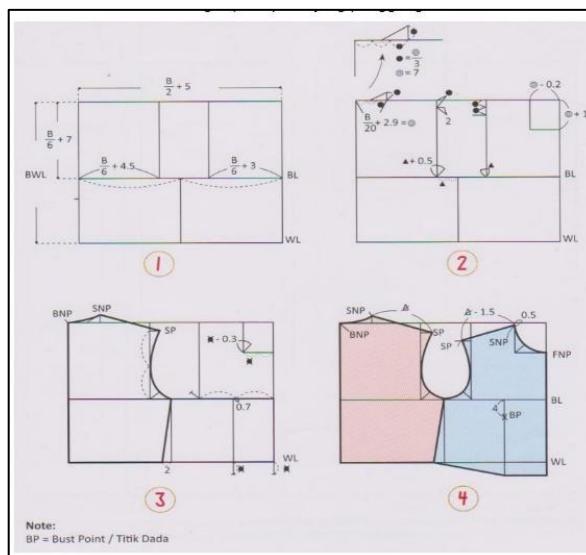
Hasil

Produk akhir penelitian berupa link URL sebagai media yang dapat diakses dari lokasi manapun dengan bantuan internet yang dapat dilihat pada Gambar 1. Media pembelajaran ini menggunakan acuan model pengembangan four-D oleh Thiagarajan yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*.



Gambar 1. Tampilan Depan Media Pembelajaran

Tahap pendefinisian, dilakukan dengan melakukan analisa awal dengan adanya beberapa permasalahan dalam proses belajar antara lain kompetensi pola bunga kurang maksimal, handout pola dasar badan bunga kurang maksimal, belum tersedianya media pembelajaran pendukung materi, belum maksimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi siswa, dan fasilitas-fasilitas sekolah. Penggunaan handout sebagai satu-satunya pedoman tanpa didukung dengan adanya media pembelajaran mengurangi kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan membuat pola dasar badan Bunga karena pembelajaran belum memiliki dukungan visualisasi yang memadai. Handout pola dasar badan Bunga dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Handout Pola Dasar Badan Bunka di SMK N 2 Godean

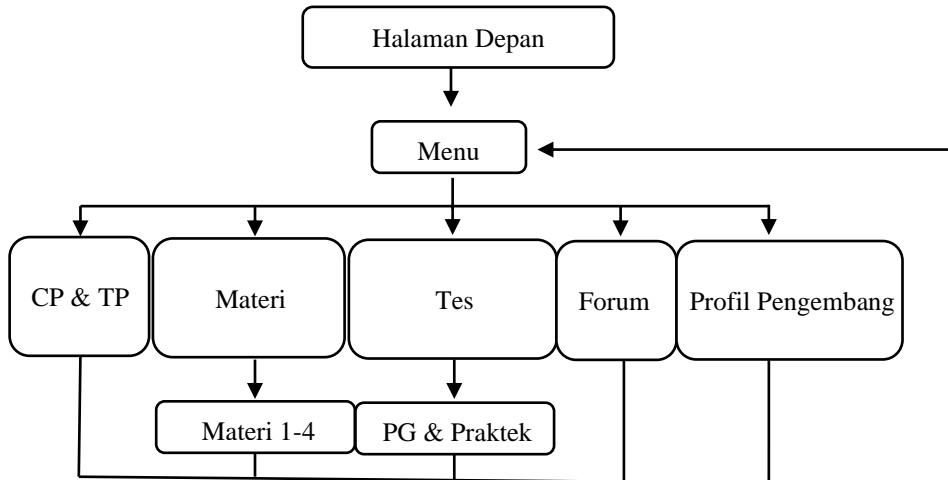
Analisa peserta didik dilakukan melalui observasi di lokasi penelitian serta wawancara siswa. Didapatkan rata-rata peserta didik merupakan Gen-Z dengan karakteristiknya yang menyukai metode belajar yang praktis, menampilkan langsung pada inti materi, dilengkapi penjelasan secara rinci namun tidak bertele-tele. Gen-Z juga menyukai fleksibilitas, sehingga menyukai pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Dalam proses pembelajaran, Gen-Z terbiasa memanfaatkan teknologi seperti gadget dan internet sebagai sumber informasi tambahan. Namun, mereka juga memiliki tingkat fokus yang relatif singkat, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif serta mudah dipahami untuk mempertahankan fokus. Analisa tugas didapatkan adanya kesulitan dalam mempelajari pola dasar badan Bunka yang disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pola dasar bunka memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi karena memerlukan pengukuran dan perhitungan yang detail pada setiap bagian pola. Setiap langkah pembuatan pola bunka saling berkaitan, sehingga kesalahan kecil pada tahap awal dapat berdampak pada tahap selanjutnya juga menyebabkan hasil akhir pola yang kurang tepat. Kedua, belum terdapat media yang membantu siswa dalam memahami alur prosedur pembuatan pola secara sistematis. Siswa kesulitan dalam mengingat urutan prosedur karena materi disampaikan secara lisan dan melalui handout yang tidak memuat urutan prosedur yang lengkap. Hal ini akan membuat siswa semakin bingung terkait langkah mana yang harus dibuat lebih dulu dan langkah mana yang dibuat setelahnya. Imbasnya, siswa akan lebih sulit dalam mengerjakan tugas membuat pola dan mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Analisa konsep (solusi atas permasalahan analisa tugas), dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan, pertama-tama dilakukan dengan menyusun standar tes. Kemudian pemilihan media dipilih berdasarkan pertimbangan tujuan aplikasi, fitur, dan kemudahan penggunaannya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi cad richpeace untuk membuat dan melakukan perekaman layar pada setiap langkah proses membuat pola dasar badan bunka yang akan ditampilkan di media pembelajaran nantinya. Balsamiq mockup digunakan untuk merancang prototipe media yang nantinya dikembangkan. Articulate storyline digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Dan website itch.io untuk menghosting media secara gratis. Aplikasi dan website yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. CAD Richpeace, Balsamiq Mockup, Articulate Storyline, dan Itch.Io

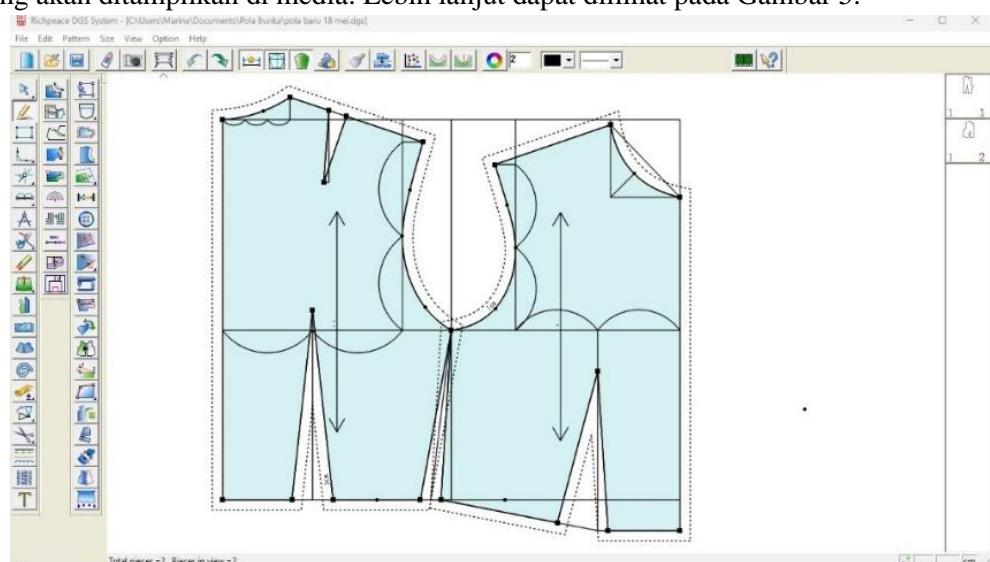
Pemilihan format media disini berupa link URL dengan pertimbangan kecukupan penyimpanan smartphone yang peserta didik miliki, pertimbangan kemudahan akses, dan pemanfaatan ketersediaan fasilitas wifi sekolah. Rancangan awal dimulai dengan membuat flowchart yang digunakan untuk menggambarkan urutan halaman yang ada di media pembelajaran yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Flowchart Media Pembelajaran

Storyboard digunakan untuk gambaran kasar dalam pengembangan media guna mempermudah suatu produk dibuat. Pada halaman depan, media menampilkan judul media pembelajaran, logo SMK Negeri 2 Godean, logo UNY, dan tombol masuk ke bagian menu media. Di bagian menu menampilkan 5 submenu, yaitu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, tes, forum, dan profil pengembang yang masing-masing terdapat tombol di sebelah kanannya. Pada halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, tombol tanya, tombol sumber referensi, dan tombol menu. Pada halaman materi terdapat 4 sub menu, yaitu sejarah bunga fashion college, pengambilan ukuran pola bunga, prosedur pembuatan pola bunga, dan keterangan kode pola bunga. Pada halaman tes terdapat 2 sub menu, yaitu pilihan ganda dan praktek..

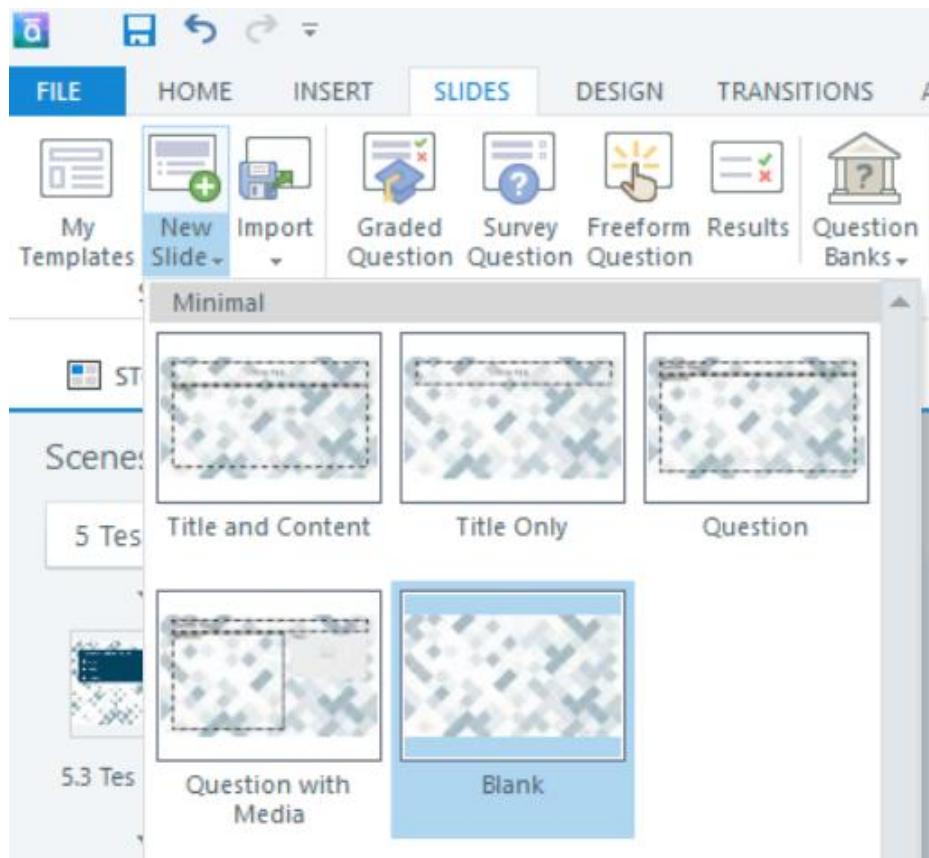
Pengumpulan objek rancangan yang terdiri dari pengumpulan materi pola dasar badan bunga dan peneliti menggunakan aplikasi cad richpeace untuk membuat dan melakukan perekaman layar pada setiap langkah proses membuat pola dasar badan bunga yang akan ditampilkan di media. Lebih lanjut dapat diilah pada Gambar 5.



Gambar 5. Perekaman Layar Pembuatan Pola Dasar Badan Bunga

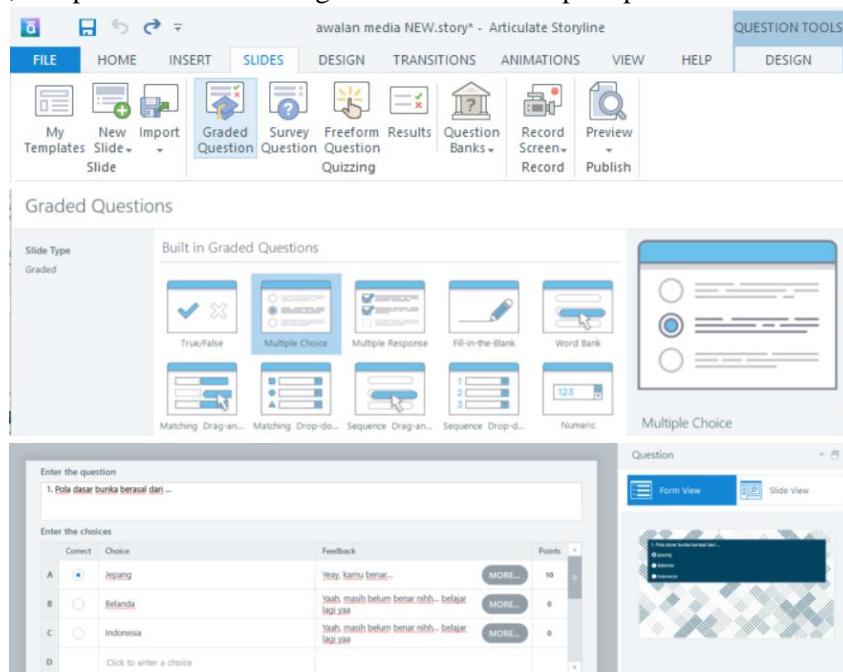
Soal tes yang ada pada media pembelajaran terdiri atas tes praktek dan tes pilihan ganda. Pembuatan slide tes praktek tidak melalui langkah yang rumit, peneliti Seminar Nasional PTBB
Volume 20, No.1, Oktober 2025, 1093-1105.

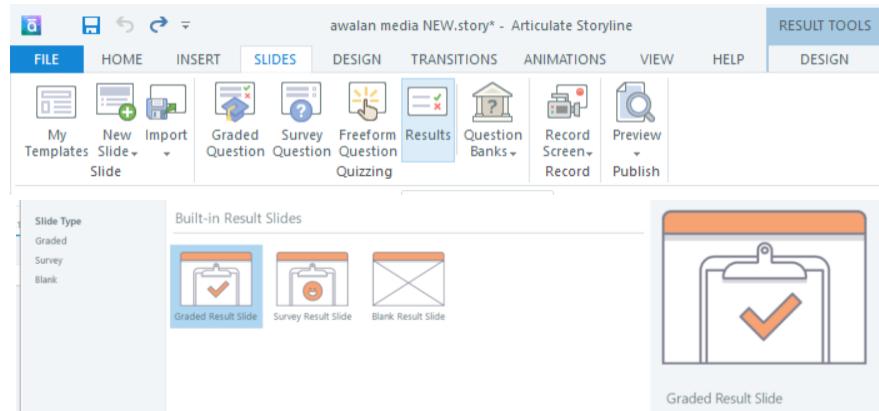
menggunakan fitur new slide dan blank, kemudian mengisikan soal tes praktik seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Pembuatan Soal Tes Praktek

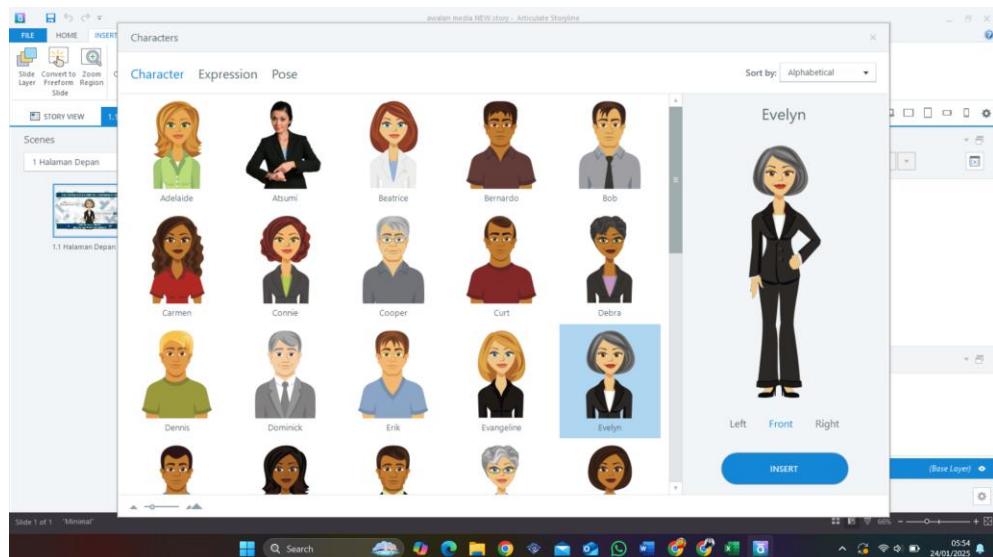
Berbeda dengan pembuatan soal tes pilihan ganda, peneliti melalui langkah slides > graded question > multiple choice > isikan soal tes, pilihan jawaban, kunci jawaban, feedback, dan poin > result slide > graded result slide seperti pada Gambar 7.





Gambar 7. Pembuatan Soal Tes Pilihan Ganda

Pengumpulan warna, background, dan objek pendukung lainnya diambil dari berbagai sumber dan digunakan ke dalam media pembelajaran untuk mendukung adanya materi. Warna biru digunakan pada media pembelajaran karena dapat memberikan kesan tenang dan dapat meningkatkan konsentrasi. Penggunaan warna biru saat belajar dapat meningkatkan rasa fokus dan rasa nyaman siswa. Hal ini sangat cocok apabila digunakan pada materi pembuatan pola yang tentunya memerlukan konsentrasi yang mendalam. Pada media pembelajaran terdapat karakter guru yang ada dalam media pembelajaran digunakan untuk merepresentasikan seorang guru yang sedang memberikan materi. Karakter guru ini didapatkan dari fitur karakter yang ada di aplikasi articulate storyline seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Karakter Guru pada Media Pembelajaran

Tahap pengembangan, dilakukan dengan penilaian ahli yang berjumlah 3 orang yang meliputi 2 dosen dan 1 guru dan uji coba skala kecil dengan tanggapan dari 10 siswa yang berasal dari 2 kelas. Hasil penilaian ahli dan uji coba skala kecil tersebut selanjutnya direview dan dijadikan pertimbangan bagian apa saja yang perlu dilakukan revisi dengan tujuan agar memperoleh perangkat media pembelajaran yang layak dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Tahap penyebarluasan, dilakukan dengan melakukan uji coba skala besar yaitu media yang telah selesai direvisi berdasarkan saran-saran ahli selanjutnya diterapkan pada Seminar Nasional PTBB

Volume 20, No.1, Oktober 2025, 1093-1105.

proses pembelajaran. Selanjutnya mengemas output media pembelajaran menjadi link URL, kemudian menyebarluaskan link url kepada siswa serta mengunggah jurnal artikel ilmiah secara online.

Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari hasil penilaian ahli materi, didapatkan rata-rata 88,33333 dengan persentase 92,98% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Ditinjau dari hasil penilaian ahli media, didapatkan rata-rata 87,66667 dengan persentase 92,28% sehingga dikategorikan sangat layak. Pada uji coba skala kecil, didapatkan rata-rata skor sejumlah 110,9 dengan persentase 73,94% dan masuk kategori Setuju, maka dapat dikatakan bahwa media membantu proses belajar. Berdasarkan uji coba skala besar, didapatkan rata-rata siswa memiliki skor sebesar 116,16 dengan persentase 77,44% dan masuk kategori “Setuju”, maka merujuk pada Tabel 5 dapat dikatakan bahwa media layak digunakan dan membantu jalannya proses belajar.

Tabel 5. Persentase Kelayakan Media Pembelajaran

| Subjek | (%) Tiap Subjek | (%) Total |
|----------------|-----------------|-----------|
| Ahli Materi | 92,98% | 27,62% |
| Ahli Media | 92,28% | 27,42% |
| Uji Coba Kecil | 73,94% | 21,96% |
| Uji Coba Besar | 77,44% | 23,00% |

Diskusi

Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline materi pola dasar badan Bunka memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi (92,98%) dan ahli media (92,28%). Tingginya nilai dari ahli materi menunjukkan bahwa media memenuhi kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Penyajian materi yang sistematis, disertai visualisasi langkah demi langkah, membantu siswa memahami prosedur pembuatan pola Bunka. Menurut Clark (2001), penyusunan materi yang sistematis dengan dukungan multimedia membantu siswa memahami prosedur secara bertahap. Sementara itu, penilaian ahli media yang tinggi menunjukkan bahwa aspek desain dan interaktivitas media mendukung partisipasi aktif siswa. Fitur quiz interaktif dan navigasi berbasis hyperlink membuat siswa belajar lebih mandiri sesuai kecepatan belajar individu. Articulate Storyline sebagai perangkat lunak yang memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, serta interaktivitas (Amiroh, 2021). Penelitian Hadza, Sesrita, & Suherman (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan Articulate Storyline dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena bersifat fleksibel dan interaktif.

Pada uji coba pengguna, media pembelajaran memperoleh kategori layak berdasarkan penilaian uji coba skala kecil (73,94%) dan uji coba skala besar (77,44%). Hal ini mengindikasikan bahwa siswa dapat mengoperasikan media dengan baik serta memperoleh manfaat dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik generasi Z yang cenderung lebih menyukai pembelajaran digital dan visual (Bhakti & Safitri, 2017). Perbedaan persentase antara uji coba skala kecil dan besar menunjukkan adanya peningkatan yang menandakan adanya perbaikan efektivitas dan penerimaan siswa setelah revisi dan setelah media digunakan secara lebih luas, yang berarti efektivitasnya semakin terlihat dalam konteks kelas.

Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat belajar mandiri melalui link URL yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini konsisten sekaligus menunjukkan inovasi baru. Penelitian Safitri Listyaningrum (2020) menghasilkan media berbasis video yang terbukti memudahkan siswa, tetapi terkendala waktu loading karena ukuran file besar. Penelitian Miftah Dewi Ciptaningrum (2016) menghasilkan aplikasi mobile yang praktis diakses secara offline, tetapi memerlukan kapasitas memori cukup besar. Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline menawarkan solusi atas keterbatasan tersebut, karena dapat diakses melalui link URL, tanpa instalasi tambahan, dan tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Keunggulan ini menjadikan media lebih relevan untuk digunakan di sekolah yang fasilitas perangkat siswanya beragam.

Media pembelajaran ini mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan fleksibilitas belajar. Peserta didik dapat mengakses materi kapan dan di mana pun, mengulang langkah-langkah yang belum dipahami, serta belajar sesuai kecepatan belajar masing-masing. Temuan ini sejalan dengan Indriani, Artika, & Ningtias (2021) yang membuktikan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* pada pembelajaran mandiri meningkatkan kemandirian dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, media ini bukan hanya mendukung pemahaman kognitif tetapi juga meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa dalam praktik pembuatan pola.

Media pembelajaran ini juga memperkaya kajian tentang media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian ini membuktikan bahwa media tersebut mampu digunakan sebagai alternatif pengembangan media di bidang kejuruan, khususnya Tata Busana. Sementara, penelitian ini memberi kontribusi nyata bagi guru dan siswa SMK N 2 Godean, yaitu tersedianya media pendukung yang lebih interaktif, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan industri. Untuk itu, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terbukti layak dan membantu jalannya kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini media pembelajaran dikembangkan dan menggunakan acuan model pengembangan *four-D* oleh Thiagarajan yang dilakukan melalui: a. Tahap *define*, yang meliputi analisa awal, analisa peserta didik, analisa tugas, analisa konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran; b. Tahap *design*, yang meliputi penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal; c. Tahap *develop*, yang meliputi penilaian ahli dan uji coba skala kecil; d. Tahap *disseminate*, yang meliputi uji coba skala besar, pengemasan, dan penyebarluasan pengadobsian. Hasil dari pengembangan ini diperoleh produk media pembelajaran yang diakses dengan menggunakan link URL yang dikembangkan melalui aplikasi *Articulate Storyline*. Media pembelajaran ini berisi mengenai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi pola dasar badan bunga, tes, forum untuk sarana presensi apabila dilakukan pada jam pembelajaran, dan profil pengembang.

Kelayakan didapat dari para ahli materi dan ahli media, serta responden melalui uji coba skala kecil dan besar. Pada penilaian ahli materi dengan total 3 validator diperoleh hasil kelayakan sebesar 88,33333 dengan persentase 92,98% dan kategori sangat layak.

Pada penilaian ahli media dengan total 3 validator diperoleh hasil kelayakan sebesar 87,66666 dengan persentase 92,28% dan kategori sangat layak,. Pada uji coba skala kecil dengan total 10 siswa diperoleh hasil kelayakan sebesar 110,9 dengan persentase 73,94% dan kategori layak. Pada uji coba skala besar dengan total 31 siswa diperoleh hasil kelayakan sebesar 116,16 dengan persentase 77,44% dan kategori layak. Berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa media pembelajaran dapat dinyatakan layak menjadi media dan membantu jalannya kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- [1] Abdurrahman, A., & Ulfa, M. (2021). Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(3), 125-137.
- [2] Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- [3] Budiastuti, D. (2022). Validitas dan reliabilitas penelitian.
- [4] DIKDAS, T. G. (2021). MODUL BELAJAR MANDIRI CALON GURU.
- [5] Fatihturahmi, F. (2022). Studi Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Pembuatan Pola Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Vokasi Informatika*, 138-144.
- [6] Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of learning media based on articulate storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80-85.
- [7] Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas x boga di SMK negeri 2 singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36.
- [8] Listyaningrum, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Sistem Bunka Berbasis Video Di SMK Diponegoro Depok. *Jurnal KELUARGA Vol*, 6(2).
- [9] Mahanani, T. (2020). Analisis Keefektivitasan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Di Masa Pandemi. Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana, 15(1).
- [10] Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi Articulate Storyline dalam pembuatan bahan ajar digital pada STMIK Profesional Makassar. Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI) 2020, 102.
- [11] Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29-35.
- [12] Nurjanah, F., & Suprihatin, S. E. Y. (2023). The development of Android-based learning media using Kodular in making suit patterns subject. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(3), 232-245.
- [13] RAMPAI, B. (2023). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi.
- [14] Romadon, S.T., M.Pd., & Tazkiyah, A. (2021). Modul pembuatan media interaktif menggunakan Articulate Storyline 3. *FlipHTML5*. Diakses 8 September 2025, dari <https://fliphtml5.com/odimk/mwqf/basic>.
- [15] TIK, UPT. (2023, Desember 11). Mengenal Balsamiq, Aplikasi Wireframe Untuk Pemula. <https://uptik.undiksha.ac.id/mengenal-balsamiq/>.

- [16] Yuzu and Pear. (n.d.). Drafting Basic Bodice Block – Bunka Style. Instructables. Diakses 25 September 2025, dari <https://www.instructables.com/Drafting-Basic-Bodice-Block-Bunka-Style/>.