



EFEKTIVITAS DAN KELEMAHAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XII IPS SMA WISUDA PONTIANAK

Norsidi^{1*} dan Agus Suwarno²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

*Email Koresponden: habibisukma1991@gmail.com

Diterima: 18-04-0000, Revisi: 25-04-2024, Disetujui: 03-05-2024

©2024 Universitas Hamzanwadi

Abstrak penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keefektifan dan keterbatasan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran geografi kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan kuesioner sebagai alat mengumpulkan data. Informasi dikumpulkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena atau variabel tertentu dalam populasi tertentu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik persentase. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) efektifitas pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* masuk dalam kategori tergolong sangat baik, artinya penggunaan teknologi ini efektif dalam mengelola dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mampu menarik minat belajar siswa. Teknologi *Articulate Storyline 3* mampu menampilkan konten pembelajaran dengan menarik dan interaktif; 2) berdasarkan hasil penelitian ini kelemahan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yaitu guru tidak sepenuhnya menguasai semua fitur layanan dalam pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini dikarenakan guru kesulitan untuk menyesuaikan metode pengajaran tradisional dengan elemen-elemen interaktif.

Kata Kunci: *Pembelajaran Interaktif; Articulate Storyline 3; Pembelajaran Geografi*

Abstract This research aims to explore the effectiveness and limitations of interactive learning based on *Articulate Storyline 3* in geography learning for class XII IPS SMA Wisuda Pontianak. This research uses a descriptive method with a questionnaire as a data collection tool. Information is collected to describe or describe a particular phenomenon or variable in a particular population. The data analysis technique used in this research is percentage statistical analysis. From the research results it can be concluded that: 1) the effectiveness of interactive learning based on *Articulate Storyline 3* is in the very good category, meaning that the use of this technology is effective in managing and increasing the effectiveness of learning, and is able to attract students' interest in learning. *Articulate Storyline 3* technology is able to display learning content in an interesting and interactive manner; 2) based on the results of this research, the weakness of *Articulate Storyline 3*-based interactive learning is that teachers do not fully master all the service features in *Articulate Storyline 3*-based learning because teachers have difficulty adapting traditional teaching methods to interactive elements.

Keywords: *Interactive Learning; Articulate Storyline 3; Geography Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan selalu mengalami perubahan dan perkembangan, sesuai dengan perkembangan zaman. Laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terjadinya perubahan pada bidang pendidikan (Istikomah & Herlina, 2020). Adanya perubahan tersebut akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan talenta yang lebih baik. Pada perkembangan pendidikan saat ini, dampak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempermudah aktivitas pendidikan untuk dilaksanakan terutama terkait lokasi maupun waktu pelaksanaan pendidikan. Tingginya mutu sistem pendidikan akan menghasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas.

Melalui aktivitas pendidikan, guru dapat menularkan pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan sikap positif lainnya kepada peserta didik melalui cara akademik dan non akademik. Pendidikan merupakan hal terpenting yang harus dicapai, dan pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi masyarakat, negara, dan bangsa. Pendidikan adalah pembelajaran informasi dalam segala aktivitas yang terjadi dimana saja sepanjang siklus hidup dan mempengaruhi perkembangan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Peningkatan sektor pendidikan dimulai dari kualitas guru, atau kualitas kursusnya, metode pembelajaran, bahan ajar dan metode pengajaran, dan inovasi yang mereka gunakan.

Untuk mencapai hasil pendidikan yang diinginkan diperlukan pengetahuan tentang metode pembelajaran, keterampilan, dan materi. Jika pengetahuan siswa bertambah atau tercapai hasil maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Metode belajar mengajar adalah metode komunikasi dan cara penyampaian pesan dari pemrakarsa hingga penerima (Yumini & Rakhmawati, 2015). Metode komunikasi dalam pembelajaran memerlukan media yang dapat membantu siswa memahami suatu hal dengan mudah. Pembelajaran merupakan suatu metode belajar dan mengajar yang interaktif dimana guru dan siswa mendiskusikan isi materi pembelajaran. Kegiatan mengajar guru hendaknya kreatif dan cerdas, menggunakan metode pembelajaran yang relevan dengan masa kini agar siswa tidak bosan saat belajar bersama di sekolah.

Di era modern ini, siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain alat musik dan mengakses media sosial dibandingkan membaca buku. Belakangan ini, banyak guru yang cenderung menggunakan metode pengajaran yang masih tradisional dan ketinggalan zaman yang masih mengacu pada buku dan makalah untuk menjelaskan apa yang dipelajarinya. Tentunya menyebabkan kebosanan bagi siswanya. Akibat gaya komunikasi guru yang tidak efektif, siswa kehilangan minat belajar dan cepat bosan dalam belajar. Keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dan menduduki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran geografi, untuk menjamin konten yang disajikan relevan, mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran (Rianto, 2020). Dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif, Anda dapat menginspirasi peserta didik untuk menemukan ide mereka sendiri tentang mata pelajaran dan mengajari mereka untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mereka secara mandiri.

Articulate Storyline 3 adalah aplikasi yang dapat dijadikan solusi mengatasi permasalahan tersebut. Aplikasi ini dapat dipergunakan untuk menciptakan sekaligus mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline 3* adalah aplikasi multimedia *Authoring Tools* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Adapun luaran akhirnya berupa media berbasis web (html) atau berupa *Application File* yang dapat dengan mudah dipublikasikan dan dibagikan. Selain itu, kelebihan aplikasi *Articulate Storyline 3* adalah adanya fungsi trigger atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang rumit. *Articulate Storyline 3* bisa mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran baik dengan cara pembelajaran daring ataupun pembelajaran tatap muka sehingga tenaga pendidik dapat memantau perkembangan peserta didik, serta mudah digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa.

Articulate Storyline 3 juga dapat dipergunakan sebagai stimulus, pretest dan posttest untuk memantau perkembangan serta mengevaluasi kompetensi siswa khususnya terkait materi pembelajaran yang dipelajari. Media ini juga dapat didesain untuk meningkatkan keterlibatan siswa terutama dalam kegiatan kelompok belajar, baik dalam keterlibatan pembuatan maupun aktivitas penggunaannya. Melalui penggunaan media *Articulate Storyline 3* ini peserta didik dapat mengembangkan keterampilan membaca dan memahami pembelajaran secara kritis dan aktif di kelas maupun secara daring. Dengan metode pembelajaran ini, siapa pun dapat mengulang pembelajaran kapan pun dan dimana pun. *Articulate Story Line 3* ini telah dirancang dan dikembangkan selengkap mungkin. Video ini memuat berbagai macam pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam materi pembelajaran dalam bentuk game, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran karena ada kuis-kuis yang menarik dalam aplikasi tersebut.

Ada banyak penelitian tentang efektivitas dan kelemahan *Articulate Storyline 3*. Misalnya pengembangan materi pembelajaran seni yang tepat, respon siswa terhadap materi pembelajaran,

efektivitas penggunaan metode pembelajaran, serta kelebihan dan kekurangan pembelajaran televisi. Hampir serupa dengan penelitian Rianto (2020) yang juga fokus pada pengenalan pengguna multimedia dalam pembelajaran mandiri berbasis *Articulate Storyline 3*. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada keberhasilan dan kelemahan pembelajaran. Studi ini meneliti beberapa aspek bekerja dengan orang-orang untuk membangun *Articulate Storyline 3*. Dengan mengeksplorasi aspek-aspek tersebut, penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kelebihan dan kelemahan penelitian komunikasi berbasis *Articulate Storyline 3* saat ini.

Dari pengamatan pra-penelitian yang ditemukan serta dikumpulkan di kelas XII IPS I SMA Wisuda Pontianak pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* kini belum dipergunakan dengan optimal sebagai sumber belajar. Khususnya pada mata pelajaran Geografi, guru masih banyak memanfaatkan media buku teks yang memang dapat membuat peserta didik menjadi bosan dalam melaksanakan proses aktivitas pembelajaran. Pembelajaran Geografi yang sesuai dengan kebutuhan zaman saat ini, atau yang sering disebut sebagai pembelajaran abad ke-21, meliputi berbagai pendekatan dan prinsip yang mengintegrasikan teknologi, keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah (Putra et al., 2023). Materi pembelajaran pada mata pelajaran geografi harus disampaikan dengan audio, visual maupun video agar siswa perhatian dan minat dalam sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru tercapai.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan Deskripsi kuantitatif mengacu pada penggunaan angka-angka secara langsung untuk menggambarkan atau menggambarkan suatu peristiwa, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, penampilan hingga hasil (Arikunto, 2016). Penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan desain deskriptif. Penelitian adalah tentang memahami suatu situasi, mendeskripsikannya secara sistematis, menekankan pada data aktual daripada kesimpulan (Nursalam, 2013). Penelitian observasi merupakan penelitian yang hanya melakukan pengamatan (observasi) pada subjek penelitian serta tidak melakukan manipulasi atau intervensi pada subyek peneliti.

Penelitian deskriptif bertujuan untuk menciptakan gambaran atau deskripsi yang konsisten, otentik, dan akurat tentang realitas dan karakteristik seseorang atau hal lain (Kriyantono, 2008). Sifat penelitiannya lebih pada pendekatan umum, kurang mementingkan kedalaman data atau analisis. Kajian ini menekankan pada aspek kebebasan data agar data dan hasil penelitian dapat dilihat sebagai populasi (Kriyantono, 2008). Penelitian ini hanya meneliti satu variabel saja yaitu efektifitas dan kelebihan pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang digunakan dalam pembelajaran geografi di kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak.

Setiap penelitian pasti menentukan subjek dan objek penelitian. Dari objek penelitian didapatkan variabel-variabel yang menjadi tema utama permasalahan dan juga merupakan sumberdata yang akan diteliti. Objek yang ditentukan dalam penelitian untukditeliti merupakan populasi. Sampel penelitian ini merupakan bagian dari populasi penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelompok subjek dipilih berdasarkan keadaan-keadaan/ciri-ciri tertentu, yang dianggap memiliki sifat erat yang dapat mewakili keadaan populasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik dengan rumusan persentase (Anas, 2012):

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X %= persentase yang dicari

n = jumlah skor aktual aspek variabel

N = jumlah skor maksimalideal tiap aspek variabel

Rumus Interval

Rentang = skor tertinggi – skor terendah

Jumlah kelas = $1 + 3,3 \log (N)$

$$\text{Interval} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas 12 SMA Wisuda Pontianak. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada subjek penelitian dengan menggunakan *google form*. Adapun subjek dalam penelitian ini siswa kelas XII IPS sebanyak 17 orang. Sebagai upaya memahami hasil penelitian secara mendalam akan diuraikan sebagai berikut:

Efektifitas Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

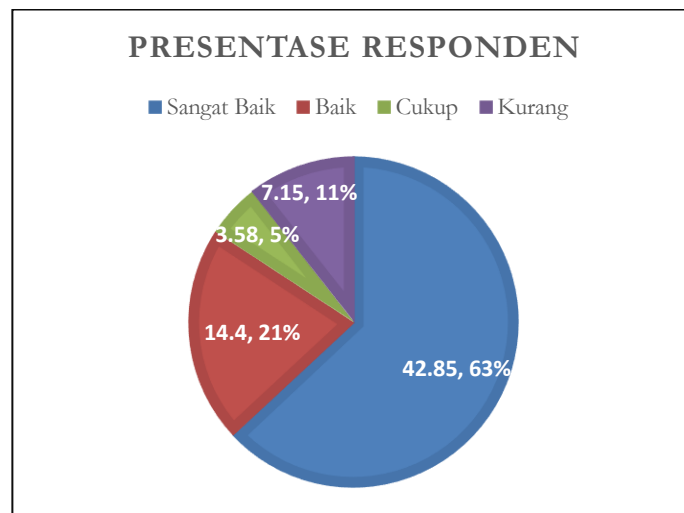
Untuk melihat efektifitas pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* oleh guru mata pelajaran geografi, peneliti memberikan angket kepada siswa dengan menggunakan *google form* dan hasil analisis dari *google form* dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Efektifitas Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

No	Item Pernyataan	Persentase			
		SB	B	C	K
1	Guru dapat menjelaskan topik dengan jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah	71.4%	14.3%	14.3%	0%
2	Guru dalam menyampaikan materi pelajaran memberikan contoh sehingga apa yang disampaikan mudahdimengerti	85.7%	0%	14.3%	0%
3	Guru mendorong dan membimbing siswa di kelas	83.3%	0%	16.7%	0%
4	Guru memperingatkan siswa yang mengganggu kegiatan mengajar	100%	0%	0%	0%
5	Pembelajaraninteraktif dengan <i>Articulate Storyline 3</i> menarik perhatian siswa dalam belajar	71.4%	28.6%	0%	0%
6	Pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Meningkatkan Pembelajaran Siswa	71.4%	28.6%	0%	0%
7	Pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> membantu siswa meningkatkan keterampilan teknologi	71.4%	14.3%	0%	28.6%
Rerata		42,85	14,4	3,58	7,15

Sumber: Hasil Analisis Data Primer, 2024.

Selanjutnya supaya mudah dipahami, di bawah ini disajikan dalam bentuk plot histogram/diagram lingkaran persen sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Lingkaran Efektifitas Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Berdasarkan hasil analisa diatas efektifitas pembelajaraninteraktif berbasis *Articulate Storyline 3* diperoleh nilai presentase sebesar 42,85% masuk dalam kategori tergolong sangat baik, 14,4% masuk dalam kategori tergolong baik, 3,58% masuk dalam kategori tergolong cukup dan 7,15% termasuk dalam kategori tergolong kurang. Efektifitas kinerja guru didalam melaksanakan kegiatan aktivitas pembelajaran akan membentuk kompetensi siswa secara intelegensi maupun spiritual dengan baik. Dengan tidak adanya dukungan kinerja guru yang baik tentu intelegensi dan spiritual yang baik dari siswa tidak akan bisa terwujud. Efektifitas kinerja guru adalah kemampuan untuk memilih tujuannya tepat atau peralatan-peralatan untuk pencapaian tujuan yangtelah ditetapkan (Supardi, 2013).

Pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sangat tepat digunakan untuk mengelola situasi pembelajaran sehingga menarik perhatian belajar siswa. Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan akan turut andil dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran ini cukup mudah dalam penggunaannya dan efisien digunakan oleh siswa (Putri & Kristianto, 2022).

Pada indikator pertama guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan jelas sehingga mudah siswa mudah memahami mendapat perolehan skor persentase sebesar 71.4% masuk dalam kategori tergolong baik. Dari analisis data tersebut, dapat bahwa guru dapat memodifikasi penyampaian informasi dalam pembelajaran sehingga siswa mampu menerima secara tepat dan menyeluruh. Guru memiliki keterampilan mengajar yang mumpuni sehingga informasi yang disampaikan dapat membuat siswa belajar dan terlibat (*engage*) secara menyeluruh dalam proses pelaksanaan dan tujuan pembelajaran tercapai. Guru yang menguasai berbagai keterampilan dalam mengajar tentunya akan mereka senang dan akan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan sebaik-baiknya sehingga meningkatnya hasil belajar (Mansur, 2017).

Pada indikator kedua guru ketika menyampaikan materi pelajaran dengan memberikan contoh sehingga apa yang disampaikan mudah dipahami mendapat perolehan skor persentase sebesar 85.7% masuk dalam kategori tergolong sangat baik. Guru dalam proses penyampaian pembelajaran memberikan kejelasan dengan penggunaan contoh untuk membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Penggunaan contoh tersebut, guru tidak terpaku pada buku teks akan tetapi sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa (kontekstual). Contoh-contoh yang disajikan dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman kehidupan siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih baik guru sebaiknya dalam pembelajaran menggunakan metode pemberian contoh untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran dapat berhasil dengan baik (Emmawita, 2020).

Pada indikator ketiga guru memberikan motivasi dan nasihat kepada murid ketika mengajar mendapat perolehan skor persentase sebesar 83.3% masuk dalam kategori tergolong baik. Guru selalu memunculkan semangat dalam pembelajaran sehingga siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti aktivitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Guru semestinya harus memahami latar belakang karakteristik yang berbeda-beda tanpa memandang status setiap individu pada siswa. Motivasi yang diberikan guru kepada siswa mempengaruhi keinginan belajar siswa. Untuk mencapai hasil akademik yang baik, guru harus pandai meningkatkan minat belajar siswa dan membentuk perilaku belajar (Arianti, 2019).

Pada indikator keempat guru memberikan teguran kepada siswa yang mengganggu kegiatan belajar mengajar mendapat perolehan skor persentase sebesar 100% masuk dalam kategori tergolong sangat baik. Guru sebagai pengelola di dalam kelas bertanggungjawab dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana kondisi kelas yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru menerapkan sikap disiplin saat pembelajaran berlangsung sehingga tingkah laku siswa terarah sesuai tata tertib kelas. Guru pada saat pembelajaran mengarahkan siswa untuk bertingkah laku sesuai dengan aktivitas kelas sehingga pembelajaran akan mudah di pahami oleh siswa dan kelas tetap terjaga kondisinya. Sikap dibutuhkan supaya siswa tetap memiliki kontrol untuk membawa diri dengan baik. Seorang guru harus tetap memberikan *reinforcement* (penguatan) untuk meningkatkan kedisiplinan (Nursetya & Kriswanto, 2014).

Pada indikator kelima pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menarik perhatian siswa dalam belajar mendapat perolehan skor persentase sebesar 71.4% masuk dalam kategori tergolong baik. Media belajar *Articulate Storyline 3* bersifat interaktif sehingga siswa antusias untuk belajar dan mengeksplorasi keingintahuannya serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Bahasa yang digunakan dalam multimedia *Articulate Storyline* sederhana, gambar yang menarik, jelas, dan hidup memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Video pendidikan *Articulate Storyline* memungkinkan guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah, melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan menarik perhatian dan minat siswa (Sari & Harjono, 2021).

Pada indikator keenam pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline 3* memperkaya pengalaman belajar siswa mendapat perolehan skor persentase sebesar 71.4% masuk dalam kategori tergolong baik. Materi pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang disajikan menarik dan memikat siswa sehingga mudah dipahami. Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat mendukung guru dalam memberikan materi pembelajaran, membantu siswa memahami, dan mendorong minat siswa dalam belajar (Sari & Harjono, 2021). Visualisasi yang ditampilkan membangun daya tarik dan memori

yang kuat terhadap siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik memperkuat keinginan mereka untuk terus belajar.

Pada indikator ketujuh pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* membantu meningkatkan keterampilan teknologi siswa mendapat perolehan skor persentase sebesar 71.4% masuk dalam kategori tergolong baik. Pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa juga membantu dengan cepat untuk beradaptasi dengan kecepatan perubahan teknologi dalam pembelajaran. Konsep pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang di implemmentasikan mengubah gaya belajar siswa yang tradisional menjadi pembelajaran interaktif. Pemanfaatan aplikasi *Articulate Storyline* di dalam kegiatan belajar mandiri menjadi inovasi baru dalam pembelajaran supaya anak didik tidak merasa bosan (Indriani, Artika & Ningtias, 2021).

Kelemahan Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

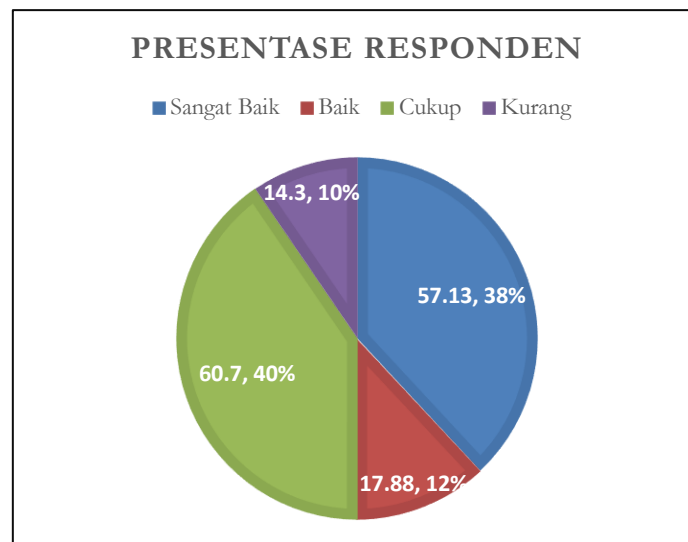
Untuk melihat kelemahan pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* oleh guru mata pelajaran geografi, peneliti memberikan angket kepada siswa dengan menggunakan *google form* dan hasil analisis dari *google form* dapat dicermati pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Efektifitas Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

No	Item Pernyataan	Persentase			
		SB	B	C	K
1	Guru dalam pembelajaran dengan <i>Articulate Storyline 3</i> kurang interaktif ketika menjelaskan materi.	14.3	0	57.1	28.6
2	Pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> mampu mengurangi interaksi sosial dan antusiasme dalam pembelajaran	14.3	28.6	57.1	0
3	Pembelajaran dengan <i>Articulate Storyline 3</i> yang disampaikan tidak sesuai dengan materi pelajaran	0	0	85.7	14.3
4	Media dan sumber belajar berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> yang disajikan sesuai untuk mencapai KD, indikator dan tujuan pembelajaran	71.4	14.3	0	14.3
5	Media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional.	57.1	14.3	28.6	0
6	Pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> oleh guru dapat meningkatkan prestasi belajar	71.4	14.3	14.3	0
Rerata		57,13	17,88	60,7	14,3

Sumber: Hasil Analisis Data Primer, 2024.

Untuk lebih jelasnya, ditampilkan sebagai histogram di bawah gambar ini/diagram lingkaran persen sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Lingkaran Kelemahan Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*

Berdasarkan hasil analisis diatas efektifitas pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diperoleh bahwa nilai presentase sebesar 57,13% masuk dalam kategori tergolong sangat baik, 17,88% masuk dalam kategori tergolong cukup, 60,7% masuk dalam kategori tergolong cukup dan 14,3% termasuk kategori tergolong kurang.

Pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kelemahan yang perlu dipertimbangkan. Platform ini menghadirkan keterbatasan dalam hal kreativitas visual, membatasi potensi desain yang lebih kompleks dan inovatif. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3* menjadi tantangan, terutama bagi guru tanpa latar belakang desain atau pengembangan karena memerlukan waktu untuk memahami sepenuhnya fitur-fitur yang ada. Walaupun pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* menawarkan pendekatan yang menarik tetapi terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan.

Pada indikator pertama guru dalam pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* kurang interaktif dalam menjelaskan materi mendapat perolehan skor persentase sebesar 57.1% masuk dalam kategori tergolong cukup. Guru tidak sepenuhnya menguasai semua fitur dan kemampuan yang ditawarkan oleh *articulate storyline 3*. Keterbatasan pengetahuan teknis yang dimiliki guru menjadi penyebab untuk bisa menciptakan elemen-elemen interaktif yang kompleks dalam pembelajaran. Guru kesulitan untuk menyesuaikan metode pengajaran tradisional dengan elemen-elemen interaktif. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* bisa dikatakan sangat sulit karena banyaknya fitur yang tersedia, hal ini menyebabkan peserta didik merasa kebingungan saat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* (Indriani, Artika & Ningtias, 2021).

Pada indikator kedua pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat mengurangi interaksi sosial dan antusiasme dalam pembelajaran mendapat perolehan skor persentase sebesar 57.1% masuk dalam kategori tinggi. Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sering kali dilakukan secara virtual sehingga siswa tidak memiliki interaksi tatap muka sesama peserta atau guru. Beberapa platform *Articulate Storyline 3* tidak memiliki fitur kolaborasi yang memadai, seperti forum diskusi atau proyek kolaboratif. Kekurangan pada fitur platform *Articulate Storyline 3* dapat menghambat siswa untuk berkolaborasi dan belajar bersama. Kekurangan penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* adalah jika pembuatan aplikasi disetiing melalui handphone/smartphone, maka tampilan tersebut disesuaikan dengan tampilan handphone/smartphone, sehingga jika digunakan melalui laptop akan terdapatmargin atau batas layar dari ukuranhandphone/smartphone (Junpahira & Pahlevi, 2023).

Pada indikator ketiga pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang digunakan tidak sesuai dengan materi pelajaran mendapat perolehan skor persentase sebesar 85.7% masuk dalam kategori tergolong cukup. Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* mendorong guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Keterlibatan visual dan interaksi langsung dengan konten akan membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik, sementara kemampuan untuk menyesuaikan tempo pembelajaran akan mendukung beragam gaya belajar siswa. Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* disajikan dalam format audio, visual atau video. Program ini tidak hanya menyediakan gambar dan audio, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memberikan umpan balik yang efektif, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Maulidiyah, Wahyuni & Ridlo, 2022).

Pada indikator keempat media dan sumber belajar berbasis *articulate storyline 3* yang disajikan sesuai untuk mencapai KD, indikator atau tujuan pembelajaran mendapat perolehan skor persentase sebesar 71.4% masuk dalam kategori tergolong baik. Media dan sumber belajar berbasis *articulate storyline 3* dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai Kompetensi Dasar (KD), indikator atau tujuan pembelajaran. Aplikasi ini memiliki sejumlah fitur yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif. *Articulate storyline 3* memungkinkan pengguna untuk menciptakan interaksi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini mempermudah guru dalam menyampaikanmateri dan siswa lebih tertarik untuk belajar sehingga sangat membantu dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran (Firdawela & Reinita, 2021).

Pada indikator kelima mediapembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional mendapat perolehan skor persentase sebesar 71.4% masuk dalam kategori tergolong baik. Aplikasi *Articulate Storyline 3* bisa membuat konten materi pembelajaran yang

interaktif dan menarik. Dalam *Articulate Storyline 3* menyertakan beragam media fitur layanan seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi sehingga membantu mengatasi kebosanan yang sering terjadi dalam metode konvensional. Materi pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* bisa diakses secara online oleh siswa untuk belajar kapanpun dan di mana pun sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka. Keunggulan program ini adalah tidak hanya menyajikan gambar dan teks kepada siswa, namun juga memberikan umpan balik yang efektif, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Maulidiyah, Wahyuni & Ridlo, 2022).

Pada indikator keenam pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* oleh guru mampu meningkatkan prestasi belajar siswa mendapat perolehan skor persentase sebesar 71.4% masuk dalam kategori tergolong baik. Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* dapat merancang konten yang interaktif, seperti simulasi, pertanyaan interaktif dan latihan visual. Dengan menggunakan berbagai media dan interaksi pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* guru lebih mudah menyesuaikan cara penyampaian materi dengan gaya belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dalam pembelajaran. Multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru karena menyajikan ide-ide penting sehingga peserta didik dapat mengakses informasi dari berbagai sumber atau referensi yang sesuai dengan materi (Jais & Amri, 2021).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* kategori tergolong sangat baik yang menandakan bahwa penggunaan teknologi ini telah terbukti efektif dalam mengelola dan meningkatkan pembelajaran. Keberhasilannya dalam menarik perhatian dan minat belajar siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini cocok digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar. Teknologi *Articulate Storyline 3* mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan teknologi ini dapat menjadi cara yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran; 2) efektifitas pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* masuk kategori tergolong baik, meskipun dinilai baik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak semua guru sepenuhnya menguasai semua fitur yang tersedia dalam platform. Hal ini disebabkan oleh tantangan dalam menyesuaikan metode pengajaran tradisional dengan elemen-elemen interaktif yang ada dalam teknologi tersebut. Untuk mengatasi tantangan ini, penting untuk membuat pelatihan yang memadai kepada guru dalam penggunaan teknologi pendidikan. Pelatihan ini harus meliputi pengenalan terhadap fitur-fitur platform, praktik terbaik dalam merancang dan mengelola pembelajaran interaktif, serta dukungan teknis untuk mengatasi masalah yang mungkin muncul dalam proses pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, S. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Paja Grafindo.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emmawita, E. (2020). Penggunaan Metode Pemberian Contoh untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menguasai Materi Pembelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. *Suara Guru*, 4(1), 25-30.
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Menggunakan Model *Think Pair Share* di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99-112.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36.

- Istikomah, E., & Herlina, S. (2020). The Integral Calculus Module Through Mobile Learning in Mathematics Learning: The Integral Calculus Module Through Mobile Learning in Mathematics Learning. *Mathematics Research and Education Journal*, 4(1), 1-6.
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *articulate storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795-801.
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 149-171.
- Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mansur, N. (2017). Penerapan Keterampilan Mengajar dalam Upaya Pencapaian Hasil Belajar Mahasiswa. *Lantanida Journal*, 4(2), 118-127.
- Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115-124.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis Edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nursetya, S. B., & Kriswanto, E. S. (2014). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Wates dalam Mengikuti Pembelajaran Penjasorkes Melalui Reinforcement (Penguatan). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Damayanti, E., & Hilaliya, T. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1351-1358.
- Putra, A. K., Anggraini, R. D., Sahrina, A., & Al Khalidy, D. (2023). Genius Solar System: Media Pembelajaran Geografi Berbasis Interactive Multimedia untuk Siswa SMA. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 7(2), 165-174.
- Putri, C. E. B., & Kristianto, S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII. *Journal of Natural Sciences and Learning*, 1(1), 30-39.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Supardi, S. (2013). *Kinerja Guru: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845-849.