

# Implementasi *Articulate Storyline* Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar

Satriawaty Mallu<sup>1)</sup>, Samsuriah<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> STMIK Profesional, Makassar

<sup>1</sup> [mssatriawaty@gmail.com](mailto:mssatriawaty@gmail.com)

<sup>2</sup> [samsuriahagus@gmail.com](mailto:samsuriahagus@gmail.com)

## Abstrak

Masa Pandemi Covid-19 telah berlangsung selama beberapa bulan tetapi pembelajaran tetap berlangsung meskipun secara Daring atau On line. Pembelajaran secara On line kadang membuat mahasiswa merasa jenuh dengan model pembelajaran yang monoton, terkadang mereka hanya sekedar hadir saja dan menunggu selesainya jam pembelajaran. Menyiasati keadaan tersebut maka penulis mengimplementasikan *Articulate Storyline* dalam pembuatan bahan ajar digital pada STMIK Profesional Makassar, membuat bahan ajar digital untuk menarik minat dan interaksi mahasiswa supaya lebih interaktif dalam pembelajaran. Memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, word processing, laman personal dan LMS. Penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Design), melakukan penelitian kemudian membuat Desain berupa Struktur Desain Antar Menu yang terdiri dari Scene Opening, Scene Pendahuluan, Menu Utama, Scene Isi, Scene Quis dan Penutup. Hasil akhir dari penelitian menghasilkan framework *Articulate Storyline* untuk mata kuliah yang diajarkan pada STMIK Profesional Makassar yang sangat mendukung di era pandemi saat ini.

**Keywords:** *Implementasi, articulate storyline, bahan ajar digital.*

## I. PENDAHULUAN

Masa Pandemi Covid-19 yang masih berlanjut membuat kita mengubah berbagai kebiasaan atau sering disebut dengan istilah *New Normal* atau dikatakan dengan kebiasaan baru, bukan hanya dalam aktifitas sehari-hari. STMIK Profesional Makassar juga mengubah kebiasaan belajar dari tatap muka menjadi daring. Mahasiswa kadang jenuh jika belajar secara daring, hanya sekedar hadir dan menunggu berakhirnya pembelajaran. Mengatasi hal tersebut maka penulis membuat penelitian mengenai metode pembelajaran yang interaktif sehingga mahasiswa berperan secara aktif dalam pembelajaran. Implementasi *Articulate Storyline* dalam pembuatan bahan ajar digital pada STMIK Profesional Makassar membuat mahasiswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena metode pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis dan bisa berjalan di *multi-flatform*. *Articulate Storyline* merupakan software yang digunakan untuk membuat bahan ajar digital.

*Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media adobe flash. Perbedaan dari Adobe Flash yang merupakan media yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini yaitu *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau script dalam proses pembuatannya. Seluruh perintah animasi dapat dilakukan dengan menu "trigger" sehingga dapat memudahkan dosen dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Program

*Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu smart brainware sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, word processing, laman personal dan LMS.

## II. KAJIAN LITERATUR

Bahan ajar yang menggabungkan Teknologi Informasi dan komunikasi sehingga menjadi bahan ajar digital yang merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan sehingga dapat menimbulkan media informasi yang unik. Model yang dikembangkan adalah mengacu pada model *Research and Development* (R&D) [1]. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah RPP dan Bahan Ajar dan menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan efektif [2].

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang layak digunakan, serta memperoleh respon siswa yang layak sehingga media tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development). Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya wawancara, validasi dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memperoleh hasil rating 87,2% dan dinyatakan sangat layak. Sedangkan angket respon siswa terhadap media pembelajaran

interaktif berbasis articulate storyline memperoleh hasil rating 83,94% dan dinyatakan sangat baik [3]. Pengembangan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah RPP dan Bahan Ajar. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Matematika angkatan 2018 yang sedang menempuh mata kuliah Sumber Belajar dan Media Pembelajaran dan mengikuti praktikum pembuatan media pembelajaran interaktif di Laboratorium Komputer Infokom. Penelitian ini menggunakan metode penelitian 4-D yang dipersingkat menjadi 3-D. Hasil validasi RPP dan Bahan Ajar adalah 89,37%, hasil validasi dari angket respon siswa adalah 89,6%. Hal ini menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dan angket respon valid. Hasil perhitungan angket respon siswa menunjukkan tiap poin pernyataan lebih besar atau sama dengan 70 sehingga dapat dikatakan praktis. Hasil tes menyatakan bahwa sebanyak 86% mahasiswa mendapatkan nilai sebesar lebih dari atau sama dengan 75 sehingga pembelajaran dapat dikatakan efektif. Perangkat pembelajaran tersebut dapat dikatakan valid, praktis dan efisien[4].

Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif Quasi Ekseperimen dengan desain *Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Gubeng I/204 Surabaya. Berdasarkan analisis data motivasi belajar siswa kelas eksperimen mengalami kenaikan 60% dari pada kelas kontrol, begitu juga hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang mengalami kenaikan 70% menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dibanding kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran. Dari analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storylineterhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD [5].

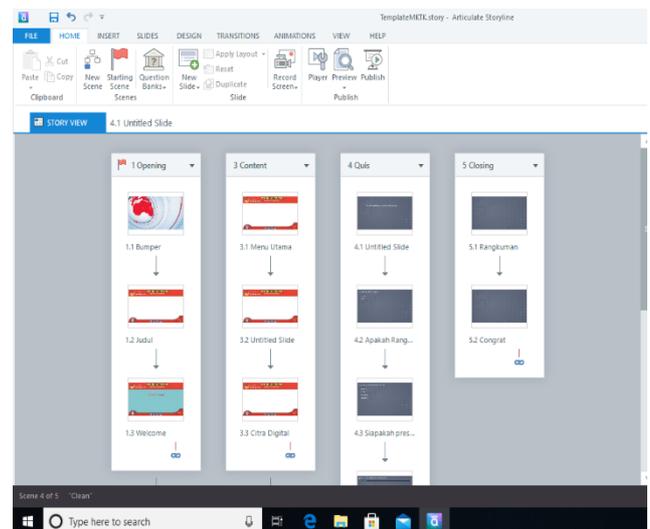
### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode RnD(Research and Design), melakukan penelitian kemudian membuat Desain berupa Struktur Desain Antar Menu yang terdiri dari Scene Opening, Scene Pendahuluan, Menu Utama, Scene Isi, Scene Quis dan Penutup. *Articulate Storyline* membutuhkan spesifikasi minimum: Hardware Minimum berupa CPU 2Ghz processor atau yang lebih tinggi(32-bit atau 64 bit), Memory 2 GB, Harddisk yang masih kosong 1 GB, Monitor resolusi 1,280x800 atau di atasnya, Multimedia, sound card, mikropon, webcam untuk merekam narasi dan video. Software Minimum, Windows 10(32-bit atau 64 bit), Windows 8(32-bit atau 64 bit), Mac OS X 10.6.8 atau yang lebih tinggi paralel dengan Desktop 7+ atau VMware Fusion 4+, *microsoft.NET Framework 4.5.2* atau yang lebih tinggi.

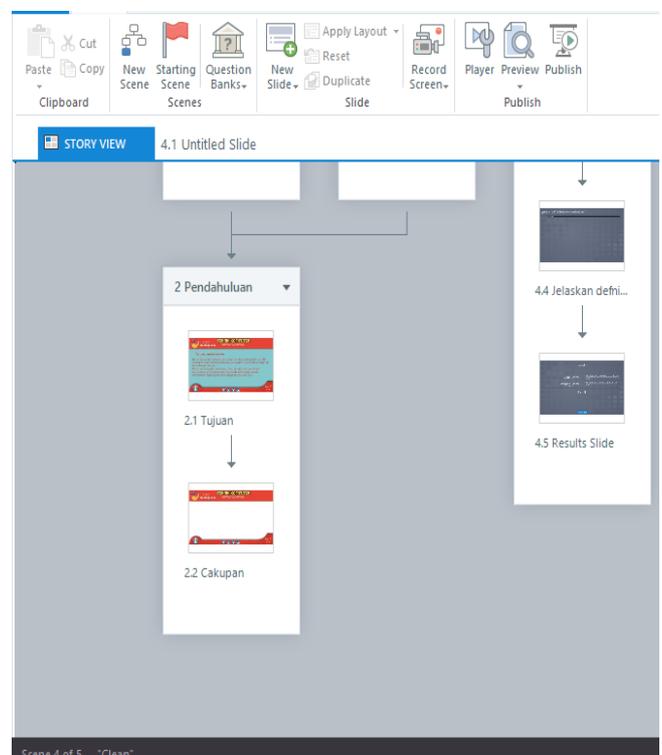
### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan Ajar Digital yang dihasilkan merupakan framework yang nantinya dapat di gunakan untuk mata kuliah lain atau dalam bahasa *Articulate Storyline* diistilahkan dengan *Trigger*.

Penelitian ini mengambil contoh mata kuliah yang sudah dilengkapi dengan proses pembuatan bahan ajar digital mulai dari mendesain struktur menu yang terdiri dari Scene Opening, Scene Pendahuluan, Scene Menu Utama, Scene Isi, Scene Quis dan Scene Penutup, seperti yang ditampilkan pada Gambar 1



Gambar 1 Struktur Desain Utama



Gambar 2 Scene Pendahuluan

## V. KESIMPULAN

Kesimpulan Implementasi *Articulate Storyline* sangat membantu dalam pembuatan bahan ajar digital karena adanya Trigger yang memungkinkan kita membuat suatu framework mata kuliah lain, memepermudah pembuatan bahan ajar digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada STMIK PROFESIONAL Makassar yang memberi dukungan spesifik dalam pelaksanaan kegiatan penelitian.

## REFERENSI

- [1] Ghozali, F. A., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Studio ' 13 Kompetensi Dasar Arsitektur Dan Prinsip Kerja Fungsi Setiap Blok Plc Di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 05(01), 223–228
- [2] Ratiyani dkk, “Pengembangan Bahan Ajar Digital dan aplikasinya dalam model siklus pembelajaran 5E(Learning Cycle 5E) trhadap aktifitas dan hasil belajar(Siswa Kelas VII di SMP 10 Probolinggo 2012/2013”,*Jurnal.Unej.ac.id.*, 725-1-1380-10-20140903.
- [3] Pratama RA, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika(JP2M)*,1(1),11-23.
- [4] Yahya Riski dkk“Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped classroom Bercirikan Mini-project”.
- [5] Setyaningsih dkk, “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*.
- [6] Purnama, S., & Asto B, I. (2014b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275–279.
- [7] Purnomo, E. A., & Rohman, A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Project Based Learning ( PBL ) Berbasis Maple Matakuliah Kalkulus Lanjut II The 2nd University Research Coloquium 2015 ISSN 2407-9189. The 2nd University Research Coloquium 2015, 164–172.
- [8] Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- [9] Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto Siti Yumini Lusua Rakhmawati. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.