UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN MELALUI *ARTICULATE STORYLANE* DI SMPN 2 BABADAN

Satria Fajar Fatoni[1], Rosyidatur Rohmah[2]

[1]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Satriaofficial64@gmail.com

[2]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

rosyidatur870@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengimplementasikan pengembangan bahan ajar menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* di SMPN 2 Babadan sebagai strategi dalam peningkatan kualitas. Dalam penelitian ini, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan personalisasi pembelajaran diintegrasikan dengan memanfaatkan fitur-fitur unggul *Articulate Storyline*. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar mencakup perencanaan, desain, pembuatan konten, dan pengujian untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Dengan menerapkan bahan ajar Articulate Storyline, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan kontribusi positifterhadap peningkatan kualitas di SMPN 2 Babadan. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang berupaya meningkatkan mutu pembelajaran melaluipemanfaatan teknologi dalam proses pengajaran.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Articulate Storylane, Pendidikan.

ABSTRACT

This research aims to examine and implement the development of teaching materials using Articulate Storyline software at SMPN 2 Babadan as a strategy in an effort to improve the quality of education. In this research, an interactive learning approach and personalized learning are integrated by utilizing Articulate Storyline's superior features. The steps for developing teaching materials include planning, design, content creation, and testing to ensure their quality and effectiveness. By implementing Articulate Storyline teaching materials, it is hoped that it can create a dynamic learning experience, increase student involvement, and make a positive contribution to improving the quality of education at SMPN 2 Babadan. This research can be a reference for other schools that are trying to improve the quality of learning through the use of technology in the teaching process.

Keywords: *Teaching Materials, Articulate Storylane, education*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan pondasi kritis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia sebuah bangsa. Meskipun demikian, proses pembelajaran ini tidak terlepas dari sejumlah tantangan dan permasalahan yang dihadapi oleh para guru dan siswa. Tantangan tersebut melibatkan berbagai aspek, mulai dari keberagaman gaya belajar siswa, keterbatasan sumber daya, hingga dinamika perkembangan sosial dan teknologi. Pentingnya mengatasi tantangan ini menjadi landasan kuat untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif.

Bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu.

Bahan ajar yang baik tidak hanya merangkul keberagaman siswa dan menyesuaikan diri dengan keterbatasan sumber daya, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan berinovasi. Pengembangan bahan ajar di SMP menjadi semacam katalis yang dapat mengubah tantangan menjadi peluang pembelajaran yang bermakna. Penggunaan bahan ajar yang terkini dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan minat mereka dalampembelajaran.

Dengan memahami urgensi pengembangan bahan ajar sebagai tantangan dan permasalahan dalam pembelajaran di SMP, kita dapat membuka pintu menuju lebih dinamis, inklusif, dan berkualitas bagi generasi penerus bangsa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus. Dalam penelitian ini, mengumpulkan data deskriptif yang diperoleh dari pengumpulan data dengan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Babadan yang beralamat di Jl. Raya Ponorogo, Pondok, Kec. Babadan, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur pada tahun ajaran 2022/2023. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan penelitian karena pengembangan bahan ajar di sekolah cukup berkembang dan mengikuti era globalisasi. Pengembangan bahan ajar di sekolah ini juga termasuk cukup bagus di banding sekolah yang ada disekitarnya.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru yang mengajar di SMPN 2 Babadan. Guru kelas dijadikan subjek penelitian utama informan kunci karena sebagai pelaksanaan pengembangan bahan ajar. Selain itu, guru kelas juga dipandang sebagai orang yang benar-benar mengetahui tentang perkebangan bahan ajar di sekolah. Guru juga sangat mengetahui bagaimana siswanya agar selalu semangat dalam belajar hingga pembelajaran memiliki hasil sesuai yang diinginkan oleh guru.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif. Data diperoleh melalui dari proses obervasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Dari pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan, kemudian penyimpulan pengatasan dan penyimpulan hasil.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas VIII. Peneliti juga melakukan dokumentasi dan membuat catatan lapangan sebagai kelengkapan data.

Teknik Analisis Data

Teknik data dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah penelitian kualitatif. Pada penelitian ini menggunakan metode analisis dari Milles dan Huberman. Dalam analisis ini terdapat tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan data yang abstrak menjadi sebuah rangkuman yang jelas dan terperinci.

Data tersebut dihasilkan dari proses obervasi, wawancara, dakumentasi, dan catatan lapangan. Proses selanjutnya adalah penyajian data. Setelah direduksi kemudian data disajikan kedalam bentuk yang lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif dan hasil penelitian tentang pengembangan bahan ajar. Kemudian terakhir adalah verifikasi data. Data yang telah diproses kemudian ditarik kesimpulan. Penyimpulan merupakan proses pengambilan intisari data sajian yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pertanyaan kalimat yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas. Hasil analisis disusun untuk mengungkap tentang pengembangan bahan ajar.

PEMBAHASAN

PENGERTIAN BAHAN AJAR

Bahan ajar menurut *National Center for Competency Based Training* bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan tersebut bisa berupa bahan tertulis maupun tak tertulis. Kemudian menurut pannen yang mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Suatu bahan pembelajaran memuat materi, pesan atau isi mata pelajaran berupa ide, fakta, konsep,

prinsip, kaidah, atau teori yang tercakup dalam pelatihan sesuai disiplin ilmu serta informasi lain dalam pembelajaran.[1]

Bahan ajar disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara utuh. Maka tak heran jika Keterampilan mengembangkan bahan ajar merupakan bagian paling penting dalam kompetensi seorang pendidik agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, serta siswa pun memiliki aktivitas belajar yang cukup baik. Selain itu dampak positif dari bahan ajar adalah guru akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, dan peranan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan menjadi berkurang.

Menurut Pannen “Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran”. Menurut Widodo dan Jasmadi, Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, , dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Menurut Prastowo, “Bahan ajar atau materi ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasi peserta didikdalam kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang telah disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, hand out, LKS, model, maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan sebagainya.

[1] Nurdyansyah and Nahdliyah Mutala’liah, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida’iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015): 1–15.

FUNGSI DAN TUJUAN BAHAN AJAR

Bahan ajar memiliki fungsi penting bagi pembelajaran. Beberapa fungsi bahan ajar tersebut adalah :[2]

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan/dilatihkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Kemudian dijelaskan pula tujuan dari penyusunan bahan ajar meliputi:

1. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu.
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Sebagai media agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

Prastowo menjelaskan fungsi bahan ajar bagi Guru adalah dapat menghemat waktu pendidik dalam mengajar, mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilisator dan dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Fungsi bahan ajar bagi siswa menurut Prastowo adalah:

1. Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman
2. Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki
3. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri
4. Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri

[2] Asep Herry Hernawan, Permasih, and Laksmi Dewi, "Panduan Pengembangan Bahan Ajar," *Depdiknas Jakarta*, 2008, 1–13,

5. Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar mandiri
6. Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktiviasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya

Sedangkan tujuan pembuatan bahan ajar, yaitu:

1. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
3. Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan beberapa penjelasan dari sumber tersebut, maka dapat disimpulkan bawah fungsi dan tujuan bahan ajar adalah sebagai komponen pendukung untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

JENIS-JENIS BAHAN AJAR

Hernawan membagi bahan pembelajaran atau bahan ajar dalam 2 bentuk, yaitu:[3]

1. Bahan pembelajaran yang didesain lengkap, artinya bahan pembelajaran atau bahan ajar yang memuat semua komponen pembelajaran secara utuh, meliputi: tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai, kegiatan belajar yang harus dilakukan siswa, materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, ilustrasi/media dan peraga pembelajaran, latihan dan tugas, evaluasi, dan umpan balik. Contoh kelompok bahan pembelajaran ini adalah modul pembelajaran, audio pembelajaran, video pembelajaran, pembelajaran berbasis computer, pembelajaran berbasis web.

[3] Yoyoh Komariah, "Jenis-Jenis Bahan Ajar," *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter Dalampembelajaran Apresiasi Sastra Di Sm* 5 (2018): 11, http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/910/652#.

2. Bahan pembelajaran yang didesai tidak lengkap, artinya bahan pembelajaran yang didesain dalam bentuk komponen pembelajaran yang terbatas, seperti dalam bentuk sumber belajar, media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan sebagai alat bantu ketika tenaga pendidik dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Contoh kelompok bahan pembelajaran ini meliputi pembelajaran dengan berbagai alat peraga, belajar dengan transparansi, belajar dengan buku teks, peta, globe, model kerangka.

Bahan pembelajaran perlu dikembangkan dan diorganisasikan secara mantap dan matang agar pembelajaran tidak melenceng dari tujuan yang hendak dicapai. Mengembangkan bahan pembelajaran adalah suatu aktivitas mendesain materi pembelajaran menjadi bahan yang siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Jika melihat pada bentuk bahan pembelajaran yang ditelah dipaparkan sebelumnya, maka menurut Hernawan dapat dikelompokkan jenis-jenis bahan pembelajaran tersebut yaitu:

1. Printed Materials yang terdiri atas handout, buku pelajaran, modul dan programmed materials
2. Elektronic Materials yang terdiri CD Interactive, TV, Radio

Menurut Lestari, “Bahan ajar memiliki beragam jenis, ada yang cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak meliputi handout, buku, modul, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, piringan hitam, dan compact disc audio”.

Sedangkan menurut Rowntree, jenis bahan ajar dapat dikelompokkan dalam empat kelompok berdasarkan sifatnya, yaitu :

1. Bahan ajar berbasiskan cetak, termasuk di dalamnya buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, chart, foto bahan dari majalah, koran, dll.
2. Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, seperti siaran radio, film, siaran televisi, video interaktif dll.
3. Bahan ajar yang digunakan untuk praktek atau proyek, seperti kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dll.

4. Bahan ajar yang diperlukan untuk interaksi manusia, misalnya telepon, video conferencing dll.

Berdasarkan penjelasan sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis bahan ajar sangat beragam dan memiliki fungsi serta kegunaan masing-masing. Bahan ajar dapat berupa media cetak, atau pun non cetak. Jika dimanfaatkan dengan baik, maka akan mendapatkan manfaat dari bahan ajar tersebut.

BAHAN AJAR ARTICULATE STORYLINE

Adam Schwartz mendirikan perusahaan Articulate pada tahun 2002 dengan visi untuk memudahkan dunia belajar dengan mengkonseptualisasikan dan mendorong desain untuk setiap produk articulate, salah satunya adalah articulate storyline. Hingga saat ini articulate storyline telah berkembang menjadi beberapa versi yaitu versi 1, 2, 3, dan 360.

Articulate storyline merupakan software yang diluncurkan pada tahun 2014 yang memiliki kemampuan untuk menggabungkan slide, flash (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. Articulate storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi dan memiliki fungsi serupa dengan microsoft powerpoint.[4]

Articulate storyline adalah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga professional. Articulate storyline merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simpel dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui template yang dipublish baik offline maupun online. Pada penelitian ini articulate storyline diartikan sebagai sebuah aplikasi (software) untuk mempresentasikan bahan atau materi pelajaran yang dapat berbentuk gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi.

KELEBIHAN PEMBELAJARAN ARTIKULATE STORYLINE

[4] Sri Made Indriani, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias, "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, no. 1 (2021): 25–36.

Articulate storyline memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan. Software ini sebenarnya cukup menarik untuk diaplikasikan dalam pembuatan bahan ajar. Bahan ajar yang diciptakan menggunakan aplikasi articulate storyline tidak kalah menarik dengan bahan ajar interaktif lainnya.[5]

Articulate storyline menyediakan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes. Software articulate storyline dapat berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) interaktif. Oleh karena itu perlu dipelajari cara merencanakan sebuah storyline project, menciptakan presentasi menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda, bekerja dengan berbagai media seperti audio dan video, serta menggunakan fasilitas storyline quiz lalu publikasikan project yang telah dibuat. Articulate storyline digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan pengguna). Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan seni, yang dapat menghasilkan presentasi yang menarik dan dapat membuat peserta didik tertarik.

Beberapa kelebihan software articulate storyline antara lain: 1) dapat dibuat sendiri dengan mudah baik yang sudah berpengalaman maupun belum; 2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti powerpoint, flash, video; 3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam articulate storyline; 4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa meng-import dari file yang berada di luar; dan 5) Memberikan konten yang interaktif karena lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Software articulate storyline mendukung fitur seperti flash dalam pembuatan animasi namun memiliki interface yang simpel seperti powerpoint. Fitur articulate storyline yang lengkap layaknya flash dan interface semudah powerpoint menjadikan articulate storyline dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Program articulate storyline memiliki ciri khas yakni terdapat menu seperti tombol zoom untuk memperbesar gambar, tombol tanya untuk melihat

[5] Juhaeni Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila, "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 150, https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021.

penjelasan lebih dalam dari materi, serta tombol navigasi yang berupa next, back dan submit yang selalu berada di bawah layar dan sudah tersedia.

Alasan dibutuhkannya software articulate storyline ini dalam pembuatan bahan ajar adalah: 1) memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan di tengah kesibukan guru, (2) menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.

LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN BAHAN AJAR ARTIKULATE STORYLINE

Langkah-langkah meng-install articulate storyline :[6]

a. Mengklik kanan pada menu starts.
b. Kemudian mengklik *explore* maka muncul jendela start dan mencari *software articulatestoryline.*
c. Klik dua kali pada setup *articulate storyline.*
d. Setelah muncul jendela install articulate storyline, kemudian mengklik next.
e. Selanjutnya muncul sidebar dan klik I accept the terms of license agreement.
f. Muncul daftar *Articulate Presenter, Engage Quizmaker,* dan Video Encoder, kemudianmengklik next.
g. Setelah selesai muncul sidebar installshield articulate, lalu mengklik install.
h. Kemudian muncul installshield wizard articulate, menunggu sampai install selesai, setelah selesai lalu klik finished.
i. Setelah selesai di-install, maka masukkan crack articulate, dan software articulate storyline siap untuk digunakan.

Sebelum membuat desain pembelajaran berbasis articulate storyline, harus dipersiapkan terlebih dahulu perangkat pembelajaran dan bahan materi yang akan disajikan, diantaranya adalah:

a. Buku sumber materi pembelajaran, silabus, dan RPP
b. Software *articulate storyline*

[6] Deo Farma Alhadi and Mochammad Cholik, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 11 (2021): 126–32, https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289.

c. Dan yang lain dapat berupa gambar, video, musik, dan sebagainya.

Langkah-langkah pembuatan bahan ajar IPS berbasis articulate storyline:

a. Aktifkan program *articulate storyline*, kemudian klik dua kali icon articulate storyline.
b. Setelah terbuka, pilih create a new project, maka muncul lembar kerja articulate storyline.
c. Mengisi form properties dengan kata operating system.
d. Selanjutnya klik *introduction text*.
e. Ketik "pembukaan" pada title, dilanjutkan dengan menuliskan pada introduction text (form dengan tulisan type you introduction here).
f. Untuk memasukkan audio dengan mengklik import audio file pada title "pembukaan" dengan mengklik add media untuk memasukkan foto, gambar atau video yang akan dijadikan bahkan untuk memberikan ciri khas pada tampilan "pembukaan" ini.
g. Mempublish menjadi media interaksi dengan cara klik CD kemudian memilih lokasi untuk menyimpan hasil publishnya dengan pilihan web, articulate online, LMS, atau CD.
h. Setelah dipilih lokasi penyimpanan hasil publish, maka media articulate storyline sudah terpublish (Nurjanah, 2015: 29–30).

BAHAN AJAR *ARTICULATE STORYLINE* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN

Articulate Storyline dapat digunakan sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan dalam menjaga motivasi belajar dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Berikut adalah beberapa poin penting yang dapat diambil dari penggunaan *Articulate Storyline* dalam pendidikan:[7]

a. Articulate Storyline dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri, yang meningkatkan mutu pendidikan dan memungkinkan siswa belajar dengan lebih aktif dan mandiri
b. Pembelajaran yang menggunakan Articulate Storyline menjadi lebih menarik, karena peserta didik dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih dinamis dan informatif
c. Penggunaan Articulate Storyline dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif

[7] Lusia Yumini, Siti & Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 3 (2015): 845–49.

d. Articulate Storyline dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif, yang membantu peserta didik mengenali konsep secara lebih dalam dan mendalam
e. Pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran
f. Penggunaan *Articulate Storyline* dalam pendidikan berguna untuk mengembangkan keterampilan soft skill siswa, seperti komunikasi, problem-solving, dan pemikiran kritis

Secara keseluruhan, Articulate Storyline dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menjaga motivasi belajar, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, dan mengembangkan keterampilan soft skill siswa.

KESIMPULAN

Articulate Storyline adalah perangkat lunak *e-learning* yang memungkinkan pembuat bahan ajar untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang mendalam. Ini memfasilitasi pembuatan modul pembelajaran multimedia dengan tingkat interaktivitas tinggi.

Kelebihan Pembelajaran *Articulate Storyline* antara lain, menyediakan konten interaktif seperti simulasi dan kuis, memungkinkan adaptasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, materi dapat diakses secara online, memberikan fleksibilitas waktu dan tempat, memungkinkan pelacakan kemajuan dan evaluasi hasil pembelajaran, memberikan kebebasan desain dengan elemen multimedia dan grafis, memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, menyajikan informasi secara visual dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung berbagai format pembelajaran seperti *e-learning*, *blended learning*, dan *flipped classroom*.

Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar *Articulate Storyline* antara lain, tentukan tujuan pembelajaran dan struktur konten, kembangkan desain visual dan interaktif untuk memenuhi tujuan pembelajaran, tambahkan elemen multimedia, teks, dan aktivitas interaktif, atur skenario interaktif, kuis, dan simulasi, lakukan uji coba untuk memastikan kesesuaian dan efektivitas bahan ajar, publikasikan modul pembelajaran untuk akses oleh siswa.

Bahan Ajar *Articulate Storyline* Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan antara lain, menawarkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan dinamis, memfasilitasi akses pembelajaran di mana saja dan kapan saja, memungkinkan evaluasi kemajuan siswa secara lebih terperinci, mendukung personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan interaktif, memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan relevansi Pendidikan, mendukung berbagai metode pembelajaran sesuai kebutuhan kelas dan siswa.

Penerapan bahan ajar *Articulate Storyline* secara efektif dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan terukur.

DAFTAR PUSTAKA

Alhadi, Deo Farma, and Mochammad Cholik. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 11 (2021): 126–32. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289.

Hernawan, Asep Herry, Permasih, and Laksmi Dewi. "Panduan Pengembangan Bahan Ajar." *Depdiknas Jakarta*, 2008, 1–13. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf.

Indriani, Sri Made, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias. "Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11, no. 1 (2021): 25–36.

Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 150. https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021.

Komariah, Yoyoh. "Jenis-Jenis Bahan Ajar." *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter Dalampembelajaran Apresiasi Sastra Di Sm* 5 (2018): 11. http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/910/652#.

Nurdyansyah, and Nahdliyah Mutala'liah. "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015): 1–15.

Yumini, Siti & Rakhmawati, Lusia. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 3 (2015): 845–49.