

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Ridho Hafiedz^{1)*}, Didah Nurhamidah²⁾

^{1,2)}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FITK, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
Ridho.hafiedz20@mhs.uinjkt.ac.id¹, didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id²

Diterima: 19 Desember 2022

Direvisi: 18 April 2023

Disetujui: 26 April 2023

ABSTRAK

Articulate storyline merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis poin-poin presentasi layaknya powerpoint pada microsoft. Dalam aplikasi tersebut membuat presentasi lebih menarik dengan penggunaan animasi bergerak, background dan gambar serta video yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan, pengertian dan gambaran aplikasi Articulate storyline. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang mendeskripsikan hasil menggunakan deskriptif kualitatif. Alat instrumen yang digunakan adalah kuisioner menggunakan google form yang diberikan kepada responden serta penggunaan data kuantitatif menggunakan instrumen skala likert untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian dinyatakan dari 30 responden dengan 10 pertanyaan pendukung pengukuran efektivitas terdapat 81% responden yang memberikan respon bahwa media tersebut efektif digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini didasari karena penggunaannya yang mudah, hemat, tepat dan bermanfaat. Selanjutnya berisikan animasi, gambar, dan audio menjadikan media tersebut interaktif dan efektif.

Kata kunci: *Media Interaktif, Articulate Storyline, Salindia, Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan interaksi yang terjadi antara pengajar dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pada tujuannya pembelajaran dilakukan untuk membantu proses belajar peserta didik lebih baik. Pembelajaran pada prosesnya akan dialami oleh seseorang selama hidupnya serta belaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran akan berkembang seiring berjalannya waktu, dalam segi media yang digunakan ataupun proses penggunaannya.

Pada era revolusi industri 4.0 yang dialami oleh dunia global saat ini, pembelajaran cukup berkembang secara sistematis dan efektif. Jika sebelumnya pembelajaran bersifat konvensional dengan menggunakan barang tradisional seadanya untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran, tetapi di era teknologi yang berkembang pesat pembelajaran berubah menjadi modern. Pembelajaran modern menggunakan teknologi berupa alat elektronik yang mampu mengakses berbagai macam kebutuhan pembelajaran dengan mudah sebagai penunjang pembelajaran di ruang belajar (Arwanda, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki kesan tersendiri dalam proses pembelajaran. Teknologi berupa alat informasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran seperti meningkatkan dan menunjang kualitas berpikir kritis peserta didik, meningkatkan kualitas pembelajaran serta mudahnya diakses fitur teknologi pada era sekarang semakin mudahnya untuk menjangkau akses sumber relevan terhadap suatu ilmu pengetahuan. Salah satu fitur atau model yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran menggunakan teknologi adalah penggunaan media pembelajaran.

Menurut Hamalik, (1994) media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi dan penyebaran informasi dalam proses pembelajaran antara peserta didik dan pengajar. Selain itu, media pembelajaran disebut sebagai alat bantu mengajar yang merupakan perantara atau alat untuk mengajar. Media pembelajaran biasanya bersifat konvensional yaitu menggunakan alat sederhana sebagai medianya seperti penggunaan karton, origami atau kertas mewarnai dalam membuat poster penyuluhan atau *mindmapping*. Penggunaan media pembelajaran konvensional tetap dipakai dalam pembelajaran, tetapi media pembelajaran modern mulai berkembang pesat dan memiliki kelebihan tersendiri.

Media pembelajaran modern biasanya bersifat interaktif, media pembelajaran model ini biasanya menggunakan alat elektronik seperti *handphone* atau *laptop* sebagai alat atau perantara penggerakannya. Media pembelajaran modern hadir sebagai penunjang kebutuhan peserta didik yang ingin merasakan pembelajaran secara audio, visual, dan kinestetik. Model pembelajaran tersebut bisa dirasakan melalui penggunaan alat elektronik sebagai perantaranya. Metode pembelajaran yang tepat dan efektif tentu membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran modern memiliki sifat interaktif dengan menggabungkan audio dan visual sekaligus, selain itu peserta didik mudah untuk mengakses sumber dan soal-soal latihan. Maka dari itu media pembelajaran elektronik mulai dipakai sebagai alat pembelajaran karena dirasa efektif mendorong peserta didik dalam mengeluarkan potensi secara optimal.

Terdapat beberapa media pembelajaran modern yang bisa diakses dengan mudah, baik diakses melalui *link domain* atau mengunduhnya melalui aplikasi seperti *Powtoon*, *Quizziz*, *Kahoot*, *Eduflip*, *Bamboozle*, *Toontastic* ataupun *Articulate Storyline*. Beberapa media pembelajaran tersebut merupakan sebuah *software* aplikasi yang bisa diakses dengan mudah di mana setiap individu bisa belajar dan membuat materi pembelajaran dengan mudah tetapi kreatif dan interaktif. Salah satu contoh media pembelajaran modern interaktif yang memiliki kelebihan dalam mencakup semua tujuan dan kebutuhan pembelajaran secara bersamaan baik audio, visual, dan tulisan adalah *software* aplikasi *Articulate Storyline*.

Articulate storyline merupakan *software* yang digunakan sebagai media dalam memberikan informasi dan komunikasi lewat media presentasi (Pratama, 2019). Menurut Amiroh, (2019) *Articulate storyline* merupakan *authoring tools* yang memiliki kegunaan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten gabungan dari media berbentuk teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video menjadi satu. Maka dari itu penggunaannya cukup interaktif dan menarik, peserta dengan tipe belajar secara auditorial atau visual bisa belajar dengan baik dan menyenangkan. *Software* ini begitu mudah diakses melalui perangkat elektronik yang memiliki akses internet.

Penelitian ini memiliki relevansi dari penelitian yang dibuat sebelumnya sebagai acuan peneliti membuat penelitian ini. Pertama, penelitian relevan oleh Juhaeni, Saffarudin dan Zuha Prisma yang merupakan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dengan judul “*Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*”. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang akan diteliti karena membahas tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* sebagai media dalam mengajar. Hasil dari penelitian ini yaitu *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai pembantu dalam membuat pembelajaran lebih interaktif. Kelebihan dari media pembelajaran tersebut bermanfaat pada pembelajaran MI apabila guru dapat mengoptimalkan fungsi dari aplikasi tersebut. Karakteristik peserta didik MI semakin tertarik dan termotivasi dalam belajar karena dalam aplikasi tersebut terdapat animasi dan tampilan yang menarik.

Penelitian relevansi selanjutnya yaitu penelitian oleh Chatarina Eka, Sunaryo dan Kristianto dengan judul “*Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII*” Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian adalah *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 33 peserta didik kelas XII IPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya. Hasil dari penelitian yang ditinjau dari rata-rata hasil belajar dan pengujian hipotesis didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* memberikan pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar terhadap peserta didik kelas XII IPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya terhadap materi substansi genetika.

Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk mengkaji bagaimana penggunaan dan tampilan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* serta bagaimana *software aplikasi* sederhana berbentuk presentasi mampu menunjang efektivitas dan pendorong potensi peserta didik dalam belajar. Peneliti ingin mengetahui apakah media pembelajaran modern interaktif bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran terhadap media interaktif berbasis *Articulate Storyline* serta mengukur efektivitas penggunaan media *articulate storyline* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai penunjang motivasi dalam belajar. Materi bahasa Indonesia diangkat sebagai bahan kajian karena secara teoretis dan praktik pembelajaran bahasa Indonesia memiliki bahan materi yang variatif untuk digunakan sebagai materi pada *software* ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen secara deskriptif kualitatif. Cresswell dalam Sugiyono (2019) metode eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menentukan suatu pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu yang diberikan mempengaruhi hasil suatu penelitian. Bentuk eksperimen nantinya peneliti mengumpulkan respons terkait media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang telah peneliti rancang. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengolah dan menghasilkan data berupa penjabaran atau penggambaran suatu fenomena lewat narasi, contohnya seperti catatan hasil observasi, rekaman, transkripsi wawancara, gambar, foto, video, dan lain-lain (Poerwandari, 1998).

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang bertujuan untuk mendeskripsikan definisi, tampilan, dan efektivitas pemanfaatan

Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam mengumpulkan data, dibutuhkan alat instrumen penelitian. Alat instrumen yang digunakan adalah kuisioner menggunakan *google form* yang diberikan kepada responden. *Google form dipilih* sebagai alat pengumpulan data untuk mempermudah dalam penggambaran efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti dengan cara (1) memberikan *link google drive* yang berisikan *file* salindia interaktif rancangan peneliti; (2) memberikan kuisioner mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut; (3) melakukan pengumpulan dan mengklasifikasikan hasil kuisioner oleh responden; dan (4) memberikan kesimpulan. Responden dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa Univeristas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Universitas Pamulang, Universitas Presiden, dan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Pada dasarnya *Articulate Storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis poin-poin presentasi layaknya *powerpoint* pada *microsoft*. Aplikasi ini berbentuk *e-learning* yang dapat menampilkan atau memunculkan sebuah presentasi *storyline* atau memiliki alur cerita yang dapat menggabungkan semua alat dan instrumen media dalam mendukung pembelajaran seperti penggunaan audio, visual, dan audiovisual. Dalam aplikasi tersebut membuat presentasi lebih menarik dengan penggunaan animasi bergerak, *backsound* dan gambar, serta video yang interaktif.

Menurut Sasaki & Sudarwanto, (2021: 1119) bahwa aplikasi *Articulate Storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak dengan sistem pembelajaran elektronik yang memiliki fungsi untuk mendukung sarana pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Aplikasi tersebut merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan yang biasanya mempublikasikan aplikasi *e-learning* yaitu perusahaan yang bernama *Articulate 360*. Format publikasi dari aplikasi ini meliputi format *.swf* dan *.exe* yang bisa dengan mudah diakses pada *web* komputer ataupun mengunduh aplikasinya.

Aplikasi *Articulate storyline* merupakan produk yang dipublikasikan oleh perusahaan *Articulate 360* pada tahun 2001. Maksud awal pengembangan aplikasi ini adalah sebagai penunjang presentasi. Meskipun sudah lama perilisannya, aplikasi ini tetap banyak digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan interaktif. Kreativitas guru ataupun pengguna lainnya dalam membuat desain presentasi bisa lebih meningkat dengan penggabungan fitur-fitur yang menarik seperti animasi, suara, dan gambar (Pratama, 2018 : 21).

Menurut Amiroh, (2019) *Articulate storyline* merupakan *authoring tools* yang memiliki kegunaan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten gabungan dari media berbentuk teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video menjadi satu. Maka dari itu penggunaannya cukup interaktif dan menarik, peserta dengan tipe belajar secara auditif atau visual bisa belajar dengan baik dan menyenangkan. *Software* ini begitu mudah diakses melalui perangkat elektronik yang memiliki akses internet.

Tampilan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Rancangan Peneliti

Peneliti melakukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Pembuatan media tersebut digunakan sebagai bahan penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai penunjang keaktifan dan keefektivitasan belajar. Peneliti terlebih dahulu merancang dan menggunakan aplikasi tersebut untuk mengukur keinteraktifan pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Materi yang digunakan pada presentasi dalam rancangan peneliti adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang secara khusus membahas klasifikasi pembelajaram teks bahasa Indonesia yaitu salah satunya adalah teks drama. Tampilan disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan awal media rancangan peneliti

Gambar 1 menggambarkan halaman awal yang ditandai dengan judul media pembelajaran yaitu “Teks Drama”. Pada halaman awal ini terdapat tombol mulai yang bisa digunakan untuk memulai pembelajaran dan menuju pada tahap selanjutnya dalam aplikasi tersebut. Pada tampilan awal terlihat bahwa pada *Articulate Storyline* pengguna bisa mencantumkan logo, teks dan animasi gambar.



Gambar 2. Tampilan pengisian data diri

Gambar 2 menggambarkan salindia terkait pengisian data diri. Pada aplikasi *Articulate Storyline* pengguna bisa membuat dan memaksimalkan salindia seperti halaman yang berisikan data diri. Seperti yang dilakukan oleh peneliti, kolom data diri memberikan pengalaman yang

menarik karena pada aplikasi presentasi lainnya pengeditan terhadap kolom data diri sulit ditemukan. Data diri yang telah dibuat nantinya bisa disimpan untuk dijadikan sebagai absen masuk dan penyimpanan nilai oleh penggunanya.



Gambar 3. Tampilan menu presentasi

Gambar 3 menggambarkan tampilan menu dalam salindia. Peneliti merancang pada bagian ini dengan menyisipkan menu belajar, kuis dan teka-teki. Hal ini menyatakan bahwa pada aplikasi *Articulate Storyline* pengguna bisa menjadikan media pembelajaran ini sebagai instrumen dalam memberikan materi belajar dan pembuatan kuis dan soal. Tombol-tombol pendukung bisa disisipkan seperti tombol kembali dan tombol bantuan yang bisa diedit sendiri sesuai keinginan pengguna.



Gambar 4. Tampilan menu belajar berisi video

Gambar 4 menggambarkan menu belajar. Peneliti menyisipkan video pembelajaran sebagai materi dengan tujuan bahwa pembelajaran berbasis audio dan visual memiliki sifat menarik. Pengguna nantinya bisa menyisipkan materi-materi bahan ajar dengan teks, gambar maupun video pembelajaran.



Gambar 5. Tampilan soal kuis



Gambar 6. Tampilan soal teka-teki

Gambar 5 dan 6 menggambarkan bahwa pada aplikasi *Articulate Storyline* pengguna bisa menyisipkan konten soal berbasis kuis atau teka-teki. Kuis bisa dipresentasikan dengan menggunakan soal opsi ataupun soal esai dan soal teka-teki pengguna bisa menggunakan kolom-kolom kosong sebagai isian penyambung kata-kata dalam kuis.

Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil pengumpulan data melalui kuisioner menggunakan *Google Form* data yang terkumpul dan mengisi kuisioner berjumlah 30 responden yang masing-masing merupakan mahasiswa dari Univeristas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Universitas Pamulang, Universitas Presiden, dan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta. Terdapat 10 pertanyaan dengan 5 indikator penentu keefektivan dalam menganalisis hasil dari penggunaan media belajar *Articulate Storyline*. Hasil penelitian disajikan dengan menggunakan ukuran skala likert dengan tingkat pengukuran 1-5 pilihan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil data penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Kriteria	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> memotivasi anda dalam belajar bahasa Indonesia.	1	5	3	10	11
2.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> membantu anda dalam proses belajar Bahasa Indonesia.		4	3	11	12
3.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> bersifat interaktif dan menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.			7	12	11
4.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> membuat anda senang dalam belajar Bahasa Indonesia.	1	5	2	9	13
5.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> menghemat waktu anda dalam belajar Bahasa Indonesia.	2	2	6	10	10
6.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> membantu anda memahami lebih baik pembelajaran Bahasa Indonesia.	3	1	4	9	13
7.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> membuat anda menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia.	1	1	4	10	14
8.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> penggunaannya efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.			6	10	14

9.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> penggunaannya tepat dan cocok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.		2	2	10	16
10.	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i> cocok digunakan sebagai media untuk semua kalangan.	1	1	2	16	10
	Jumlah	9	21	39	107	124

Berdasarkan hasil kuisioner di atas, peneliti melakukan perhitungan untuk mengetahui presentase total keseluruhan data yang telah diperoleh. Jika seluruh responden menjawab dengan sangat setuju maka skor maksimal yaitu $10 \times 5 = 50$ per responden. Adapun jumlah skor keseluruhan dapat ditinjau dengan perhitungan skor maksimal dikali dengan jumlah responden maka dapat dihitung menjadi $50 \times 30 = 1500$. Terdapat perhitungan yang telah diketahui mengenai skor maksimal dengan jumlah responden. Tahap selanjutnya adalah perhitungan sesuai dengan skala likert yaitu dengan melakukan perkalian antara jumlah skor dengan indikator, yaitu SS (5), S (4), KS (3), TS (2) dan STS (1). Perhitungannya adalah sebagai berikut.

Jumlah skor = (jumlah skor x SS) + (Jumlah skor x S) + (Jumlah skor x KS) + (Jumlah skor x TS) +(Jumlah skor x STS)

Jumlah skor = $(124 \times 5) + (107 \times 4) + (39 \times 3) + (21 \times 2) + (9 \times 1) = 615 + 428 + 117 + 42 + 9 = 1211$

Hasil diperoleh dengan jumlah (1211), selanjutnya hitung presentasnya dengan cara sebagai berikut :

Persentase = $\text{jumlah skor} / \text{jumlah yang diharapkan} \times 100\% = 1211 / 1500 \times 100\% = 81\%$

Hasil diperoleh dengan presentase 81%, dari hasil presentase dapat diketahui efektivitas penggunaan media belajar *Articulate Storyline* dengan penentuan melalui indeks presentase. Peneliti menggunakan indeks presentase yang dikemukakan oleh (Pranatawijaya, 2019), hasilnya yaitu:

1. Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Setuju
2. Indeks 20% – 39,99% : Tidak Setuju
3. Indeks 40% – 59,99% : Kurang Setuju
4. Indeks 60% – 79,99% : Setuju
5. Indeks 80% – 100% : Sangat Setuju

Berdasarkan hasil presentase yang telah dilakukan oleh peneliti, indikator presentase menyatakan bahwa jumlah indeks berjumlah 81%. Jika mengacu pada indeks presentase yang dikemukakan oleh Pranatawijaya maka hasil tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki manfaat, tepat, interaktif, interaktif dan memiliki keefektivan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Jumlah sampel atau responden mayoritas mengisi pada kolom Sangat Setuju (SS) pada 10 pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Sesuai hasil dan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa media belajar interaktif tersebut sudah memenuhi aspek media pembelajaran yang cocok digunakan oleh pengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Kriteria media pembelajaran yang baik sudah dipenuhi oleh media belajar berbasis *Articulate Storyline* karena dari pertanyaan yang diajukan terdapat beberapa pertanyaan yang mengacu pada indeks media pembelajaran cocok diterapkan seperti unsur hemat, tepat, menarik, dan bermanfaat yang terdapat pada soal nomor 3, 5 dan 9.

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bisa diterapkan oleh pengajar. Penggunaannya yang mudah membuat media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan-kelebihan yang bisa didapatkan dalam penggunaan media tersebut antara lain pengguna bisa memasukkan video, gambar, animasi bergerak dan musik ke dalam presentasi. Selain itu penggunaannya yang berbasis audiovisual membuat peserta didik lebih aktif dalam kelas serta tidak merasa bosan. Selanjutnya penggunaannya yang tidak harus memakai internet dan bisa diunduh pada perangkat apapun menjadikan media tersebut bisa diakses kapan saja. Tetapi, di balik kelebihan yang dapat dirasakan media ini terdapat kekurangan yang mengganggu yaitu ketika digunakan melalui *smartphone* presentasi tidak bisa ditayangkan layar penuh dan penggunaan audio hanya bisa terdengar pada salindia yang disisipi audio.

KESIMPULAN

Articulate Storyline merupakan aplikasi perangkat lunak dengan sistem pembelajaran elektronik yang memiliki fungsi untuk mendukung sarana pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Pada dasarnya *Articulate storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis poin-poin presentasi layaknya *powerpoint* pada *microsoft*. Berdasarkan data penelitian keefektivan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat 30 responden yang masing-masing merupakan mahasiswa dari Univeristas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Universitas Pamulang, Universitas Presiden, dan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta. Terdapat 10 pertanyaan dengan 5 indikator penentu keefektivan memperoleh simpulan yaitu hasil presentase = jumlah skor/jumlah yang diharapkan x 100% = $1211 / 1500 \times 100\% = 81\%$.

Hasil presentase 81% jika ditinjau melalui indikator presentase menurut Pranatawijaya dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bersifat efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat 81% responden yang menyetujui terkait keefektivan, kebermanfaatan, kehematan dan ketepatan penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Berdasarkan presentase atas pertanyaan dan

kuisisioner yang diajukan oleh peneliti maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut. Penggunaannya yang berbasis audio-visual membuat peserta didik lebih aktif dalam kelas serta tidak merasakan rasa bosan menjadi acuan bahwa penggunaan media tersebut efektif.

REFERENSI

- Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa. Tengah: Cipta Artha Media.
- Arwanda, Prankalia., Irianti, Sony., Andriani, Ana. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. Al-Madrasah : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 4 (2).
----- *Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila*. Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(2).
- Eka, Chatarania. Sunaryo & Kristiyanto, Sony. 2022. *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII*. Journal of Natural Science and Learning, Vol. 01 No.01.
- Hamalik, Omar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Juhaeni, Safaruddin & Salsabila, Prisma Zuha. 2021. *Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*. AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol. 8 No. 2.
- *Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 9(1).
- Poerwandari. 1998. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Pranatawijaya, V.H., dkk. 2019. *Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online*. Jurnal Sains dan Informatika 5 (2).
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif*
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. 2021. *Kelayakan Media Pembelajaran Market*
- Suardi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: Penerbit Deepublish
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.