

# PERANCANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

**Oleh :**

**Siska Dewi Siregar<sup>1)</sup>, Hanifah Nur Nasution<sup>2)</sup>, Ermawita<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

<sup>1,2,3</sup>Prgram Studi Vokasional Informatika

Email : [siskasiregar12345@gmail.com](mailto:siskasiregar12345@gmail.com)

Email : [hanifahnurnasution@gmail.com](mailto:hanifahnurnasution@gmail.com)

Email : [ermajuwita91@gmail.com](mailto:ermajuwita91@gmail.com)

## **Abstrak**

Peneliti menemukan permasalahan di SMK Negeri 1 Batang Angkola dimana siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa masih kurang fokus dan kurang memahami pada materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya siswa yang berpartisipasi dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, guru menjelaskan materi masih dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket dalam penyampaian materi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola. Perancangan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perancangan modul pembelajaran aplikasi *Articulate Storyline* dan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline*. Berdasarkan hasil validasi yang memperoleh 80% dari ahli bahasa, 89% dari ahli modul dan 91% dari ahli materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 87% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

**Kata kunci :** Perancangan, Modul, Android, *Articulate Storyline*, ADDIE

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, manusia tentu saja harus mengikuti perkembangan zaman, salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi mempengaruhi beberapa bidang yaitu transportasi, kesehatan, komunikasi juga pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu yang mendapat dampak dari perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh besar terhadap pendidikan yang senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Karena pendidikan merupakan dasar dari ketidaktahuan manusia menjadi tahu akan segala hal yang baik dan buruk secara teratur, dan terencana, bahkan dari Pendidikan akan lahir berbagai macam pandangan, pola hidup, perilaku-perilaku yang baik yang dapat berguna bagi individu itu sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran berupa alat pembelajaran yang berbentuk media. Media pembelajaran mempunyai banyak jenis yakni media pembelajaran berbasis web, media pembelajaran berbasis android, media pembelajaran berbasis komputer, media pembelajaran menggunakan aplikasi atau presentasi serta media pembelajaran menggunakan media elektronik seperti video.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan mengajar. Pada hal ini, guru diharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman di era modern. Tentunya seorang guru harus mampu menunjang pembelajaran dengan media yang mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa agar paham terkait materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidiknya. Adapun jenis media pembelajaran itu seperti: media interaktif, media cetak dan lain sebagainya. Banyak media atau pun bahan ajar yang dikonversikan menjadi sebuah bahan ajar elektronik, begitupun dengan media pembelajaran.

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena didalamnya telah dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk naskah atau media cetak yang sering digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Modul tidak hanya berbentuk cetak namun juga dapat berbentuk elektronik dengan dilengkapi media lain seperti film, video, audio dan multimedia. Modul juga bisa digunakan pada mata pelajaran praktek salah satunya pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Mata pelajaran dasar desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diprogramkan pada kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Mata pelajaran dasar desain grafis bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dasar dan keterampilan siswa dalam menyampaikan komunikasi visual yang berbasis seni dan teknologi. Dalam proses pembelajaran diperlukan bahan ajar yang memuat komponen-komponen yang dibutuhkan oleh siswa maupun guru sehingga dapat berlangsung baik terarah dan sistematis. Sementara pada kenyatannya dalam proses pembelajaran masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Batang Angkola pada tanggal 19 Desember 2022 menunjukkan bahwa siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa masih kurang fokus dan kurang memahami pada materi yang disampaikan oleh guru, terlihat dari keaktifan siswa dalam menanggapi pembelajaran, kurangnya siswa yang berpartisipasi dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan baik yang diajukan oleh guru maupun teman sebaya. Selain itu, wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X TKJ yakni bapak Irpan Suleman Pohan SE, ditemukan permasalahan yakni diantaranya proses pembelajaran pada

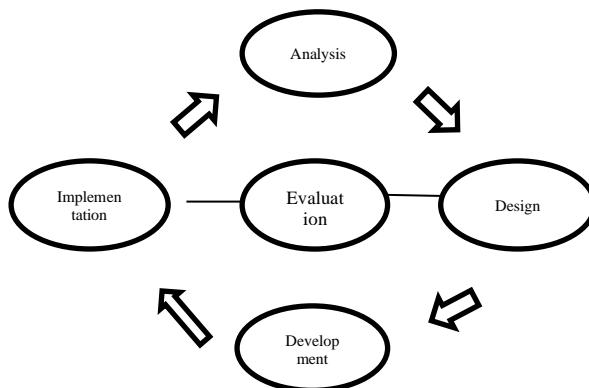
umumnya dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media atau pun modul pembelajaran yang kurang menarik. Sumber belajar yang digunakan oleh guru masih minim, hanya bersumber dari guru dan buku siswa yang disediakan pemerintah, belum ada sumber atau bahan ajar lain yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas. Hal ini dapat disebabkan karena mata pelajaran dasar desain grafis merupakan bukan keahlian dari guru mata pelajaran tersebut, namun karena kurangnya guru dan tututan dari pihak sekolah yang mengharusnya guru tersebut untuk mengampuh mata pelajaran dasar desain grafis.

Melihat masalah yang terdapat di kelas X TKJ perlu dibuat suatu modul pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menggunakan dimana pun dan kapan pun. Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola mendorong peneliti untuk mengangkat judul **"Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola"**.

## 2. METODE PENELITIAN

Pengembangan modul pembelajaran pada penelitian ini menggunakan metode R & D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Adapun tahapan atau Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi Articulate Storyline dengan menggunakan model pendekatan ADDIE dimana tahapannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 16. Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk yang berupa Desain Pembelajaran (Sugiyono 2020:766)

### a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan analisis keadaan lapangan dengan cara mengumpulkan informasi

tentang proses pembelajaran di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola. Dari hasil kegiatan analisis yang dilakukan, maka diadakan perancangan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* sebagai *software* utama. Selanjutnya dilakukan pengumpulan referensi materi dari silabus mata pelajaran dasar desain grafis dan juga buku-buku yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dibutuhkan dalam perancangan modul pembelajaran tersebut.

#### b. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan media pembelajaran yang meliputi tahap sebagai berikut :

- a) Pembuatan Desain Media (*Storyboard*).
- b) Tahap selanjutnya yaitu pemilihan materi pada mata pelajaran.
- c) Penyusunan materi.
- d) soal dan pembahasan

#### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

##### 1) Perancangan Modul Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

##### 2) Validasi Modul Pembelajaran

Hasil modul pembelajaran akan di validasi oleh 3 orang, yang terdiri dari 1 ahli media yaitu: Bapak Lukman Hakim Siregar, S.Kom., M.Pd. T. (Dosen Vokasional Informatika), 1 ahli bahasa yaitu: Ibu Mina Syanti Lubis, S.Pd., M.Pd. (Dosen Bahasa dan Sastra), serta 1 ahli materi yaitu: Bapak Irpan Suleman Pohan SE (Guru TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola). Hasil dari validasi tersebut berupa penilaian tentang modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* yang terdapat pada angket yang telah disediakan oleh peneliti.

#### d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah hasil dari uji validitas dari validator telah menyatakan bahwa modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* yang telah dirancang sudah layak untuk di implementasikan. Setelah modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* sudah valid dan juga sudah layak, maka produk akan diuji cobakan kepada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola.

#### e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk agar menjadi lebih sempurna. Setelah melakukan implementasi, maka akan dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai perancangan modul pembelajaran berbasis android aplikasi

*Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Potensi dan masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi yang ditemukan ialah untuk membuat modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline*, berdasarkan hasil observasi ditemukan ternyata guru masih menggunakan media dan modul pembelajaran yang kurang menarik, Sumber belajar yang digunakan oleh guru masih minim, hanya bersumber dari guru dan buku siswa yang disediakan pemerintah, belum ada sumber atau bahan ajar lain yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas.

Sehingga siswa kurang tertarik dan kurang mengerti apa yang mereka pelajari karena terkesan membosankan. Berdasarkan hal tersebutlah peneliti merancang modul pembelajaran yang berbentuk “Modul Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola”. Sehingga dengan adanya modul pembelajaran ini dapat membantu guru dalam proses pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik pada proses belajar.

#### b. Hasil pengumpulan data

Hasil pengumpulan data bahwa pada mata pelajaran dasar desain grafis berdasarkan silabus terdapat 12 kompetensi dasar (KD), namun pada penelitian ini kompetensi yang diambil adalah KD 3.9, 4.9 dan masing-masing kompetensi dasar ini terdiri dari dua indikator yaitu:

1. KD 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).
  - a) Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.
  - b) Membandingkan gambar berdasarkan fitur.
2. KD 4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).
  - a) Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vector.
  - b) Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan.

#### c. Hasil Desain Produk

Proses penyusunan modul dilakukan untuk menghasilkan produk yaitu modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* yang valid dilakukan beberapa tahapan yaitu:

## 1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini dilakukan untuk melakukan analisis kebutuhan siswa atau mengidentifikasi masalah di SMK Negeri 1 Batang Angkola yang akan menjadi sasaran penggunaan modul pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran dasar desain grafis. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### a) Analisis kebutuhan

#### 1) Analisis kebutuhan siswa

Pada kebutuhan siswa ternyata ditemukan sebuah media atau modul pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan siswa juga kurang fokus dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, contohnya sumber belajar yang digunakan oleh guru masih minim, hanya bersumber dari guru dan buku siswa yang disediakan pemerintah, belum ada sumber atau bahan ajar lain yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas.

#### 2) Analisis kebutuhan peneliti

Secara rinci pada tahap analisis terdapat kebutuhan yang diperlukan oleh peneliti yaitu perangkat keras (*hardware*) yaitu: laptop HP Processor AMD Ryzen 5 3500U with Radeon Vega Mobile Gfx 2.10 GHz, hardisk 1 TB, RAM 8 GB, dan perangkat lunak (*software*) yaitu: Perangkat Lunak Utama Ms.Word, Articulate Storyline dan Perangkat Lunak Pendukung Website 2 Apk Builder, Canva.

#### 3) Analisis kebutuhan konsep

Bertujuan untuk menetukan konsep yang akan digunakan dalam penyusunan media pembelajaran ini. Adapun tahapan pada analisis konsep adalah pembuatan desain media (*Storyboard*), pemilihan materi, penyusunan materi, soal dan pembahasan.

Tabel 7. Hasil Media

No	Nama	Desain	Keterangan
1	Halaman Login		<ul style="list-style-type: none"> <li>Halaman login</li> <li>Logo SMK Negeri 1 Batang Angkola</li> <li>Judul media</li> <li>Nama</li> <li>Kelas</li> <li>Tombol mulai/start</li> </ul>
2	Menu Utama		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menu utama</li> <li>Menu materi, berisi tentang materi pembelajaran</li> <li>Menu video, berisi tentang video pembelajaran</li> <li>Menu latihan soal, berisi tentang soal pembelajaran</li> <li>Menu biodata, berisi tentang biodata pengembang media</li> </ul>

3	Menu Materi		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menu materi</li> <li>Ist materi</li> <li>Tombol kembali ke menu utama</li> <li>Tombol selanjutnya untuk pilih menu materi lainnya</li> </ul>
4	Menu Video		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menu video</li> <li>Video pembelajaran</li> <li>Tombol kembali ke menu utama</li> <li>Tombol selanjutnya untuk pilih menu video lainnya</li> </ul>
5	Menu Quis		<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan quis</li> <li>Latihan quis</li> <li>Tombol mulai</li> </ul>
6	Halaman Quis		<ul style="list-style-type: none"> <li>Halaman quis</li> <li>Tombol kembali ke menu utama</li> <li>Tombol kehalaman berikutnya</li> </ul>
7	Menu Profil		<ul style="list-style-type: none"> <li>Halaman Profil</li> <li>Foto</li> <li>Tombol kembali ke menu utama</li> </ul>

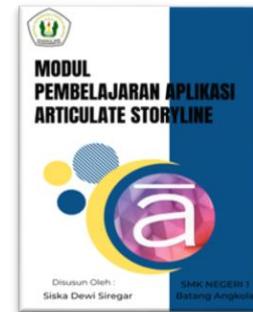
## 2. Tahap Desain (Design)

Hasil analisis diatas menjadi acuan dalam tahap perencanaan penyusunan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* serta pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

### a. Penyusunan Komponen Modul Pembelajaran

#### 1) Tampilan Sampul Depan

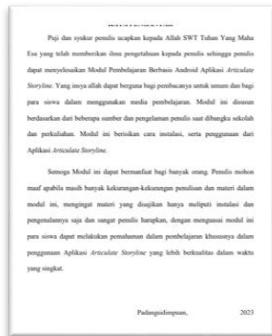
Pada halaman sampul depan modul berisi tentang judul modul, desain aplikasi *Articulate Storyline*, nama penyusun. Sampul modul dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 17. Halaman sampul depan

#### 2) Kata Pengantar

Pada kata pengantar berisi tentang kalimat pujiannya kepada Allah SWT dan ucapan terimakasih atas selesaiannya perancangan modul, tujuan penulis modul, kritik maupun saran. Kata pengantar pada modul dapat dilihat pada gambar berikut ini:



## Gambar 18. Kata pengantar

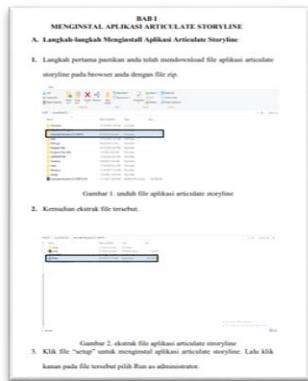
### 3) Daftar isi

Pada halaman daftar isi merupakan rancangan untuk menentukan kerangka modul. Daftar isi dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 19. Daftar isi

#### 4) Bab I Pendahuluan

Pada halaman ini berisi tentang langkah-langkah menginstalasi aplikasi Articulate Storyline. Bab I Pendahuluan modul dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



## Gambar 20. Bab I pendahuluan

## 5) Bab II Pengenalan Aplikasi *Articulate Storyline*

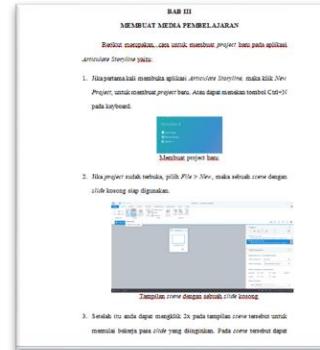
Pada halaman ini berisi tentang pengenalan aplikasi *Articulate Storyline* mulai dari cara membuat *project* baru, menyimpan, mengedit dan lain sebagainya. Bab II pengenalan aplikasi *Articulate Storyline* modul dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



## Gambar 21. Bab II Pengenalan Aplikasi

## 6) Bab III Membuat Media Pembelajaran

Pada halaman ini berisi tentang cara membuat media pembelajaran interaktif. Bab III membuat Media Pembelajaran dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 22. Bab III Membuat media pembelajaran

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline*, dengan berbagai tahapan yang dilalui mulai dari analisis, desain dan sampai pada pengembangan produk berupa modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline*.

Pada tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline*. Setelah itu modul pembelajaran yang sudah dikembangkan akan dilakukan validasi untuk melihat tingkat kelayakan pada modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* tersebut.

a. Validasi Modul Pembelajaran

Validasi modul, validasi bahasa, validasi materi dilakukan oleh para ahli. Validasi para ahli dilakukan terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat menghasilkan modul yang layak untuk digunakan. Ahli yang dibahas merupakan para validator yang memiliki kompetensi diantaranya untuk validasi modul merupakan dosen

Pendidikan Vokasional Informatika sekaligus dekan Fakultas MIPA, untuk validasi ahli bahasa merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan untuk validasi materi merupakan tenaga pengajar di SMK Negeri 1 Batang Angkola sekaligus guru mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X TKJ.

Berdasarkan hasil penilaian ahli kemudian dilakukan sebuah revisi terhadap modul. Masukan serta saran validator berguna untuk membangun penulisan untuk kesempurnaan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline*.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sebuah modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan. Setelah dikembangkan modul pembelajaran tersebut akan diuji cobakan secara langsung di tempat penelitian dan memberikan izin kepada guru untuk menilai modul pembelajaran tersebut. Untuk mengetahui kelayakan modul pembelajaran tersebut dilakukan sebuah penerapan angket respon guru.

Serta menguji cobakan media pembelajaran yang telah dibuat kepada siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola dan memberikan izin kepada siswa untuk mencoba media pembelajaran tersebut yang berguna untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut melalui penerapan angket respon siswa.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap dimana modul pembelajaran yang telah dirancang dan telah di uji cobakan kepada ahli modul, ahli bahasa, ahli materi dan respon siswa, akan dilihat bagaimana hasil dari modul pembelajaran tersebut apakah modul pembelajaran tersebut layak untuk digunakan atau tidak. Adapun cara yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengevaluasi penilaian oleh para ahli dengan melalui penerapan angket yang berguna untuk mengukur tingkat kelayakan modul pembelajaran.

### 4. KESIMPULAN.

Berdasarkan Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola dan hasil pembahasan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

- i. Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola dengan tahapan

pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Perancangan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office Word untuk mengetik isi modul dan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai aplikasi pendukung. Pada modul pembelajaran ini berisi tentang panduan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* untuk membuat media pembelajaran interaktif, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang mana output dari aplikasi ini berupa html5 yang kemudian bisa dikonversi ke dalam android dengan menggunakan aplikasi Website 2 Apk Builder, kemudian setelah file dikonversi menggunakan Website 2 Apk Builder maka file dengan format (.Apk) dapat dikirim dan digunakan di android masing-masing.

2. Kelayakan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* diperoleh hasil 84% dari validasi ahli bahasa, 89% dari validasi ahli modul, 91% dari validasi ahli materi. Berdasarkan persentase yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kelayakan modul maka ditemukan rata-rata 87% dengan kategori "Sangat Layak".

### 5. IMPLIKASI HASIL PENELITIAN

Perancangan modul pembelajaran berbasis android aplikasi *Articulate Storyline* ini dapat diimplementasikan sebagai sebuah modul pembelajaran. Sehingga dapat membantu guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat, mudah memahami serta tertarik untuk belajar tentang mata pelajaran dasar desain grafis dengan menggunakan modul yang sudah dibuat oleh peneliti. Modul pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada validasi oleh ahli modul pembelajaran dengan nilai 89% dengan kategori "Sangat Layak" dan di uji cobakan kepada guru mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola yang memperoleh 91% kategori "Sangat Layak". Begitu juga dengan repon siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Batang Angkola yang memperoleh 91% kategori "Sangat Layak".

Implikasi dari penelitian ini diharapkan dengan adanya Modul Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi *Articulate Storyline* semoga menjadi modul pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih jauh dan dapat disempurnakan dikemudian hari. Harapan ini didasarkan pada

kemampuan modul yang dapat digunakan secara mandiri, sehingga sangat mudah untuk mempelajarinya. Selain itu, peran guru harus bisa menjadi motivator atau pendorong dalam proses belajar dan mengajar dan guru juga dapat memberikan semangat kepada siswa.

## 6. SARAN

1. Bagi siswa dapat digunakan untuk menambah semangat belajar, meningkatkan pemahaman siswa, serta dapat membantu siswa belajar secara mandiri.
2. Bagi guru dapat digunakan untuk menjadi buku panduan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil pelajaran dalam penelitian ini sebagai acuan dan referensi bahan untuk melakukan pengembangan atau penelitian dengan konsep yang sama.

## 7. REFERENSI

- Aisyah, Nasution H.N (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 7–11.
- Fahroji A, Nasution H.N, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik”, VN, vol. 3, no. 1, hlm. 1–6, Feb 2023.
- Fauzi, R., & Nasution, H. N. (2021). Pergunaan MEDIA Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa SMKN 1 Tantom Angkola. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 426–430.
- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Nasution, F. H., & Simanjuntak, F. A. (2023). Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Di Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 437–442.
- Harahap Nasution H.N. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Pada Siswa Kelas X Sman 1 Angkola Selatan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 51–56.
- Harianja, Nasution H.N. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Assembler Edu Pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 83–89.
- Hasibuan, Nasution H.N. dkk (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Csh Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar (Bitmap) Kelas X Multimedia Di Smk Negeri 4 Padangsidimpuan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 37–41.
- Hidayat, T., Nasution, H. N., Nasution, S. W. R., & Fauzi, R. (2019). Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Lupus Dengan Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 114–114.
- Lubis K, Nasution H.N. (2023). Analisis Minat Belajar Terhadap Pelajaran Jaringan Dasar Di Smk Negeri 1 Panyabungan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 7–10.
- Lubis, Siregar A, & Nasution H.N. (2023). Implementasi Manajemen Pemasaran Dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan Di Pasar Saroha Kota . *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 54–61.
- Muhammad Ricky Rahman, Hanifah Nur Nasution, Ahmad Zainy, & Ermawita. (2023). Perancangan Modul Ajar Aplikasi Coreldraw Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di Smk Negeri 2 Panyabungan. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 48–53.
- Muji, Nasution H.N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbantu Aplikasi Anyflip Pada Mata Pelajaran Ipa Biologi. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 29–34.
- Nasution, H. N. (2022). Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Autoplay Media Studio 8.5 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas IX SMP Negeri 5 Muara Batang Gadis. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 438–444.
- Nasution, H. N., & Nasution, S. W. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android matakuliah aplikasi komputer guna meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 5(1), 8–8.

- Nasution, H. N., Fauzi, R., & Hidayat, T. (2022). Sistem Pengenalan Biji Kopi Arabika, Robusta, Liberika, Dan Eksalsa Menggunakan Metode S Yuleq. *Jurnal Education And Development*, 10(1), 415-418.
- Nasution, H. N., Rambe, E., & Hidayat, T. (2017). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Elektronik Berbasis Web. *Jurnal Education and Development*, 6(3), 69-69.
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, ( 2022) "Mendesain Secara Praktis dengan Corel Draw" PT. Nasya Expanding Management , 1-142
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, ( 2023) "Bahan Ajar Aplikasi Belajar Media Interaktif dengan iSpiring Suite 8" PT. Nasya Expanding Management , 1-66
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, ( 2024) "Panduan Lengkap Microsoft Office 2016 Ms. Word, Ms. Power Point , dan Ms. Excel Untuk Pemula hingga Mahir, 1-146
- Nasution. H. N, Nasution. S. W. R, Hidayat. T, ( 2024) "Perkembangan Peserta Didik dalam Menghadapi Revolusi Perkembangan teknologi Informasi" Pena muda, 1-196
- Novia, Nasution H.N. (2023). Perancangan Modul Panduan Penggunaan Aplikasi Construct 2 Sebagai Alat Bantu Media Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(3), 121-125
- Pasaribu, Nasution H.N. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer Di Kelas X Rpl Smk Negeri 1 Angkola Timur. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 61-65.
- Pranata, Nasution H.N. (2023). Rancang Bangun Buku Ajar Tik Berbasis Android Di Sma Negeri 1 Batangtoru. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 12-15.
- Rambe, I. N., Nasution H.N, Nasution. S. W. R. (2024). Perancangan Modul Praktikum Berbasis Web Pada Materi Algoritma Dan Pemrograman Di Sma Negeri 1 Batangtoru. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 17-20.
- Salsabilah, Nasution H.N, Nasution. S. W. R Hidayat T, (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Perangkat Eksternal/Peripheral Komputer. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 42-47
- Sarkiah, Nasution H.N Nasution. S. W. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction (Pbi) Berbasis Inspiring Suite Terhadap Minat . *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 9-16
- Sartika, Nasution H.N. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas Xi Tkj Di Smk Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 38-44
- Simorangkir, Nasution H.N dkk(2023). Perancangan Modul Praktikum Berbasis Android Pada Materi Perakitan Komputer Di Smk Negeri 1 Lumut. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(1), 70-72.
- Siregar Nasution H.N ,Hidayat T. (2023). Analisis Kesiapan Belajar Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 3(2), 1-5.
- Yeni, Nasution H.N. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Sistem Operasi Jaringan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 4(1), 45-50.