



Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD

Millah Nahdah Husna

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

millahnahda@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :

17 Mei 2022

Disetujui :

20 Mei 2022

Dipublikasikan :

25 Mei 2022

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan yang berdampak pada proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan yang ada dan revolusi 4.0. Adanya pembelajaran online membuat perubahan dalam proses pembelajaran. Pada awal penerapan pembelajaran online, banyak kekurangan dan keluhan yang didapatkan siswa salah satunya adalah terganggunya jaringan internet, alat pembelajaran yang tidak memadai seperti smartphone, dan kurangnya fokus siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan terlalu monoton. Oleh karena itu diperlukan inovasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa Articulate Storyline 3 dalam proses pembelajarannya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan tutorial pembuatan media aplikasi Articulate Storyline 3. Teknik yang digunakan adalah studi kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana tutorial pembuatan media aplikasi Articulate Storyline 3 ini.

Kata Kunci: Teknologi, Media Pembelajaran, Mengartikulasikan Alur Cerita 3

ABSTRACT

This research is motivated by the impact of the Covid-19 pandemic on the education sector which affects the learning process, where the learning process is carried out online by utilizing technology in accordance with existing developments and the 4.0 revolution. The existence of online learning makes changes in the learning process. At the beginning of the application of online learning, many shortcomings and complaints were obtained by students, one of which was the disruption of the internet network, inadequate learning tools such as smartphones, and the lack of student focus in the teaching and learning process that was carried out too monotonously. therefore innovation is needed by using learning media in the form of Articulate Storyline 3 in the learning process. The research method used is descriptive qualitative which aims to describe the tutorial for making Articulate Storyline 3 application media. The technique used is a literature study. The result of this research is to describe how the tutorial for making Articulate Storyline 3 application media is.

Keywords: Technology, Learning Media, Articulate Storyline 3



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dan dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas serta kemampuan manusia baik itu secara kognitif, afektif, ataupun secara psikomotor. Pendidikan dapat mengajarkan banyak hal seperti pengetahuan umum, nilai kehidupan, dan juga berbagai ilmu lainnya.

Namun saat ini sektor pendidikan terkena dampak pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia. Adanya hal tersebut, terdapat kebijakan dimana pembelajaran tatap muka dilakukan secara daring dan dihentikannya segala aktivitas yang ada di sekolah agar tidak menimbulkan kerumunan dan menghentikan penyebaran Covid-19.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring membuat banyak perubahan dalam proses pembelajaran. Dimana pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Adanya perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu mengoptimalkan teknologi untuk

menunjang proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan perencanaan agar pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang di inginkan.

Banyak kekurangan yang ada pada awal penerapan pembelajaran secara daring. Siswa banyak yang kesulitan dan mengeluh terkait hal tersebut. Keluhan yang dialami siswa seperti terkendala jaringan internet, alat penunjang proses pembelajaran yang kurang memadai (tidak memiliki HP), kurang fokusnya siswa pada saat proses pembelajaran, mendominasinya guru pada saat penyampaian materi, serta dibutuhkannya inovasi-inovasi media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran agar tidak monoton dan lebih bervariasi. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Firmadani, 2020) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan (Firmadani, 2020) materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.

Melalui pemanfaatan dan mengoptimalkan media pembelajaran karena adanya perkembangan teknologi sesuai dengan revolusi 4.0 diharapkan mampu mengemas proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, salah satunya dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan membuat siswa antusias terhadap apa yang disampaikan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran mampu membantu mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan berdampak besar terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Prestasi tersebut dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa. Perubahan tersebut dapat mempengaruhi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan transmisi nilai serta sikap siswa (afektif). Untuk memastikan kualitas proses pembelajaran, keterampilan desain dan inovasi diperlukan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran terkait dengan media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran merupakan sarana yang menunjang proses pembelajaran. Adanya media tersebut dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, pemanfaatannya dapat mempengaruhi efektif dan efisien proses pembelajaran yang membuat suasana belajar menjadi kondusif.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam mengkomunikasikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Gagne (dalam Wandah, 2017:5), media adalah komponen dari berbagai jenis lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar. Media dapat menyampaikan pesan yang berkaitan dengan materi yang disajikan. Senada dengan pendapat Gagne, media pembelajaran menurut Oemar Hamalik (dalam Wandah, 2017:5), adalah hubungan komunikasi yang memudahkan interaksi dan mencapai hasil yang maksimal ketika menggunakan alat yang disebut media komunikasi. Dari segi komunikasi, media adalah alat yang mentransfer informasi (pesan) dari sumber kepada penerima.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang sedang dihadapi. Salah satunya pada kondisi pandemi saat ini, penggunaan media yang tepat akan mempermudah dalam proses penyampaiannya. Salah satu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media interaktif sangat dianjurkan dalam pembelajaran daring, karena proses pembelajaran melibatkan kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Menurut Trianto (dalam Zulhemi, 2017:72-80) media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Menurut Trianto (dalam Zulhemi, 2017:72-80) keadaan tersebut dapat menimbulkan kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama yang disebut dengan keterampilan berpikir kritis (KBK). Menurut Isjoni dan Arif (dalam Zulhemi, 2017:72-80) pemahaman tersebut membuat siswa dapat menyelesaikan masalah (problem solving), membuat keputusan (decision making), berpikir kritis, dan berpikir kreatif berdasarkan kriteria berpikir. Media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya. Hal ini dapat menimbulkan minat siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan prestasi belajar.

Aplikasi articulate storyline 3 merupakan multimedia authoring tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphome. Sejalan dengan pendapat (Mallu & Samsuriah, 2020) yang menyatakan bahwasannya media Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk media presentasi dan penyampian informasi. Media ini sangat cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang mampu bersaing dengan media adobe flash yang sering digunakan untuk membuat media interaktif, sedangkan media Articulate Storyline itu tidak membutuhkan bahasa pemrograman pada saat proses pembuatannya. Dengan begitu penggunaan aplikasi ini pada proses pembelajaran akan menyenangkan.

Oleh sebab itu berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Di SD”. Penelitian ini memiliki rumusan masalah untuk mengetahui bagaimanakah langkah-langkah yang dilakukan untuk pembuatan media aplikasi Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran di SD?. Tujuan pada penelitian ini yaitu mendeskripsikan bagaimana langkah-langkah yang dibutuhkan untuk pembuatan meia aplikasi Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran di SD.

METODE PENELITIAN

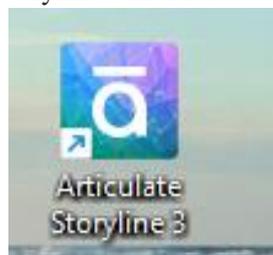
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Suyiyono (2021:18) Bahwasannya metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitain yang berlandaskan dari filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti kondisi obyek alamiah, diama peneliti berperan sebagai kunci dalam penelitian, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan), serta hasil penelitiannya menekankan pada makna dari pada generalisasi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu dengan studi leteratur yang digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan tutorial pembuatan media aplikasi Articulate Storyline 3. Peneliti menggunakan studi literatur dikarenakan lebih efektif digunakan untuk penelitian ini yang membutuhkan bantuan materi, jurnal, artikel, dan lain sebagainya untuk mengumpulkan informasidan data yang akan digunakan pada penelitian ini. Tujuan penelitian ini untuk memberikan bagaimana langkah-langkah cara pembuatan media Articulate Storyline 3 pada pembelajaran di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitan ini yakni berupa langkah-langkah tutorial pembuatan media aplikasi Articulate Storyline 3. Pembuatan media ini ditujukan agar siswa lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi baru dalam penyampaian materi agar tampilan lebih menarik dan menyenangkan serta materi yang disampaikan dapat diterima secara maksimal. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini sedang berkembang dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Aplikasi media ini digunakan melalui PC dan hasil dari media aplikasi Articulate Storyline 3 dapat dibukak melalui HP dan PC.

Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media aplikasi Articulate Storyline 3 :

1. Download media aplikasi Articulate Storyline 3 melalui website di PC



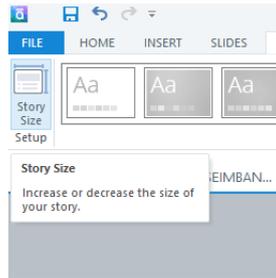
Gambar 1 Aplikasi Articulate Storyline 3

2. Buka media aplikasi Articulate Storyline 3 kemudian Klik New Project untuk membuat project baru



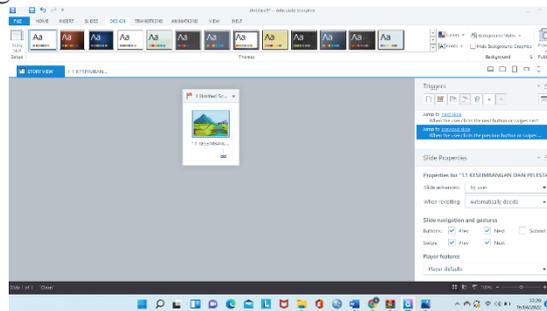
Gambar 2 Window Project

3. Setelah membuka New Project kita akan mengatur ukuran tampilan sesuai dengan keinginan. Klik tab Design pilih Story Size Setup



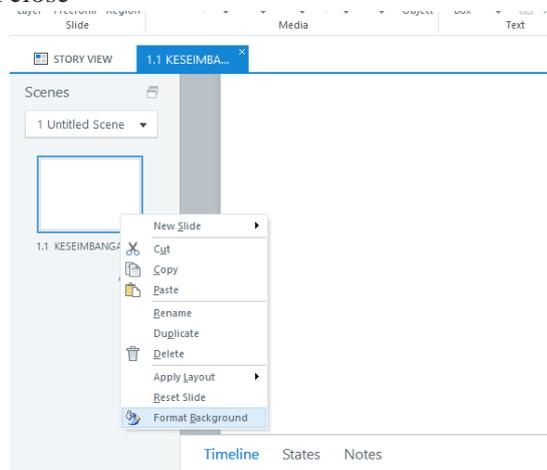
Gambar 3 Menu File

4. Kemudian kita akan menentukan tampilan yang akan dipilih, Klik tab Design untuk memilih template background yang sudah disediakan



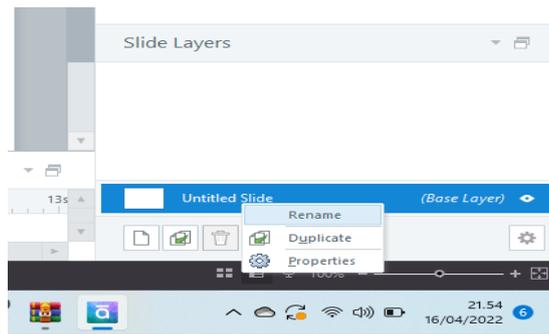
Gambar 4 Memilih background

5. Jika ingin merubah background klik kanan, kemudian pilih Format Background, kemudian pilih sesuai dengan keinginan menggunakan background yang ada seperti Picture Of Texture Fill atau menggunakan gambar yang sudah disiapkan dengan mengklik file kemudian cari foto yang akan digunakan setelah itu klik close



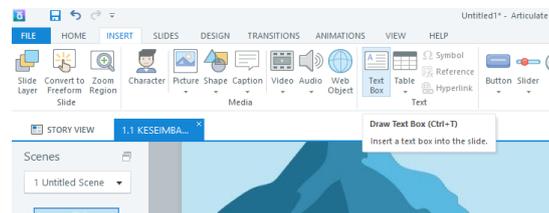
Gambar 5 Merubah Background

6. Pada menu pertama slide silahkan tulis Judul yang akan kamu gunakan atau materi yang akan disampaikan. Seperti contoh dibawah ini



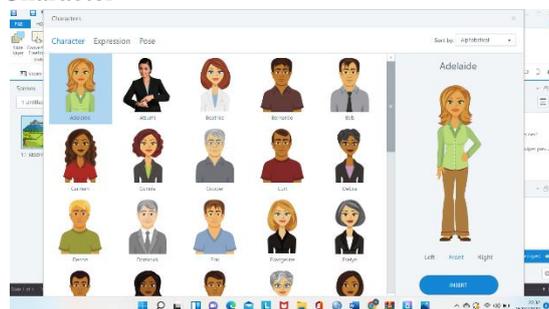
Gambar 6 Menulis judul

7. Buatlah judul pada tampilan awal. Cara untuk membuat judul pada tampilan, klik Insert kemudian pilih text box



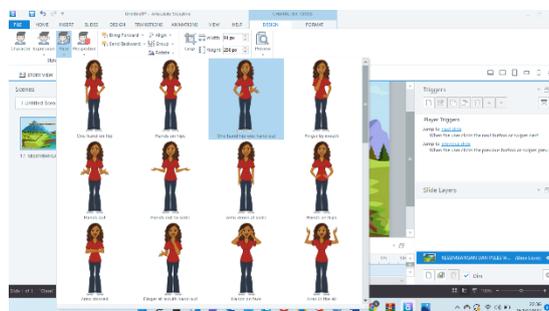
Gambar 7 Cara membuat judul

8. Kita juga bisa menambahkan karakter untuk mempercantik tampilan yang kita buat. Caranya klik tab Insert kemudian pilih Character



Gambar 8 Memilih karakter

9. Kita juga bisa mengubah arah posisi karakter, gerakan tangan, dan ekspresi karakter. Caranya klik dua kali karakter yang telah dipilih, kemudian pilih tampilan yang akan kita ubah seperti dibawah ini



Gambar 9 Mengubah arah posisi karakter

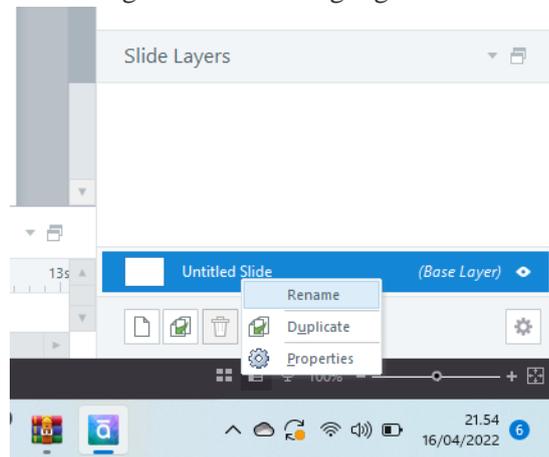
10. Selanjutnya kita membuat tombol untuk menyambungkan pada sub materi yang akan disampaikan. Jika kalian sudah mempunyai gambar tombol, silahkan pilih gambar yang akan digunakan di tab Insert kemudian klik Picture. Jika ingin membuat sendiri tombol yang sudah disediakan bisa dengan

button yang ada di tab Insert atau juga bisa menggunakan melalui shape. Berikut merupakan tombol yang sudah dibuat melalui Button



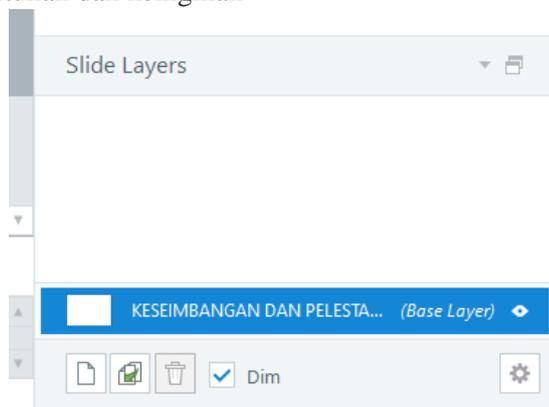
Gambar 10 Membuat tombol

11. Kalian juga bisa mengatur tombol dan mempercantik dengan mengubah warna shape, button sesuai dengan keinginan
12. Setelah membuat menu utama, klik Slide Layers kemudian klik kanan dan berikan nama pada tampilan utama yang sudah dibuat agar tidak membingungkan dan lebih memudahkan.



Gambar 11 Memberikan nama pada tampilan utama

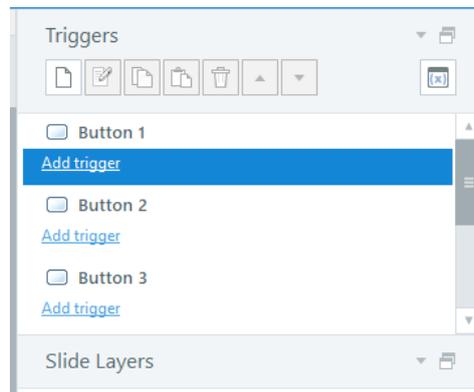
13. Kemudian kita membuat Layers baru dengan klik New Layers dan kita beri nama. Kita bisa membuat layers sesuai dengan kebutuhan dan keinginan



Gambar 12 Membuat layers baru

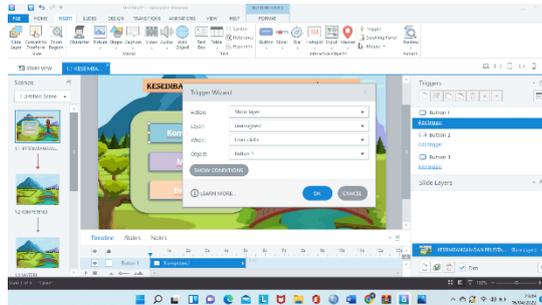
14. Kita bisa menambahkan Layers sesuai dengan kebutuhan caranya sama dengan yang telah dilakukan.
15. Setelah menambah Layers kita akan memasukkan materi yang akan disampaikan

16. Untuk menyatukan setiap Slide Layers kita harus mengatur Triggers pada setiap Button yang sudah dibuat.



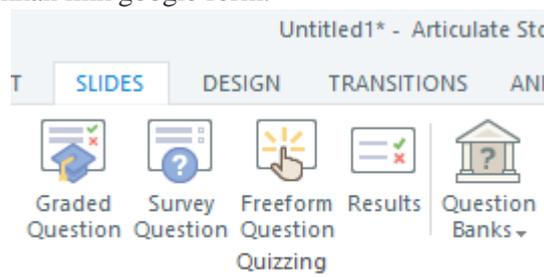
Gambar 13 Mengatur triggers pada setiap button

17. Ubah satu persatu Button agar setiap Slide Layers terhubung. Caranya dengan klik Add Trigger kemudian ubah bagian Action menjadi Jump To Slide, Slide nya menjadi next slide kitaa memilih slide yang sudah dibuat contoh pada slide Evaluasi menjadi 1.4 EVALUASI, kolom When kita ganti menjadi User Clicks, kemudian klik Ok.



Gambar 14 Mengubah satu persatu button

18. Dalam media aplikasi Articulate Storyline 3 ini kita bisa juga membuat evaluasi yang beragam macam seperti True/False, Multiple Choice, Multiple Response, Sequence Drag-and-Drop, Numeric, dan lain sebagainya. Fitur tersebut berada pada tab Slides yang menyediakan Graded Question, Survey Question, Freeform Question. Jika kita tidak ingin menggunakan fitur tersebut, kita juga dapat mencantumkan link google form.



Gambar 15 membuat evaluasi yang beragam

19. Pada media aplikasi ini kita juga bisa menambahkan gambar, video, dan audio sesuai dengan keinginan kita. Caranya klik tab Insert kemudian kita pilih bagian Video, Picture, ataupun Audio.

Cara menyimpan/publish file yang sudah kita buat. Ada tiga cara untuk menyimpan file Articulate Storyline 3 antara lain :

1. Publish dengan format CD/EXE yang memiliki kelebihan bisa mengakses hasil secara offline yang tidak memerlukan koneksi internet dan tidak perlu menginstal apapun untuk membukanya. Caranya Klik tab Home kemudian pilih Publish, setelah itu pilih CD dan kita beri nama serta pilih folder untuk menyimpan file, kemudian klik publish dan tunggu hingga proses selesai, setelah selesai pilih open untuk mengetahui dan membuka hasil publish dengan format CD/EXE.
2. Jika kita akan menggunakan hasil media aplikasi Articulate Storyline 3 untuk e-learning maka kita bisa mengupload e-learning menggunakan format SCROM/LMS. Caranya Klik tab Home pilih Publish, kemudian pilih yang LMS, selanjutnya pastikan nama dan foldernya sudah sesuai, kemudian klik publish, setelah selesai untuk membuka hasil publish kita pilih folder yang bertuliskan ZIP, kemudian simpan folder tersebut. Jika ingin mengirim melalui e-learning kita mengirimkan file zip tetapi pastikan maksimum ukuran file yang akan diupload.
3. Jika kita akan menggunakan secara daring pada pembelajaran kita bisa menjadikan URL dan hanya menshare link URL yang bisa diakses melalui Hp ataupun PC yang juga membutuhkan jaringan internet. Caranya Klik tab Home pilih publish, kemudian pilih web pastikan nama dan folder penyimpanan sudah sesuai, tunggu ngingga proses penyimpanan selesai, jika sudah klik folder Open, selanjutnya kirim folder terkait publish yang telah dilakukan melalui google drive, kemudian buat folder baru di google drive agar lebih memudahkan untuk mencari, kirim semua file hasil publish kedalam folder tersebut, tunggu file sampai semua terupload, kemudian atur folder agar bisa diakses dan tidak dibatasi dengan siapa saja bisa mengakses yang memiliki link, selanjutnya search Drive To Web dan pilih Host on Google Drive kemudian pilih akun yang digunakan untuk menyimpan file publish, selanjutnya izinkan Drive To Web untuk mengkases, setelah itu akan muncul Admin Panel dimana terdapat link dari folder di google drive, cari link sesuai dengan nama folder yang telah dibuat, kemudian pilih link yang sesuai dengan nama dan bertuliskan html5, salin link tersebut, dan link sudah siap untuk digunakan dan di share.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwasanya pembuatan media pembelajaran sedikit mudah dengan menggunakan media aplikasi Articulate Storyline 3, untuk langkah-langkah pembuatan media tersebut juga tidak rumit dan mudah diikuti, media tersebut hampir sama dengan Power Point tetapi dikemas dengan lebih menarik dan dapat dijadikan link html5, untuk membuat media kita hanya membutuhkan kreatifitas dan memasukkan materi yang akan disampaikan. Kita juga bisa mempercantik tampilan media dengan menambahkan video, kuis, gambar dan juga tamplate yang sudah tersedia dalam aplikasi tersebut. Dengan begitu media aplikasi Articulate Storyline 3 dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan menunjang proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 496-497.
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassa. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)*, 102.
- Nurfajriani, Hajar, S., & Halimah, N. 2020. Pengaruh Multimedia Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Laju Reaksi. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Berwawasan Lingkungan 2020*, 75-80.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* , 72-80.