

## OPTIMALISASI PENGGUNAAN *ARTICULATE STORYLINE 3* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

**Indirawati Leztiyani**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatul Jakarta, Indonesia

Email: E-mail: indirawati.leztiyani18@mhs.uinjkt.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

#### Diterima

27 Desember 2020

Diterima dalam bentuk review 13 Januari 2021

Diterima dalam bentuk revisi 18 Januari 2021

---

#### Keywords:

*articulate storyline; interactive teaching tools*

#### Kata kunci:

articulate storyline; alat mengajar interaktif

---

### ABSTRACT

*The purpose of this research is that it will lead to educators being able to use interactive media Articulate Storyline 3 in the learning process so that it can run according to existing technological sophistication and be able to trigger enthusiasm and motivation of students or students during the learning process. This research method uses literature review using techniques in which data collection will be carried out is looking for several relevant sources, comparing all sources, determining the right comparison, and building ideas from relevant studies. The results obtained from this study are that the use of Articulate Storyline 3 is very reliable as a container or tool that becomes material for interactive teaching to support the learning process because it has various facilities that can encourage understanding and activities of students or students in teaching and learning activities. The author draws the conclusion that the teachers are deemed capable enough to use articulate storyline 3 which can be used as media in interactive teaching activities because it has facilities that greatly help students' understanding of the teaching and learning process*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu dimana akan bermuara kepada para pendidik mampu menggunakan media interaktif Articulate Storyline 3 dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan sesuai dengan kecanggihan teknologi yang ada serta mampu memicu semangat dan motivasi pelajar atau peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Metode penelitian ini menggunakan kajian pustaka dengan menggunakan teknik dimana akan adanya pengumpulan data - data yang dilakukan adalah mencari beberapa sumber yang relevan, membandingkan secara keseluruhan sumber, menentukan perbandingan yang tepat, dan membangun ide dari kajian yang relevan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan dari Articulate Storyline 3 sangat dapat diandalkan sebagai wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajarinteraktif pendukung proses belajar karena mempunyai berbagai fasilitas yang dapat mendorong pemahaman dan kegiatan pelajar atau peserta didik – siswi terdapat dalam kegiatan belajar mengajar. Penulis menarik kesimpulan yang melihat bahwa guru – guru dirasa cukup

Attribution-ShareAlike 4.0  
International  
(CC BY-SA 4.0)



mampu dalam menggunakan articulate storyline 3 dimana dapat menjadi media dalam kegiatan mengajar interaktif karena mempunyai fasilitas yang sangat membantu pemahaman pelajar atau peserta didik terhadap proses belajar mengajar.

## Pendahuluan

Generasi *millennial* berada pada tahap Revolusi Industri 4.0 dituntut untuk jauh lebih maju dan jauh lebih tanggap menangkap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru bidang studi. Selain dari pihak pelajar atau peserta didik yang mempunyai tingkat kognitif untuk menentukan seberapa cepat ia dapat mengerti materi pembelajaran, ternyata guru bidang studi juga menjadi salah satu faktor pendukung siswa-siswi yang mampu dalam mengerti dari materi isi pembelajaran. Maka dari itu, guru bidang studi sudah seharusnya aktif mencari tahu dan menemukan sarana dimana mampu dijadikan sebagai wadah atau alat pembelajaran yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan mengajar dan dapat dijadikan media penyalur informasi materi pembelajaran.

Namun, tidak jarang ditemukan banyak dari para guru bidang studi yang tidak mengetahui penggunaan wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar seperti apa yang cocok sebagai wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif yang akan ia gunakan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan mengenai penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam bidang pembelajaran. Berdasarkan penggunaan *Articulate Storyline 3* ternyata masih banyak guru-guru yang belum mengetahui atau mengaplikasikan *Articulate Storyline 3* kedalam proses pembelajaran, terkhususnya yang terletak dimana sebagai wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dari adanya informasi ini dapat dibuktikan dari sulitnya menemukan jurnal yang telah menggunakan *Articulate Storyline 3* bahan mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai referensi utama yang sesuai untuk jurnal.

Dikutip dari beberapa penggunaan yang membahas mengenai alat atau wadah dimana menjadikan itu sebagai bahan dalam kegiatan mengajar interaktif *Articulate Storyline 3* yang terlihat dalam pembelajaran tersebut mempunyai hasil yang menyatakan bahwa penggunaan media ataupun alat dalam kegiatan belajar dan mengajar interaktif *Articulate Storyline 3* sangat lancarnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh (Chotimah, 2018) Tentang "Pengembangan Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk membuat tingkatan lebih tekad dan keinginan pelajar atau peserta didik dalam hal belajar. Pelajar atau peserta didik pada mata pelajaran PKN kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang" yang hasil menyatakan bahwa penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif *berbasis articulate storyline* untuk membuat tingkatan lebih tekad dan keinginan pelajar atau peserta didik dalam hal belajar atau peserta didik pada mata pelajaran PKN kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang yang valid, praktis dan mempunyai efek potensial. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian diatas, (Setyaningsih et al., 2020) juga melakukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Tekad dan

keinginan pelajar atau peserta didik dalam hal belajar dan Hasil Belajar peserta didik tentang Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia” yang menyatakan bahwa hasil penelitian dari penggunaan wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* mempengaruhi hasil belajar pelajar atau peserta didik kelas IV di SD Negeri Gubeng I/204.

Berdasarkan hasil dari kedua penelitian diatas, maka dari itu saya mengangkat permasalahan tentang “Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”. Hal ini disebabkan karena sangat jarang sekali para guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran. Selain hal tersebut, tujuan dari penulis adalah agar para guru dapat kelancaran penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan kecanggihan teknologi yang ada serta mampu memicu semangat dan motivasi pelajar atau peserta didik selama proses pembelajan berlangsung.

Pada dasarnya media diklarifikasi menjadi beberapa bagian, yakni visual, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran ternyata mampu membuat proses pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan daripada proses pembelajaran tanpa menggunakan media, terkhususnya pada yang pelajar atau peserta didik mempunyai gaya pembelajaran visual yang jauh lebih mudah mengerti dan mengerti materi proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru apabila ia melihat materi yang disampaikan secara langsung. Sedangkan, guru dapat dengan mudah menjelaskan materi pembelajaran karena pelajar atau peserta didik dapat mengerti materi pembelajaran yang telah disampaikan, karena adanya hubungan timbal balik antara pelajar atau peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran tersebut (Rohmawati, 2015).

Wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan dalam pembelajaran tidak hanya dapat membantu proses belajar mengajar, tetapi juga membantu memperjelas arti dari informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan benar dan sempurna. (Suryapermana, 2017). Menurut Haney dan Ullmer (Mukhlisin & Wibowo, 2018) kata interaktif dapat diartikan sebagai: (1) Dalam proses pembelajaran, multimedia berarti penyesuaian agar siswa atau peserta didik (sebagai pengguna) dapat berinteraksi secara aktif dan mandiri; misalnya siswa atau siswa berinteraksi dengan program (2) siswa atau siswa berinteraksi dengan program Mesin berinteraksi, seperti pembelajaran mesin, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer, (3) bentuk interaktif, yang secara teratur mengatur program interaktif antara siswa atau peserta didik.

Dari uraian di atas suatu petunjuk umum, yaitu wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar interaktif yaitu segala semua yang berupa perangkat keras dan lunak, yang dapat membatasi informasi pembelajaran yang dikemas oleh siswa atau peserta didik dan guru di tempat. Interaksi aktif dan mandiri. Belajar teks dan hypertext serta gambar, suara, video / film dan animasi secara harmonis unuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan kemampuan dasar yang telah ditetapkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

#### **A. Manfaat Wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar Interaktif**

Degeng (Mahmud & Idham, 2017) mengemukakan bahwa “Wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar merupakan bagian penting dari strategi pengajaran untuk mencapai hasil belajar yang spesifik”. Media tidak hanya menjadi alat peraga bagi guru, tetapi juga merupakan bagian integral sistem pengajaran karena media dapat membantu siswa memahami isi penyajian. Biasanya dalam pembelajaran interaktif Wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan bersifat mendidik dan meliputi:

1. Simpan materi pembelajaran yang dapat digunakan saat dibutuhkan.
2. Memberikan informasi tentang berbagai bahan dan sumber referensi serta alat audiovisual yang tersedia.
3. Memberikan informasi tentang ruang belajar, siswa dan staf pengajar.
4. Memberikan informasi tentang hasil belajar siswa.
5. Sarankan kegiatan belajar yang dibutuhkan siswa atau pembelajar, dan menilai kembali pekerjaan siswa atau pembelajar pada waktunya dengan memberikan tugas baru berikutnya untuk diselesaikan (Widayanti, 2013).

Dengan kemampuan tersebut dapat dikatakan bahwa wadah atau alat yang digunakan sebagai materi dalam pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif karena: (1) Memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan materi pembelajaran, (2) Proses pembelajaran dapat dilakukan secara terpisah sesuai dengan kemampuan siswa; (3) Dapat meningkatkan minat dan ketekunan siswa serta keinginan siswa untuk belajar; (4) Dapat memberikan tanggapan atas reaksi siswa; (5) dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkelanjutan (Emda, 2018).

Dari penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa manfaat dari wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif sangat dibutuhkan oleh para tenaga pendidik dalam membantu sebuah proses pembelajaran terhadap siswa. Penggunaan wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam menjalankan sebuah proses pembelajaran faktanya sangat mempengaruhi hasil belajar pelajar atau peserta didik dikemudian hari. Maka dari itu, para pendidik harus mampu menentukan dan menyusun sebuah wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif yang dapat memberikan kontribusi keberhasilan proses belajar mengajar sesuai dengan materi dan kemampuan pelajar atau peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran.

## **B. Jenis dan Karakteristik Wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar Interaktif**

Menurut (Rohani, 2019) dalam jenis dan karakteristik yang terdapat pada penyajiian dari multiwadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar dapat dikategorikan menjadi lima kelompok, yakni sebagai berikut.

### **1. Tutorial**

Tutorial merupakan representasi dari suatu wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan dalam pengajaran, dan penyampaian materi dilakukan dalam tutorial, seperti halnya oleh seorang guru atau dosen. Informasi yang mengandung konsep ditampilkan dalam teks, gambar (diam atau bergerak) dan grafik. Demonstrasi tutorial ini dimaksudkan sebagai tutor bagi satu atau lebih siswa, artinya model dirancang untuk melakukan percakapan dengan siswa. Tujuan utama dari program bimbingan belajar ini adalah untuk memberikan dukungan dalam pembelajaran buku teks atau perkuliahan,

sehingga siswa atau siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan konsep tersebut dan diajarkan oleh guru.

## 2. *Drill and Practice*

Latihan dan latihan dilakukan untuk melatih pengguna agar dapat menguasai keterampilan atau memperkuat pemahaman konsep. Latihan dan program latihan memberikan rangkaian soal atau biasanya ditampilkan secara acak setelah materi pembelajaran, sehingga setiap kali menggunakan soal atau soal acak, Anda dapat menggunakan kombinasi tampilan yang berbeda setiap saat. Program walkthrough memberikan jawaban dan penjelasan yang benar sehingga pengguna dapat memahami suatu konsep. Akhirnya, pengguna juga dapat melihat skor akhirnya sebagai indikator tingkat keberhasilan pemecahan masalah yang diajukan. Keuntungan menggunakan latihan dan model latihan siswa dapat mengakses komputer umpan balik atas jawaban mereka tidak perlu menunggu guru untuk mengoreksinya. Selain itu, siswa atau siswa langsung mendapat tanggapan tanpa menunggu mereka melakukan banyak kesalahan.

## 3. Simulasi

Simulasi adalah multi container atau multi tool yang digunakan sebagai materi dalam pengajaran dalam format ini, berusaha untuk mencocokkan dinamika yang terjadi di dunia nyata dengan cobalah untuk memberikan pengalaman dunia nyata yang biasanya terkait dengan risiko (seperti kecelakaan pesawat atau kecelakaan pesawat) proses. Kelebihan model simulasi komputer (yaitu simulasi) memberikan siswa memori dan dapat memanipulasi semua aspek model simulasi. Karena model simulasi biasanya memberikan kursus-kursus ini memberi siswa kesempatan untuk menerapkan pembelajaran mereka ke kehidupan nyata, mereka cenderung menetapkan tujuan pembelajaran tingkat yang lebih tinggi.

## 4. Eksperimen

Format ini serupa simulasi, terutama ditampilkan dalam aktivitas eksperimental, seperti magang di laboratorium sains, biologi atau sejarah. Program tersebut menyimpan sebaris alat dan bahan, kemudian konsumen dapat melakukan percobaan sesuai dengan peunjuknya. Diharapkan pengguna akhir dapat menjelaskan konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen virtual.

## 5. Permainan

Format permainan yang diperkenalkan disini masih mengacu pada proses pembelajaran, dan dengan menggunakan program multimedia yang diformat ini diharapkan akan terjadi kegiatan belajar pada saat bermain game. Oleh karena itu, siswa atau peserta didik tidak akan merasa bahwa mereka benar-benar belajar. Wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar dengan menggunakan banyak media disebut wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar berbasis multimedia, seperti software digunakan untuk memproses teks, seperti Microsoft Office Family atau Note Pad; memproses gambar, seperti Corel Draw, Adobe Photosop, Adobe Illustrator; memproses animasi teks dan animasi gambar, seperti Adobe Flash, 3D Max; memproses suara, seperti Cool Edit Pro, Audio Studio Pemrosesan Pembuat Film, Pemotong VCD, dan video lainnya.

Wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar dengan menggunakan banyak media disebut wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar berbasis multimedia.

Multimedia dibuat dengan menggunakan banyak software yang dapat mengolah teks, gambar, animasi, suara, dan video, kemudian diintegrasikan dengan program authoring (alat kreasi). Wadah atau alat bantu yang digunakan dalam pengajaran berbasis multimedia harus mudah digunakan dan dilengkapi navigasi yang sederhana agar memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Selain itu, harus menarik untuk merangsang minat pengguna dalam mendalami program secara keseluruhan, oleh karena itu menurut kurikulum semua materi pembelajaran yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan mengandung banyak manfaat. (Miftah, 2018) Ciri-ciri multimedia pembelajaran dijabarkan sebagai berikut:

- a. Satu jenis. Memiliki beberapa media konvergen, seperti elemen audio dan visual gabungan.
- b. Ia memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan tanggapan pengguna, sehingga bersifat interaktif.
- c. Kemandirian, melalui integritas konten untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna, pengguna dapat menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, beberapa wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar juga harus memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Perkuat tanggapan pengguna secepat dan sesering mungkin.
- 2) Kemampuan memberikan kesempatan kepada siswa atau pembelajar untuk mengontrol kecepatan belajar mereka.
- 3) Yang lebih mengkhawatirkan adalah siswa atau peserta didik mengikuti urutan yang jelas.
- 4) Memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berpartisipasi dalam bentuk jawaban, pilihan pengambilan keputusan atau eksperimen.

Munir dalam bukunya "Kursus Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi" (Andriani, 2016) Jelaskan bahwa metode pembelajaran yang dilengkapi dengan multimedia, termasuk multi-container atau alat yang menjadi konten penting dalam pembelajaran interaktif, memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a) Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran yang dibahas, karena dapat memaknai konsep yang sulit atau kompleks sebagai sederhana atau sederhana.
- b) Dimungkinkan untuk menafsirkan materi pembelajaran atau objek abstrak (yang tidak nyata dan tidak dapat dilihat secara langsung) sebagai konkrit (yang dapat dilihat dan dirasakan sebagai nyata).
- c) Membantu guru untuk menampilkan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami, mengingat dan mengekspresikan dengan mudah
- d) Menarik dan menarik perhatian, minat, motivasi, kegiatan belajar dan kreativitas siswa, serta dapat menghibur siswa.
- e) Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- f) Materi pembelajaran yang dapat diulang (dimainkan). Misal: menggunakan kaset video, CD, tape recorder atau TV.

- g) Dimungkinkan untuk membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap objek, karena tidak hanya ekspresi lisan, tetapi juga bentuk ekspresi nyata dengan menggunakan media pembelajaran.
- h) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajar, sehingga memberikan pengalaman yang nyata dan langsung.
- i) Membentuk sikap siswa (aspek emosional) dan meningkatkan keterampilan (gerakan mental)
- j) Mahasiswa dapat belajar sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, minat dan bakat masing-masing, baik secara individu, berkelompok maupun dalam pembelajaran tradisional dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya.

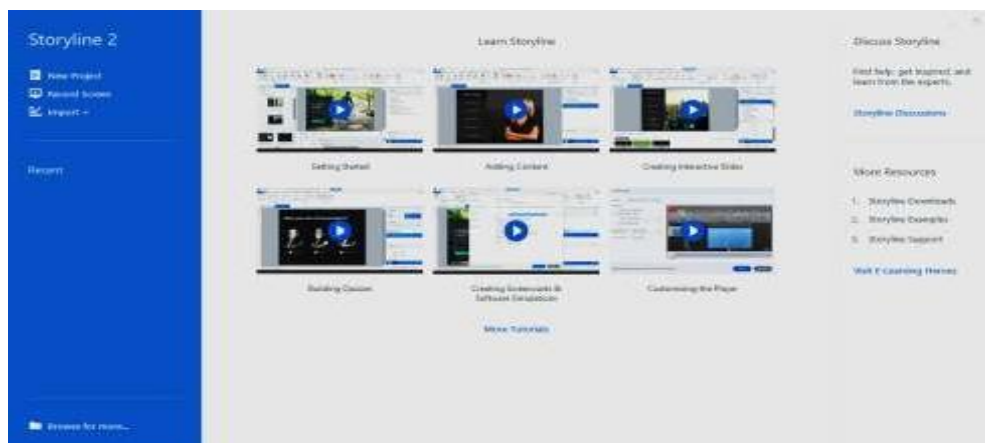
### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal adalah studi pustaka. Penelitian ini didasarkan pada kunci dan penelitian mendalam tentang bahan pustaka yang relevan. Bahan pustaka ini diposisikan sebagai sumber ide atau inspirasi yang dapat memunculkan ide atau pemikiran lain (Daryanto, 2010). Penelitian ini menggunakan studi pustaka, yaitu suatu jenis temu kembali dokumen, yang tidak hanya dapat melakukan fungsi-fungsi yang ditentukan untuk memperoleh data penelitian. Artinya, studi pustaka membatasi kegiatannya pada bahan koleksi perpustakaan tanpa perlu dilakukan penelitian lapangan (Danandjaja, 2014). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah peneliti mencari beberapa sumber yang relevan, membandingkan secara keseluruhan sumber tersebut, menentukan perbandingan yang tepat, dan membangun ide dari kajian yang relevan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah agar pendidik mampu menggunakan wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajar interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

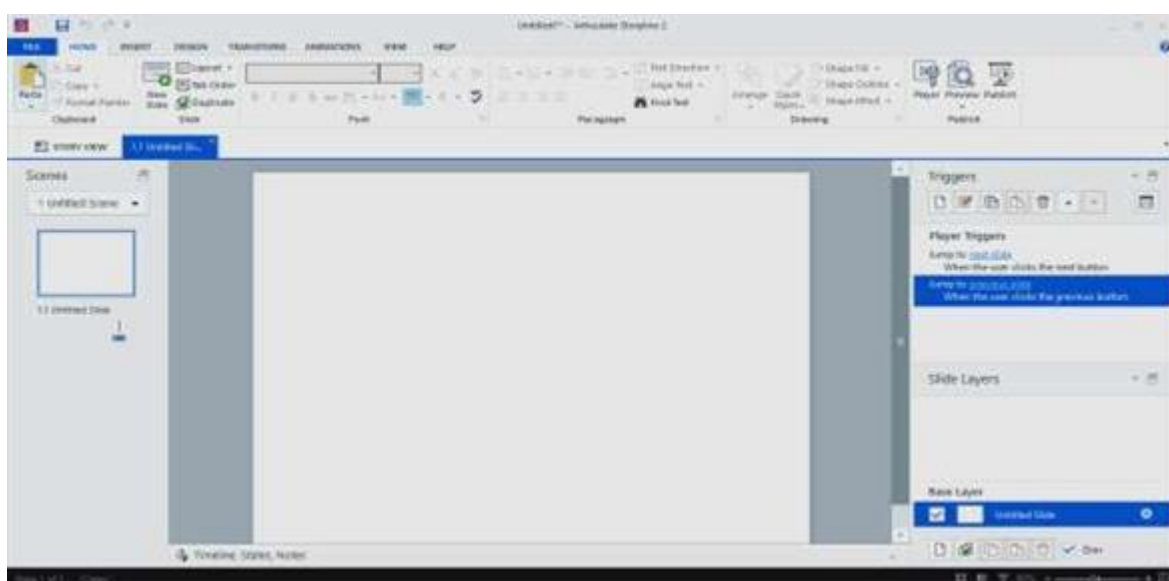
### **Hasil dan Pembahasan**

#### **A. *Articulate Storyline* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

*Articulate Storyline* dihadirkan sebagai *software* pembuat wadah atau alat menjadi bahan dalam pengajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Antarmukanya sangat sederhana, mirip dengan Microsoft Power Point, memungkinkan guru yang belum terbiasa dengan proses pembuatan wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar interaktif. Karena tidak memerlukan bahasa pemrograman dan banyak alat dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan Microsoft PowerPoint, Ini akan menjadi lebih mudah. Format multimedia seperti video, gambar dan garis waktu didukung, sehingga guru dapat membuat presentasi yang bagus tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga.



**Gambar 1**  
**Tampilan Awal *Articulate Storyline***



**Gambar 2**  
**Lembar Kerja *Articulate Storyline***

*Articulate Storyline* adalah alat *e-learning* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif (pembelajaran). Pelajari bagaimana merencanakan proyek alur cerita, menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda untuk membuat presentasi, menggunakan jenis media semisal audio dan video, dan kemudian menerbitkan proyek yang dibuat. Anda juga dapat mengetahui cara menggunakan alat tes alur cerita lisan untuk menilai kelancaran pengalaman *e-learning* (Salam, 2017).

Alur cerita lisan cocok untuk dijadikan wadah atau alat yang menjadi bahan pembelajaran interaktif topik bahasa Indonesia, karena tersedia menu praktis untuk menambahkan teks, gambar, animasi, video dan kuis sehingga siswa atau siswa dapat langsung berinteraksi dan memperagakan apa yang dipelajari bahan. Gunakan media ini. *Out put* yang dapat dihasilkan *Articulate Storyline* bervariasi tergantung pada format pengguna IOS, Android dan PC. Hasil *Articulate Storyline* memungkinkan pengguna mengaksesnya dengan mudah dan bebas tanpa menggunakan PC besar. *Articulate*



*Storyline* adalah perangkat lunak yang diproduksi oleh *Global Incorporation* yang dapat digunakan untuk menghasilkan wadah atau alat yang menjadi bahan ajar interaktif.

Alur cerita mendongeng dapat meningkatkan antusiasme siswa atau siswa terhadap proses pembelajaran, karena alur cerita mendongeng dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan lebih bermanfaat. Siswa juga akan dapat bahannya, gambar yang sangat jelas diperoleh dengan dikemas dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio dan video. Alur cerita lisan dapat menciptakan kelas yang unik, dan dapat mengajak siswa untuk aktif belajar karena materi dilengkapi dengan kuis yang dapat langsung diselesaikan, tanpa menunggu koreksi dari guru, karena skor otomatis diturunkan dari sistem.

Tutorial dan simulasi komputer dalam bentuk multimedia pembelajaran merupakan media yang sangat ampuh, yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilannya dalam mengidentifikasi masalah, mencari, mengorganisir, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi, sehingga dapat meningkatkan tingkat hasil belajar (Yaumi, 2018).

Sejalan dengan pendapat (Utama & Mashfufah, 2016) mengenai multimedia, Daryanto (Yasin, 2017) hal tersebut ditunjukkan: “Untuk menjadikan wadah atau alat sebagai isi yang penting dalam pengajaran, lebih banyak perhatian harus diberikan pada informasi yang disampaikan, sehingga dapat mengurangi ekspresi lisan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan kemampuan indrawi, serta menjadikan motivasi belajar lebih utuh, pemahaman siswa dan pembelajaran semua aspek interaksi antar sumber sehingga siswa atau siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan gaya belajarnya sendiri.” Melalui pengembangan video, grafik, audio, animasi, permainan, kuis dan disajikan secara interaktif video, grafik, audio, Kualitas animasi, game, kuis, dan interaktivitas sangat bagus. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, animasi yang dikembangkan melalui media oral *storyline 3* dapat berupa animasi tentang penulisan karya sastra dan proses mewujudkan karya sastra. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sudah sesuai dan layak dilihat dari kualitas animasinya. Karena animasi animasi “Expressing *Storyline 3*” dalam animasi bahasa Indonesia dapat menjelaskan konsep dan konsep yang sulit sehingga tidak dapat dianggap konkret (Munir, 2012).

Jenis media lisan dan praktik meliputi wadah atau alat yang digunakan sebagai bahan ajar interaktif alur cerita lisan. Praktek dan praktek (Daryanto, 2010) ini adalah media untuk melatih pengguna, membuat mereka mahir dalam keterampilan atau memperkuat pemahaman konsep mereka. *Sekedul* ini juga menyediakan rangkaian perkara yang umumnya tampak secara acak, sehingga setiap kali menggunakan, soal atau masalah yang muncul kerap berlainan. Rancangan ini juga dilengkapi dengan jawaban dan penjelasan yang benar, sehingga diharapkan konsumen juga dapat memahami konsep-konsep tertentu. Akhirnya, pengguna juga dapat melihat skor akhirnya sebagai indikator tingkat keberhasilan pemecahan masalah yang diajukan.

## **B. Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline***

Alur cerita yang jelas memiliki keunggulan sama seperti Microsoft Power Point. Bercerita lisan ada beberapa keunggulan, yang bisa menghasilkan wadah atau alat bahan ajar yang sangat menarik, karena tersedia menu praktis untuk menambah kuis, sehingga siswa yang menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan menunjukkan tipe yang diteliti. Jelas sekali, kelemahan Articulate Storyline terkait dengan harga lisensi software itu sendiri. Menurut data yang diperoleh dari situs resmi Articulate Storyline ([www.articulate.com](http://www.articulate.com)), dengan asumsi 1 USD sama dengan 14.066,64 IDR, maka harga lisensi Articulate Storyline akan mencapai USD 1.299,00. Kemudian harga lisensi paket software Articulate Storyline mencapai 18,2 juta rupiah. Harga lisensi Articulate Storyline bukanlah harga terjangkau yang dibeli secara terpisah.

### **Kesimpulan**

*Articulate Storyline* adalah wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajarinteraktif yang dapat membangun semangat pelajar atau peserta didik dalam proses pembelajaran karena mempunyai berbagai menu-menu yang praktis serta beberapa fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Para pelajar atau peserta didik dapat mengerti setiap materi pembelajaran karena diperdalam melalui kuis yang dimuat dalam aplikasi ini. Walaupun, penggunaan wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajarinteraktif ini memberikan banyak fasilitas yang positif dalam mendukung sebuah proses belajar mengajar di dalam kelas. Para pendidik tidak boleh melupakan posisi tugas penting yang ia miliki dalam sebuah keberhasilan pembelajaran. Pendidik tidak boleh hanya berfokus dan mengandalkan keberhasilan dari wadah atau alat yang menjadi bahan dalam mengajarsaja, pendidik harus memberikan beberapa soal ataupun materi yang dapat memicu rasa pemikiran analitis dan kritis dari pelajar atau peserta didik dalam mengerti materi pembelajaran yang diberikan.

## Bibliografi

- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117–126.
- Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 5(1), 52–65.
- Danandjaja, J. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. *Antropologi Indonesia*.
- Daryanto, D. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar-Mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 147–156.
- Mukhlisin, A., & Wibowo, R. (2018). Desain Pengembangan Kurikulum Integratif dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tawadhu*, 2(1), 364–380.
- Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran. *Pendidikan*.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Salam, N. A. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas Vii Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas*. Universitas Negeri Semarang.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen perencanaan pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3(02), 183–193.
- Utama, C., & Mashfufah, A. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Articulate Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Sains*, 3(1), 21–29.

Widayanti, F. D. (2013). Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1).

Yasin, A. N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *BioEdu*, 6(2).

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.