

PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Rianto

Tadris Bahasa Indonesia, FITK-IAIN Syekh Nurjati, Cirebon, Indonesia
riantompd@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi menjadi tantangan untuk mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran adalah pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif pada gawai. Maka perlu dikembangkan sebuah aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan sebuah perangkat lunak yang mudah digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembuatan aplikasi multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada pembelajaran bermain drama di kelas XI SMA. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* yang mengacu pada metode pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan aplikasi multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang dibuat dinyatakan sangat layak sebagai multimedia pembelajaran interaktif, hal ini dapat dilihat dari penilaian ahli media yang memberi nilai rata-rata sebesar 81,35% atau kategori sangat layak. Penilaian oleh praktisi pembelajaran yaitu guru bahasa Indonesia memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,25% kategori sangat layak. Sedangkan respon siswa memperoleh nilai rata-rata 84,75% kategori sangat layak. Dengan demikian aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang dikembangkan sangat layak pada materi bermain drama mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI SMA.

Kata kunci: Aplikasi Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Bermain Drama.

PENDAHULUAN

Masa pandemi saat ini menjadi tantangan guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran jarak jauh. Inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran berimplikasi terhadap motivasi siswa dalam belajar. Motivasi atau keinginan yang kuat dalam belajar ini menjadi modal utama siswa dalam mencapai tujuan belajar. Hal ini selaras dengan pernyataan Emda (2018) Pembelajaran berlangsung efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar. Guru berupaya secara maksimal agar siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu kunci penting keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian siswa dalam belajar ini ditandai dengan nilai skor yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Namun, faktanya dengan sistem pembelajaran jarak jauh saat ini banyak siswa yang mengeluh mengenai proses pembelajaran. Siswa merasa jenuh ketika dihadapkan tugas tentang materi pembelajaran, khususnya hanya dalam bentuk bacaan tanpa adanya interaksi layaknya proses pembelajaran sebelum pandemi melanda. Hal ini akan berkorelasi terhadap penurunan minat siswa dalam belajar.

Minat siswa dalam belajar dapat meningkat dengan cara mengubah media cetak digital menjadi aplikasi multimedia yang lebih interaktif. Multimedia interaktif sebagai salah satu media menjadi sangat penting dalam pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran interaktif dipandang sangat dibutuhkan, mengingat kelebihan dari media pembelajaran interaktif yaitu dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi sehingga memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda (Mustika et al., 2018). Sesuai fungsinya, media pembelajaran memberikan efek domino terhadap meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas XI sub materi bermain drama memiliki tujuan pemahaman terhadap konsep hakikat, struktur, serta jenis-jenis drama. Pemahaman terhadap konsep ini akan lebih berhasil ketika siswa antusias dalam belajar. Maka sebagai upaya menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, perlu media pembelajaran yang kreatif. Multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam kelas lebih bermakna (menarik minat siswa dan mempermudah menguasai materi pembelajaran karena penyajiannya yang interaktif) jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran (Munib, 2004; Takarini, 2015).

Pada penelitian ini akan dijelaskan pembuatan aplikasi multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada pembelajaran bermain drama di kelas XI SMA. Pembuatan aplikasi ini berupaya menjawab tantangan inovasi proses pembelajaran jarak jauh. Inovasi dan kreativitas ini mengacu pada proses interaktif sebuah media multimedia pembelajaran. Multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick : 1996; Suyanto, 2003). *Articulate storyline 3* sebagai salah satu perangkat lunak pembuat aplikasi interaktif menjadi peluang guru khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dalam membuat media pembelajaran berupa multimedia yang menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Rafmana & Chotimah (2018) multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dapat menjadi pembangkit motivasi siswa dan rangsangan terhadap kegiatan belajar siswa jika penggunaannya direncanakan pemanfaatannya secara tepat.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* yang mengacu pada metode pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*). Berikut adalah penjelasan enam tahap yang dilalui.

1. Pengonsepan (*Concept*)
Pada tahap ini, penelitian merumuskan tiga konsep penting yaitu, pertama adalah mendeskripsikan jenis, tujuan dan manfaat multimedia interaktif yang dibuat. Kedua, menentukan pengguna multimedia interaktif. Ketiga, mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif yang dibuat
2. Perancangan (*Design*)
Pada tahap ini, dibuat rancangan *storyboard* atau papan cerita yaitu rancangan sketsa tampilan layar yang akan dilihat oleh pengguna, serta *flowchart* atau diagram alir yaitu alur navigasi tombol.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)
Pada tahap ini adalah pengumpulan bahan yang akan digunakan pada aplikasi multimedia. Sesuai yang dibutuhkan dalam konsep multimedia interaktif maka bahan-bahan seperti gambar, teks, audio musik/rekaman, video, animasi dikumpulkan pada satu folder agar mudah digunakan ketika pembuatan.
4. Pembuatan (*assembly*)
Tahap ini adalah proses penggabungan bahan sesuai *storyboard* dan *flowchart* yang telah dibuat.
5. Pengujian (*testing*)
Pada tahap ini, aplikasi yang telah dibuat kemudian dilakukan alpha test dan beta test. Alpha test adalah pengujian aplikasi awal oleh peneliti sebelum dilakukan beta test yaitu pengujian oleh pengguna akhir yaitu ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa.

6. Pendistribusian (*distribution*)

Tahap terakhir yaitu pendistribusian, pada tahap ini dilakukan pemaketan aplikasi dalam bentuk html5 untuk kemudian dikonversi menjadi versi android. Pada tahap ini pula dilakukan evaluasi agar aplikasi multimedia interaktif lebih baik lagi jika dibuat dalam versi selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

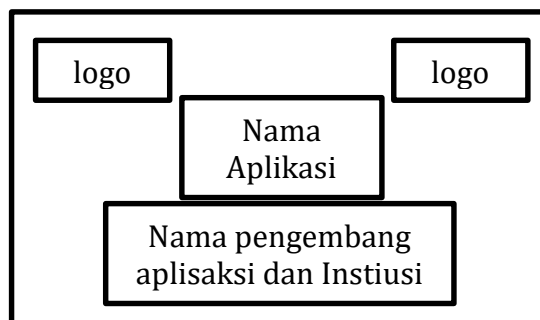
Berdasarkan metode penelitian yang diterapkan, berikut adalah hasil dan pembahasan pada setiap tahap yang dilalui dalam penelitian.

1. Pengonsepan (*Concept*)

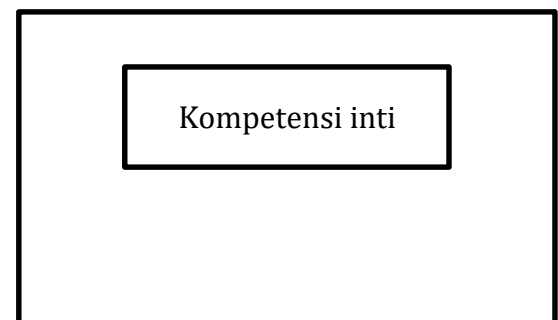
Pada tahap ini, penelitian merumuskan tiga konsep penting yaitu, pertama jenis multimedia adalah multimedia interaktif, tujuannya agar dapat digunakan secara mandiri oleh pengguna aplikasi merujuk pada tujuan pembelajaran dan manfaatnya adalah meningkatnya motivasi pengguna dalam menerima pembelajaran pada aplikasi yang digunakan. Kedua, menentukan pengguna multimedia interaktif yaitu guru dan siswa. Ketiga, cara penggunaan aplikasi multimedia inisesuai konsep pembelajaran mandiri, dimana siswa akan belajar dengan motivasi yang tinggi sampai evaluasi mendapat skor tuntas dalam belajar. Skor ditangkap menggunakan mode tangkapan layar untuk diberikan kepada guru melalui google classroom.

2. Perancangan (*Design*)

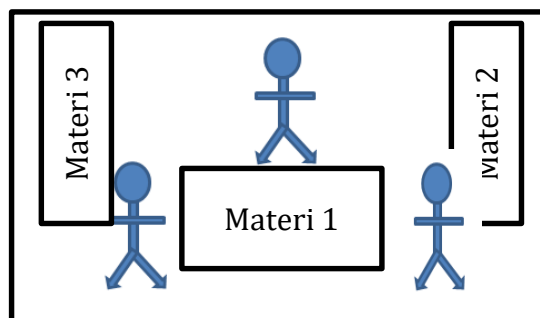
Pada tahap ini, dibuat rancangan *storyboard* atau papan cerita yaitu rancangan sketsa tampilan layar yang akan dilihat oleh pengguna, berikut adalah tampilan storyboard aplikasi multimedia interaktif pembelajaran bermain drama.



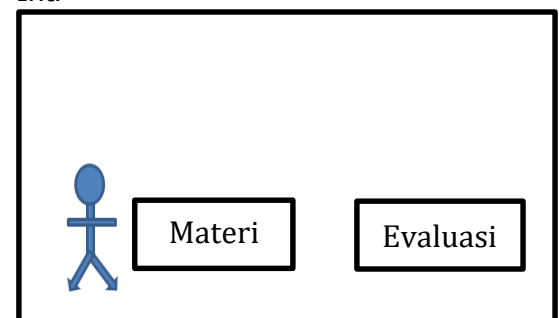
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 2. Tampilan Kompetensi Inti



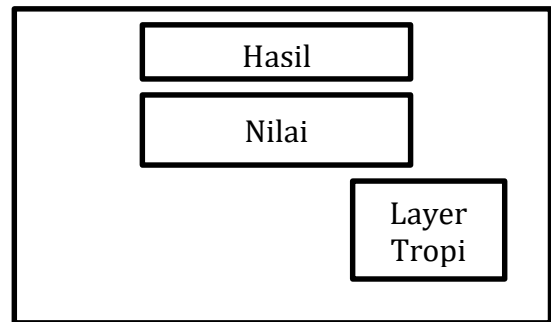
Gambar 3. Tampilan tiga layar materi



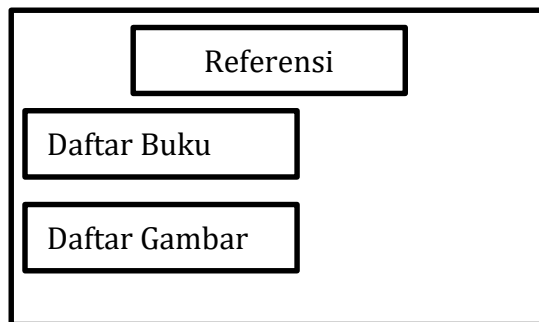
Gambar 4. Tampilan materi terakhir



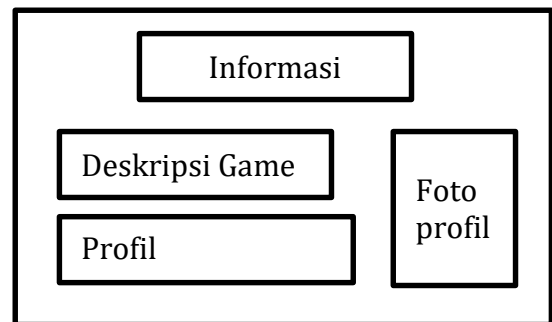
Gambar 5. Tampilan tiga jenis kuis



Gambar 6. Tampilan hasil



Gambar 7. Tampilan tiga jenis kuis



Gambar 8. Tampilan hasil

flowchart atau diagram alir yang dibuat pada aplikasi multimedia interaktif pembelajaran bermain drama.

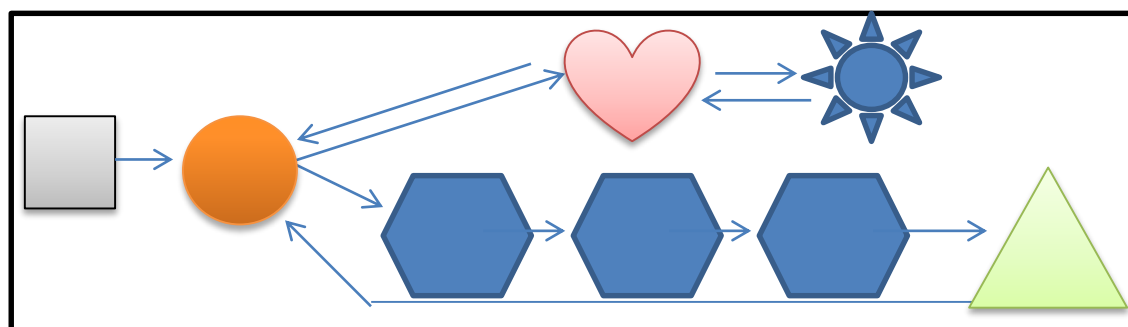


Diagram 1. *Flowchart* atau diagram alir aplikasi

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

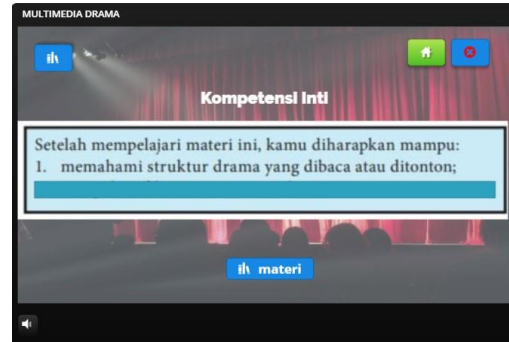
Pada tahap ini adalah pengumpulan bahan yang akan digunakan pada aplikasi multimedia. Sesuai kebutuhan dalam konsep multimedia interaktif pembelajaran bermain drama dengan sub materi yaitu pengertian, struktur, dan jenis drama, maka komponen yang dibutuhkan seperti, latar belakang berupa gambar panggung, aktor, pementasan, papan tulis, bingkai serta logo instansi pengembang aplikasi, video drama, audio rekaman tentang jenis-jenis drama, musik latar belakang saat mengerjakan soal dan materi.

4. Pembuatan (*assembly*)

Berikut adalah tampilan pembuatan sesuai tahap rancangan dengan menggunakan perangkat lunak *Aticulate Storyline 3*. Pada gambar 9 tampak tampilan awal yang menunjukkan nama aplikasi dan pengembang serta nama institusi, terdapat pula logo institusi. Pada gambar 10 tampak layar kompetensi yang akan dicapai siswa ketika belajar menggunakan aplikasi ini. Agar lebih menarik pada kedua gambar ini diberikan latar suara singkat.



Gambar 9. Tampilan Awal Aplikasi

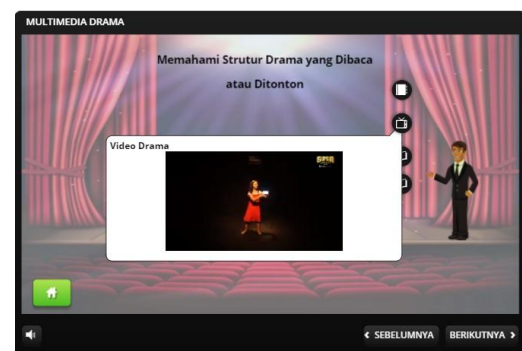


Gambar 10. Tampilan Kompetensi Inti

Gambar 11 menunjukkan tampilan materi definisi dari drama. Sedangkan Gambar 12 merupakan contoh video drama yang dapat disimak siswa agar lebih memperkuat konsep pengertian drama.



Gambar 11. Tampilan Materi 1

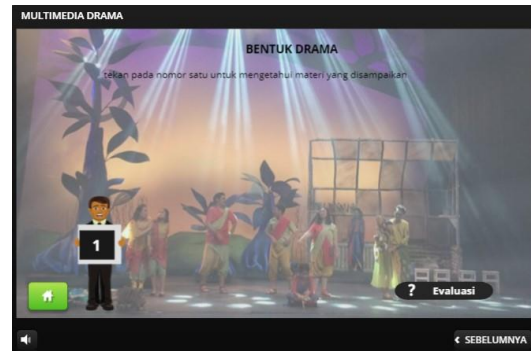


Gambar 12. Tampilan Materi 2

Gambar 13 merupakan tampilan materi struktur drama disertai gambar pementasan drama agar memperkuat konsep pemahaman siswa. Gambar 14 terdapat karakter guru yang memegang angka 1, jika angka tersebut ditekan secara terus menerus maka akan terdengar suara guru sedang menjelaskan jenis-jenis drama.

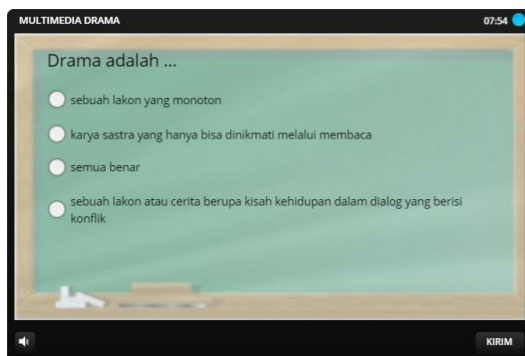


Gambar 13. Tampilan Materi 3

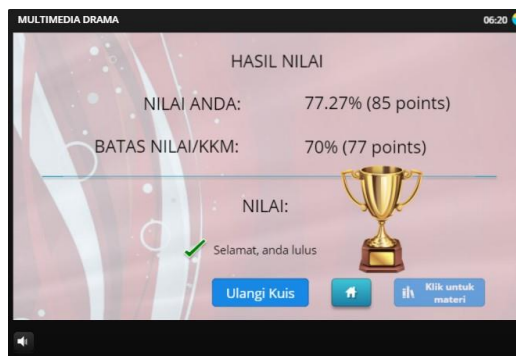


Gambar 14. Tampilan Materi 4

Gambar 14 merupakan salah satu contoh tes evaluasi atau kuis berupa pilihan ganda. Semua ada lima soal diberi waktu tujuh menit untuk menjawab. Selanjutnya terakhir adalah tampilan hasil nilai. Bila siswa menjawab benar tiga dari lima soal maka akan mencapai minimal ketuntasan dan mendapat gambar tropi.



Gambar 14. Tampilan Evaluasi



Gambar 14. Tampilan Hasil Nilai

5. Pengujian (*testing*)

Pada tahap ini, aplikasi yang telah dibuat kemudian dilakukan alpha test dan beta test. *Alpha test* dilakukan dengan cara pengujian satu persatu tombol navigasi, animasi, audio dan video. Semua hasil *Alpha test* dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya *Beta test* oleh pengguna akhir yaitu ahli media yaitu Agus Pamuji, M.Kom. dosen TIK di IAIN Syekh Nurjati Cirebon memberi nilai rata-rata sebesar 81,35% atau kategori sangat layak, praktisi pembelajaran yaitu seorang guru bahasa Indonesia bernama Gita Rahayu, S.Pd. memberi nilai rata-rata sebesar 83,25% kategori sangat layak, dan siswa kelas XI MIPA 1 SMA Sumberjaya memberi nilai respon rata-rata 84,75% kategori sangat layak.

6. Pendistribusian (*distribution*)

Tahap terakhir yaitu pendistribusian, pada tahap ini dilakukan pemaketan aplikasi pada perangkat lunak *articulate storyline 3* ke dalam bentuk html5 untuk kemudian dikonversi menjadi versi android menggunakan perangkat lunak web2apk v3.4. Pada tahap ini pula dilakukan evaluasi agar aplikasi multimedia interaktif lebih baik lagi jika dibuat dalam versi selanjutnya.

SIMPULAN

Pembuatan aplikasi multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada pembelajaran bermain drama di kelas XI SMA menunjukkan bahwa tingkat kelayakan aplikasi yang dibuat dinyatakan sangat layak, hal ini dapat dilihat dari penilaian ahli media, praktisi pembelajaran serta respon siswa dengan kategori sangat layak. Hal ini berimplikasi pada minat siswa dalam belajar mandiri menjadi lebih giat sehingga dapat mencapai nilai tuntas dalam pembelajaran bermain drama. Keterbatasan penulis dalam mengembangkan multimedia ini adalah kesederhanaan konsep multimedia yang digunakan, maka untuk penelitian sejenis yang akan dikembangkan semoga lebih inovatif dan efektif dibandingkan penelitian yang sudah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65. <https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit

Andi.

https://books.google.co.id/books?id=3uAMIBpFfoUC&lpg=PP1&ots=_HbkiB8HKu&lr&pg=PA21#v=onepage&q&f=false

Takarini, C. (2015). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPA KELAS VII SMPK MATER DEI PROBOLINGGO.*