

## Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi

Risma Dyah Mawarti<sup>1</sup>, Rian Damariswara<sup>2</sup>, Farida Nurlaila Zunaidah<sup>3</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

[rismadyah40@gmail.com](mailto:rismadyah40@gmail.com)<sup>1</sup>, [riandamar08@unpkediri.ac.id](mailto:riandamar08@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [farida@unpkediri.ac.id](mailto:farida@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

The implementation of learning in schools experiences many obstacles and problem that can affect student learning outcomes. Therefore there is a need for innovation and creativity to create a meaningful learning atmosphere, one of which can be realized through the application of learning media. In learning media is used to convey messages more quickly and can make it easier for teachers to deliver material. Learning media has strategic roles and functions in achieving learning objectives. The use of rich and varied learning media not only increases learning motivation, but also makes learning outcomes more meaningful. One of the media that can be applied in the learning process is Articulate Storyline media in Fictional Story material can improve student learning outcomes after being applied.

**Keywords:** Learning Media, Articulate Storyline, Fictional Stories

### ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah banyak mengalami kendala dan permasalahan yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dan kreatifitas untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna yang salah satunya dapat diwujudkan melalui penerapan media pembelajaran. Dalam pembelajaran media digunakan untuk menyampaikan pesan lebih cepat dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kaya dan bervariasi, tidak saja membuat motivasi belajar meningkat, tetapi juga menjadikan hasil belajar lebih bermakna. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu Articulate Storyline. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Articulate Storyline pada materi Cerita Fiksi mampu meningkatkan hasil belajar siswa setelah diterapkan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Cerita Fiksi

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar, (Muhibbin Syam 2013). Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Bab 1 pasal (1) pendidikan di definisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, pengendalian diri pribadi, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam satu



lingkungan belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran.

Menurut Rusman, (2014: 134) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Bahasa merupakan salah satu hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Bahasa Indonesia adalah Bahasa Nasional atau Bahasa Negara. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, bahwa belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemansiaannya (Depdiknas, 2004:2).

Cerita fiksi merupakan cerita yang berisi khayalan atau rekaan. Cerita fiksi merupakan hasil imajinasi dari penulis yang dibuat berdasarkan angan-angan. Menurut Irene dkk, 2016:3 "Cerita atau fiksi merupakan cerita yang berbasis rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan." Sementara itu menurut Sari, 2018:61 "Cerita fiksi merupakan cerita rekaan. Teks cerita fiksi dibuat berdasarkan hasil olahan imajinasi pengarang secara artistic dan intens yang diwarnai oleh kultur, pengalaman batin, filosofi, religiusitas, dan latar belakang pengarang lainnya."

Berdasarkan hasil observasi disalah satu SD di Kabupaten Nganjuk, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya. Pertama siswa kurang memahami materi mencermati tokoh-tokoh pada cerita fiksi. Kedua, guru didominasi menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Sesuai dengan pendekatan saintifik yang memiliki beberapa langkah pembelajaran, yaitu: 1) Mengamati, 2) Menanya, 3) Mengumpulkan Informasi/Mencoba, 4) Menalar, dan Mengkomunikasikan. Jadi kurikulum 2013 menuntut peserta didik lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini peran pendidik hanya sebagai fasilitator, agar lebih aktif dan memotivasi peserta didik dalam belajar mengajar. Di samping itu, pendidik hanya mengarahkan dan mengamati selama proses pembelajaran (Made Sri Indriani dkk, 2021:28).

Solusi dari pemaparan permasalahan yang telah disebutkan di atas adalah berupa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan aplikasi untuk membuat program interaktif

yang dapat dipublikasikan oleh pembuatnya (Darmawan, 2016). Program aplikasi ini digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. Kemampuan dalam membuat presentasi mampu menghasilkan tampilan yang menarik, sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2019). Kehadiran multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media belajar mandiri oleh siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa dapat belajar sendiri tanpa adanya guru, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di seluruh kelas, di SD kelas rendah maupun kelas tinggi. Pembelajaran ini sering berkaitan dengan kemampuan literasi siswa. Mendikbudristek mengungkapkan pengertian literasi yang tidak hanya berkaitan dengan kegiatan membaca, tetapi berkaitan juga dengan kegiatan analisis bacaan serta memahami maksud bacaan (Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus, 2021). Dengan literasi membaca seseorang bisa memperoleh informasi. Tujuan membaca untuk berliterasi yaitu dapat memahami maksud dari isi bacaan. Membaca berarti mampu menghargai, memahami, dan akan selalu berhubungan dengan bahan bacaan (Nurdiyanti dan Suryanto, 2010). Literasi membaca ini tentu perlu diajarkan sejak usia SD sehingga siswa bisa memahami pokok atau inti informasi yang dapat disimpulkan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan literasi siswa bisa dilakukan dengan menggunakan teks atau materi ajar yang variatif.

Media *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan diantaranya 1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, 2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi dan sebagainya, 3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di *Articulate Storyline*, 4) terdapat aplikasi quiz tanpa mengubah file yang berada diluar, dan 5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran (Made Sri Indriani dkk, 2021:28). Kehadiran multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media belajar mandiri oleh siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa dapat belajar sendiri tanpa adanya guru, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

### 1. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Tetapi komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan sarana penyampai

pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi dari pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain kedalam media komunikasi.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu digunakan agar siswa dapat dengan mudah menyerap informasi yang diberikan. Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan seiring perkembangan teknologi media pembelajar mengalami perkembangan. Seels & Richey (dalam Wibawanto, 2017: 8) membagi empat kelompok berdasarkan teknologi diantaranya (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil berbasis komputer, (4) media hasil teknologi gabungan atau multimedia interaktif.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam dalam proses pembelajaran kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal (Rusman, 2011:171). Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik dan akan menimbulkan dampak positif pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu: (1) meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, (2) meningkatkan semangat belajar peserta didik, (3) meningkatkan motivasi dan gairah peserta didik, (4) menjadikan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan kenyataan, (5) mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam, (6) mengefektifas waktu dalam proses pembelajaran dan (7) meningkatkan kualitas belajar. Jika proses pembelajaran menggunakan media dalam mengajar fungsi dari media pembelajaran akan teralisasi oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi, sehingga guru diharapkan mampu memanfaatkan media sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Sehingga penulis menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar, yang akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar (Iman 2015:13).

## 2. Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Aplikasi perangkat lunak dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi perangkat lunak tersebut adalah *Articulate Storyline*. Darnawati, et., al. (2019) mengungkapkan aplikasi *Articulate Storyline* merupakan software yang diluncurkan pada tahun 2014

oleh *Global Incorporation* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, *software* ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, flash (swf), video dan karakter animasi menjadi satu. *Software* ini telah tersedia dalam format .exe sehingga bisa digunakan langsung pada *PC/laptop* dan tidak menginstal ulang. *Software* ini dapat dijalankan pada *windows 7, 8 dan 10*.

*Output* yang dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna *iOS, android, dan PC*. Seperti yang diungkapkan Rivers (2015):

*"Articulate Storyline is a foundational elearning-authoring program for instructional designers, and Storyline 2 provides an improved user interface and interactive learning elements."*

System yang digunakan untuk menginstal *Articulate Storyline* yang diambil dari *ariculate.com*, adalah:

1. CPU: 1.0 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit)
2. Memory: 512 MB minimum
3. Available disk space: 250 MB minimum
4. Display: 1024 x 768 screen resolution (1280 x 800 or higher recommended)
5. Multimedia: Sound card, microphone, and webcam to record video and/or narration.
6. NET 2.0 or later
7. Adobe Flash Player

Adapun kelebihan Media pembelajaran *Articulate Storyline* yaitu memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Microsoft Power Point*. Di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis, menghadirkan konten gambar, video, dan animasi yang kiranya mampu memberikan pengetahuan yang lebih lengkap. Media pembelajaran *Articulate Storyline* juga dapat ditambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan materi yang sedang dipelajari. Penggunaan desain yang menarik pada penyajian materi menjadikan siswa menjadi lebih mudah menggunakan media dan mudah untuk mengingat materi yang diajarkan.

Slogan *Start Faster, Work Smarter, Get Inspired and Connect WithLearners, Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih bagian dan komprhensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga ([pustekom.kemendikbud.go.id](http://pustekom.kemendikbud.go.id),2016).

### 3. Muatan Cerita Fiksi

Cerita atau fiksi merupakan cerita yang berbasis rekaan atau khayalan yang tidak berdasarkan kenyataan (Irene dkk, 2016:3) Cerita fiksi merupakan cerita rekaan. Hal ini didukung oleh (Sari, 2018:61) bahwa teks cerita fiksi dibuat berdasarkan hasil olahan imajinasi pengarang secara

artistic dan intens yang diwarnai oleh kultur, pengalaman batin, filosofi, religiusitas, dan latar belakang pengarang lainnya.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang sebelumnya telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar yang berperan sebagai sebuah platform yang memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran agar tetap berjalan dengan baik dan berkualitas.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang serupa dapat melakukan konfirmasi atas hasil penelitian ini dengan menggunakan metode kuantitatif sehingga mampu memperkuat temuan pada penelitian ini.

### DAFTAR RUJUKAN

- Danandjaja, J. (1986). *Dongeng*. Bandung: Angkasa.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile learning* (Cetakan 1). Jakarta: Rajawali Pers.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16.
- Depdiknas. (2004). Kerangka Dasar Kurikulum 2004. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus. (2021). Literasi bukan hanya baca dan tulis. PMPK Kemdikbud.
- Iman, Faisal Nur. 2015. "Evaluasi Pemanfaatan TIK pada Pembelajaran oleh Guru- Guru SMP Negeri 1 Ungaran dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 3 (1). 9-15.
- Irene. dkk. (2016). *Buku Penilaian Bupena*. Erlangga: Jakarta.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Made Sri Indriani, dkk "Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks *Negosiasi*" *Jurnal Pendidik Bahasa Indonesia dan Sastra*. Volume 3 Nomor 2, (30 April 2021) h. 28.
- Muhibbin Syam. (2013). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran literasi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, 2, 115-128. [Online] Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia/article/view/36000>.
- Pratama, R. A. (2019). Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di smp patra dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>



- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (edisi kedua)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sari, Dewi Paramita. dkk. (2018) *Super Mudah Pahami Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kriat.