

Articulate storyline sebagai media dan sumber belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh

Maulidhotur Ro'iyah

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 200102110031@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

media interaktif; multimedia;
pembelajaran; daring

Keywords:

interactive media;
multimedia; learning; online

ABSTRAK

Articulate storyline adalah aplikasi perangkat lunak yang berfungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut memiliki fitur menu seperti powerpoint pada Microsoft yang berbasis poin-poin presentasi. Dalam aplikasi ini membuat project pembelajarannya lebih menarik dengan penggunaan gabungan fitur animasi bergerak, backsound dan gambar serta video yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan, pengertian dan gambaran aplikasi Articulate storyline. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan secara deskriptif kualitatif yang

mendeskripsikan hasil dengan observasi dan studi kepustakaan pada aplikasi Articulate storyline. Aplikasi ini disarankan sebagai solusi untuk tantangan yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini yaitu pembelajaran yang dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Maka aplikasi Articulate Storyline ini dapat menjadi solusi pendukung pembelajaran.

ABSTRACT

Articulate storyline is a software application that functions as a support in learning. The application has a menu feature like Microsoft's PowerPoint which is based on presentation points. This application makes learning projects more interesting by using a combination of moving animation features, backgrounds and interactive images and videos. The purpose of this study was to determine the effectiveness, understanding and description of the Articulate storyline application. This study uses a descriptive qualitative approach which describes the results by observing and studying the literature on the Articulate storyline application. This application is suggested as a solution to challenges that occur in the world of education today, namely learning that can occur anytime and anywhere. So the Articulate Storyline application can be a learning support solution.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik terhadap sumberbelajar yang terdapat dilingkungan belajarnya (Suardi, 2018). Sedangkan tantangan dalam mengimplementasikan pembelajaran di Indonesia semakin berat sehingga memerlukan solusi yang tepat agar dapat memberikan manfaat dan dampak positif dalam dunia pendidikan. salah satu contohnya yaitu munculnya wabah tak terduga yang dalam dunia medis disebut dengan istilah Coronaviruses Disease 2019 atau COVID-19 yang memberikan dampak signifikan terhadap seluruh aktivitas negara terutama di Indonesia (Wijayanto et al., 2021). Munculnya wabah ini memberikan warna baru dalam dunia pendidikan



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Indonesia, yang mana dalam semua lapisan pendidikan menerapkan pembelajaran secara daring dan belajar mandiri yang bisa dilakukan dalam jarak jauh atau di rumah masing-masing. Pembelajaran ini rupanya menjadi solusi alternatif saat itu yang hingga kini masih dapat kita rasakan meskipun negara kita Indonesia sudah dinyatakan aman dari wabah tersebut.

Pembelajaran jarak jauh meskipun menjadi solusi alternatif saat itu namun dalam pelaksanaannya juga terdapat pro dan kontra dalam pengimplimentasiannya, terdapat beberapa kendala yang membuat pembelajaran ini tidak dapat berjalan dengan lancar, seperti kendala sinyal, perbedaan waktu dan lain sebagainya (Dr. H. Abdul Bashith, 2020). Kendala ini membuat daya tanggap materi yang diterima siswa tidak maksimal dan hasil belajar siswa juga rendah. Seperti yang telah disampaikan oleh Hutaeruk dan Sidabutar (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif” yang mengambil objek penelitiannya yaitu responden mahasiswa sebagai sumber langsung. Dalam penelitian ini disampaikan bahwa pembelajaran jarak jauh memiliki banyak kendala yang menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang maksimal. Ketidakefektifan ini berlangsung dikalangan mahasiswa mungkin masih bisa diatasi dengan belajar mandiri dan mencari wawasan secara mandiri, namun bagaimana jika hal tersebut terjadi di kalangan pendidikan yang lebih rendah seperti sekolah formal yang masih mengedepankan visual sebagai media pembelajaran memahami suatu konsep dan materi pembelajaran (Hutaeruk, 2020)

Menghadapi tantangan tersebut maka sebagai seorang pengajar perlu lebih kreatif dan inovatif lagi dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran secara *daring* (online). Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan guru maupun siswa dalam menunjang pembelajaran agar dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang maksimal. Apalagi memasuki era digital yang sudah mengedepankan teknologi dalam segala hal maka untuk membuat media menggunakan teknologi tentunya tidak akan sulit. Banyak *platform-platform digital* yang bisa diakses oleh guru dan juga murid dengan media *handphone* juga laptop. Salah satu *platform* yang dapat dijadikan media pembelajaran ialah *articulate storyline* yang merupakan *multimedia authoring tools* yaitu berupa *software* yang dapat menciptakan sebuah project yang mencakup berbagai macam elemen multimedia berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif. Dengan pembelajaran tersebut diharapkan tentunya dapat menambah motivasi dan juga semangat dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Nafisah et al., 2022).

Media sendiri ialah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. dalam penelitian kali ini menggunakan aplikasi Articulate Storyline yaitu berupa aplikasi penunjang pembelajaran berbasis digital learning dengan mengabungkan pembelajaran berbasis video, game juga teks (Indartiwi et al., 2020)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan secara deskriptif kualitatif yang menurut Nazir pendekatan ini merupakan pendekatan penelitian status manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran dimasa sekarang untuk menyajikan data secara sistematis, aktual dan faktual. Hal ini ditegaskan oleh Nana Syaodih Sukadimanata bahwa penelitian ini mendikripsikan fenomena yang berupa fakta atau rekyasa, karakteristiknya, kualitas dan

keterkaitannya dengan kegiatan lain. Penelitian kualitatif menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang meneliti pada objek alamiah yang mana peneliti dijadikan sebagai instrument utama atau kunci. Sedangkan dalam pengambilan datanya penulis menggunakan metode gabungan antara analisis data bersifat induktif dengan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.(Nafisah et al., 2022)

Kemudian tujuan dari deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. (Prasanti, 2018) Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan studi kepustakaan terhadap media pembelajaran interaktif yang cocok untuk penbalajaran jarak jauh.

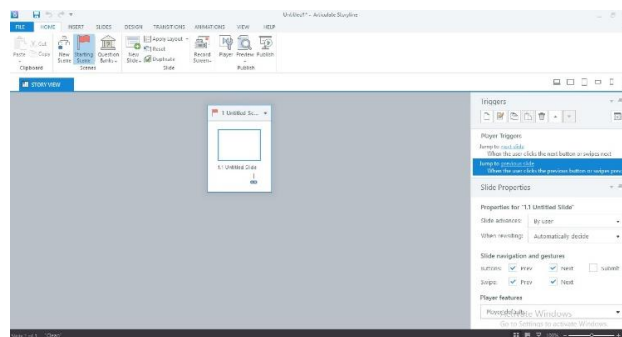
Pembahasan

Aplikasi *articulate storyline* adalah sebuah perangkat lunak *multimedia authoring stool* yang dapat menciptakan sebuah project multimedia yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran pendukung dalam pembelajaran. aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang sama seperti *powepoint* yang berisikan beberapa point-point yang disediakan dalam beberapa slide. Namun kelebihan dari aplikasi ini adalah sudah disediakan fitur kuis yang dapat dikoreksi langsung dan langsung dapat diketahui hasilnya diakhir kuis.

Articulate Storyline adalah aplikasi perangkat lunak dengan sistem pembelajaran elektronik yang berfungsi untuk mendukung sarana pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Aplikasi tersebut merupakan perangkat lunak yang telah dikembangkan oleh perusahaan Articulate 360 yakni perusahaan yang telah mempublikasikan aplikasi *e-learning*. Format publikasi dari aplikasi ini meliputi format *.swf* dan *.exe* yang bisa dengan mudah diakses pada web komputer ataupun mengunduh aplikasinya (Hafiedz & Nurhamidah, 2023)

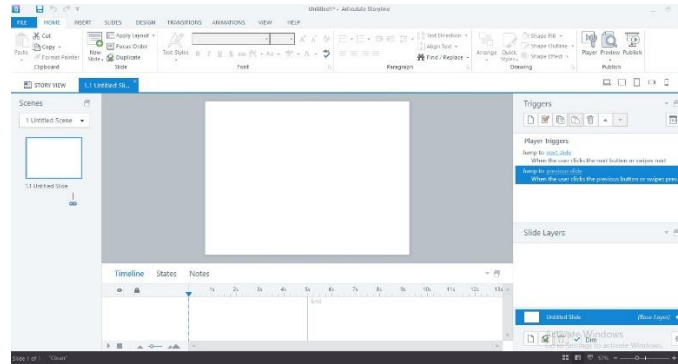
Dengan adanya fitur gabungan dari media berupa teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video membuat aplikasi ini sangat cocok dalam penggunaannya yang cukup interaktif dan menarik untuk pembelajaran. Peserta dengan tipe belajar secara auditif atau visual bisa belajar dengan baik dan menyenangkan. Output yang akan dihasilkan oleh aplikasi ini berupa HTML5 yang mencakup gambar, video, animasi dan bersifat interaktif menjadikan siswa dapat berinteraksi dengan media dan dapat di akses menggunakan jaringan internet dan bisa digunakan pada ponsel pintar dan laptop.

Tampilan aplikasi *articulate storyline*



Gambar 1. Tampilan awal

Gambar diatas adalah tampilan awal ketika membuat project baru pada aplikasi *articulate storyline*. Dalam halaman tersebut terdapat tampilan slide kosong yang dapat diisi oleh guru atau yang membuat dengan menambahkan beberapa teks dan tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya.



Gambar 2. Tampilan slide yang akan diisi materi

Kemudian gambar diatas adalah tampilan slide yang akan diisi dengan beberapa materi dan gabungan variasi lainnya seperti gambar, animasi, video, dan lain sebagainya. Dalam halaman ini guru dapat menambahkan beberapa gambar dan teks seperti dalam *powerpoint* karena cara kerja aplikasi ini juga sama persis seperti *powerpoint* makan tentunya tidak akan mempersulit bagi penggunaannya.



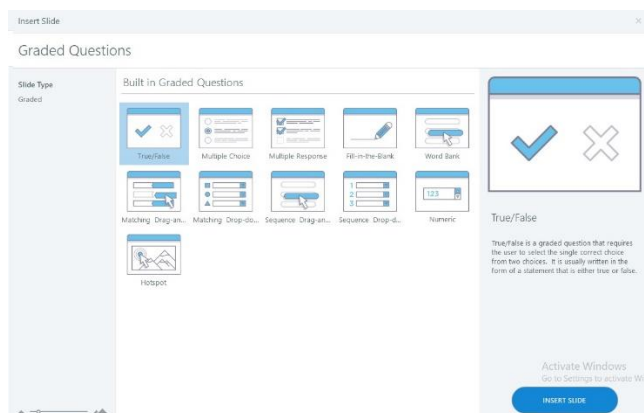
Gambar 3. Tampilan menu insert

Pada gambar diatas adalah tampilan menu Insert yang terdapat dalam menu bar. Dalam menu ini banyak sekali pilihan yang dapat digunakan untuk memperindah dan menambahkan beberapa fitur dalam project yang akan kita buat, seperti dalam menu ini terdapat picture, Shape, Videos, Audios dan lain-lain yang dapat ditambahkan dalam slide. Juga terdapat fitur Botton, Slider, Dial, Input dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menambahkan menu tombol dalam tiap slide agar memudahkan pengguna untuk menuju halaman selanjutnya atau pergi ke slide yang lain.

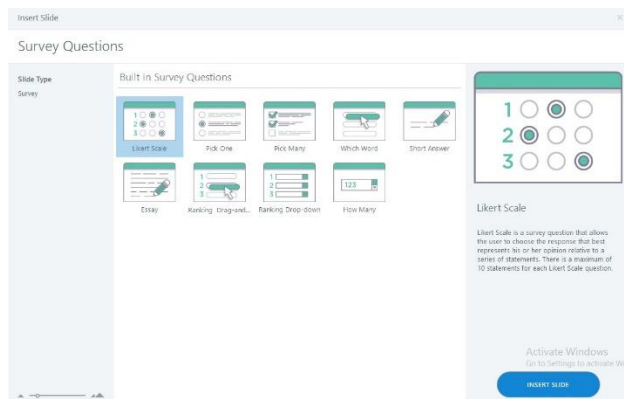


Gambar 4. Menu slides

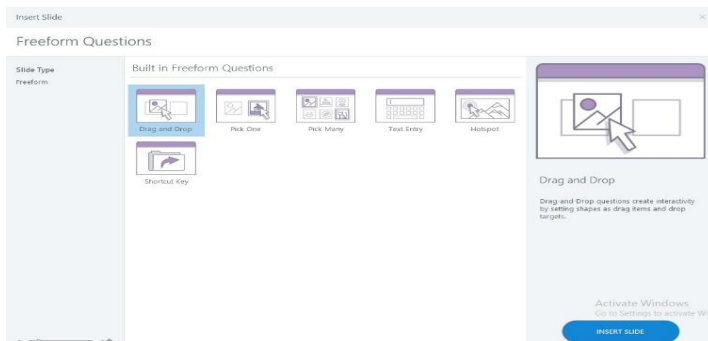
Selain menu Insert dalam menu bar juga terdapat menu slides yang mana dalam menu ini terdapat fitur *Graded Question*, *Survey Question*, *Result*, *Questions Bank*, dan lain sebagainya yang dapat digunakan untuk menambahkan pertanyaan dalam slide. Dalam menu ini guru dapat membuat kuis juga latihan soal untuk siswa sehingga setelah membaca materi siswa dapat langsung menguji pengetahuannya lewat fitur *Question* tersebut.

Gambar 5. Tampilan menu *graded question*

Gambar diatas adalah tampilan dari menu *graded Question* dalam fitur ini terdapat banyak pilihan tipe pertanyaan yang ingin diajukan seperti: *True/False*, *multiple choice*, *multiple response*, *fill-in-the-blank*, *word bank*, *matching drag-and-drop*, *sequence drop-down*, dan lain sebagainya yang bisa digunakan sebagai latihan soal sebelum menuju kuis atau penilaian.

Gambar 6. Tampilan menu *survey question*

Selain menu *graded question* juga terdapat fitur menu *survey question* yang mana dalam menu ini terdapat beberapa model pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa, beberapa model pertanyaan tersebut ialah: *pick one*, *pick many*, *which word*, *essay*, dan lain sebagainya. Dalam menu ini juga tersedia menu penilaian yang mana setelah mengerjakan beberapa soal maka siswa dapat dengan langsung mengetahui skor dari evaluasi yang telah dilakukannya.

Gambar 7. Tampilan menu *freeform question*

Selain dua menu diatas juga terdapat menu *freeform question* yang mana dalam menu ini terdapat banyak permainan edukasi yang dapat dilakukan untuk mengasah pengetahuan siswa. Dalam menu ini terdapat banyak pilihan menu permainan yang bisa digunakan yang banyak menggunakan gambar agar mempermudah siswa dalam mengerjakannya, seperti: *Drang and Drop, pick one, pick many, text entery*, dan lain sebagainya.

Selain itu juga terdapat beberapa fitur lain yang terdapat dalam aplikasi ini yang tidak kalah pentingnya, seperti:

1. Penggunaan *Timeline*: *Timeline* ialah menu yang dapat digunakan untuk mengatur kapan dan berapa lama sebuah objek akan ditampilkan pada media.
2. Penggunaan *Layer*: *Layer* (lapisan) dapat digunakan untuk memisahkan objek (konten) yang satu dengan lainnya.
3. Penggunaan *Trigger*: *Trigger* merupakan perintah/control yang dapat anda berikan kepada objek tertentu agar dia melakukan aksi (*action*) yang diinginkan.
4. Penggunaan *player*: *player* pada *Articulate storyline* merupakan fitur yang berada disekitar *slide*. Fitur ini bisa mencakup menu, *slide notes, glossary, resources, seekbar*, tombol navigasi dan komponen lain yang ditambahkan disekitar *slide*.

Itulah beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi *Articulate Storyline*. Fitur dan menu yang dimiliki oleh aplikasi ini dapat membantu dalam pembuatan project sebuah pembelajaran dalam KBM jarak jauh. Perkembangan teknologi yang cukup pesat saat ini menjadi tantangan diseluruh dunia terutama dalam bidang pendidikan. Teknologi dan pendidikan adalah bagian yang tak terpisahkan di era ini, bahkan dalam dunia pendidikan sekarang sudah menggunakan ponsel pintar, computer, dan internet sebagai alat komunikasi dan media yang sering digunakan dalam pembelajaran. maka dari itu pendidik harus pintarmelakukan inovasi proses pembelajaran yang menarik dan meninggalkan kesan yang baik bagi siswa.

Kesimpulan

Dalam menghadapi tantangan di dunia pendidikan yang semakin kompleks dengan berkembangnya ilmu pengetahuan maka kita butuh media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun namun masih dalam standart pendidikan kita di Indonesia. Setelah kasus *Coronaviruses Disease 2019* atau COVID-19 yang memberikan dampak signifikan terhadap seluruh aktivitas negara terutama di Indonesia. Tidak hanya system pendidikan yang berubah namun semua hal yang melibatkan aktivitas berkerumun dan diluar ruangan juga menerima dampaknya. Untuk itu *Articulate Storyline* hadir sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi baik dulu haingga sekarang.

Articulate Storyline adalah aplikasi perangkat lunak dengan sistem pembelajaran elektronik yang berfungsi untuk mendukung sarana pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Pada dasarnya *Articulate storyline* ialah aplikasi perangkat lunak yang berfungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut memiliki fitur menu seperti *powerpoint* pada Microsoft yang berbasis poin-poin presentasi. Dengan menggunakan

aplikasi ini penulis berharap dapat memberikan gambaran dan tambahan wawasan dalam dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

- Bashith, Abdul. (2020). Analisis Sentimen Publik Terhadap Pembelajaran Daring. Subulana (*Journal of Islamic education studies*), 67-74. <http://repository.uin-malang.ac.id/8949/>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 54–64.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan: Studi Kualitatif tentang Penggunaan Media Komunikasi bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan . *JURNAL LONTAR VOL. 6 NO 1*, 13-21.
- Hutauruk, A. J. B. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *Sepren*, 2(1), 45.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional* , 2(1), 28–31.
- Nafisah, K., Patni, N., Wargadinata, W., & Bary, N. H. A. (2022). Aplikasi Smart School Genius Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif di Era Covid-19. *Jurnal Shaut Al-Arabiyyah*, 10(1), 78. <http://repository.uin-malang.ac.id/11396/>
- Wijayanto, P. A., Nafi'ah, K., & Pratomo, V. (2021). Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang Menjelang Pandemi Covid-19/ Perception of the Use of Online-Based Learning Media by Geography Education Students, Semarang State University Ah. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), 117–132. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips/article/view/12084>