

ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK CALON GURU SEKOLAH DASAR DALAM PENGGUNAAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Khairunnisa Nur Arifita¹, Zaituninda Nur Arifina²

¹ Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

¹khairunnisa.nur.arifita914@gmail.com, ²ninda.nur.arifina@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of technology drives this research. This development requires teachers to understand and master digital technology, especially when using learning media such as multimedia. The purpose of this study is to identify and analyze the understanding of prospective MI teachers about the use of the articulate storyline 3 application. This research uses a quantitative approach. By using Articulate Storyline 3 to present the material in a very interesting way, it can help in the learning process. Teachers must be prepared to face students in today's technological era. A study found that 96.7% of 30 students who registered as teachers said that using the Articulate Storyline 3 App is very effective because of its appearance and many other features that support the learning process.

Keywords: Articulate Storyline3; Instructional Media, teacher candidates

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong penelitian ini. Perkembangan ini menuntut guru untuk memahami dan menguasai teknologi digital, terutama ketika menggunakan media pembelajaran seperti multimedia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis pemahaman calon guru MI tentang penggunaan aplikasi cerita artikulasi 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan Articulate Storyline 3 untuk menyajikan materi dengan cara yang sangat menarik, itu dapat membantu dalam proses pembelajaran. Guru harus siap menghadapi siswa di era teknologi saat ini. Sebuah penelitian menemukan bahwa 96,7% dari 30 siswa yang mendaftar sebagai guru mengatakan bahwa menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 sangat efektif karena tampilannya dan banyak fitur lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Articulate Storyline3, Calon Guru, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membentuk atau memanusiakan manusia. Dikatakan demikian karena pendidikan membantu orang menjadi khalifah di dunia yang lebih baik dari yang diciptakan Allah. (Safrizal, Marneli, et al., 2022). Salah satu komponen yang meningkatkan indeks pembangunan masyarakat adalah pendidikan. Pembelajaran dan interaksi, yang memungkinkan pemahaman dan pemahaman dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, mewujudkan pembentukan tersebut. Ini mengarah pada peningkatan kemampuan kognitif, perubahan pendapat, dan penerapan moralitas yang baik yang baik untuk diri sendiri dan masyarakat. (Safrizal, Sastri, et al., 2022).

Pendidikan adalah pilar utama pembangunan negara dan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pelatihan yang baik. (Lasari & Annisa, 2020). Pendidikan adalah tempat orang dapat belajar dan memperoleh lebih banyak pengetahuan, dan pengetahuan ini mempengaruhi sumber daya yang mereka miliki. Sains dimaksudkan untuk membuat kehidupan sehari-hari lebih mudah bagi manusia. Ada pendapat lain bahwa kondisi keagamaan dan sosial budaya yang sangat penting bagi masyarakat Indonesia telah ditingkatkan oleh sistem pendidikan di negara itu. (Hafizah et al., 2023).

Tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan juga bertanggung jawab (Anastasha et al., 2021). Salah satu wadah pendidikan yang dapat membantu dan memenuhi semua tujuan pendidikan ada pada penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan peluang bahwa dunia pendidikan selalu berinovasi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Guru dapat menerapkan inovasi dengan menciptakan lingkungan belajar baru untuk mendukung pengembangan potensi siswa dan merespon permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran (Sunarti et al., 2020). Teknologi merupakan sebuah wadah atau sarana yang diciptakan oleh manusia melalui inovasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah segala aktivitas masyarakat disetiap bidang kehidupan (Arwanda et al., 2020). Teknologi memiliki berbagai manfaat dalam kehidupan, baik itu manfaat positif ataupun negative, tergantung bagaimana kita menggunakannya. Seiring pertukaran zaman teknologipun mengalami perkembangan dalam setiap aspek

kehidupan, baik itu aspek sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dibidang pendidikan, itu menjadi tantangan bagi siswa dan juga guru, dikarenakan mereka akan bersaing dalam mengejar setiap perkembangan yang terjadi (Juhaeni et al., 2021). Perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan maupun penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto, 2017). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) untuk membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap lingkungan belajar merupakan sarana untuk mencapai tujuan belajar. Ini termasuk informasi yang dapat diperoleh dari internet, buku, film, televisi, dan lain sebagainya dan dibagikan dengan orang lain/siswa (Kristanto, 2016). Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan alat yang dibuat untuk memudahkan penyampaian materi saat mengajar di sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan menjadi solusi agar siswa tetap senang dan tidak bosan saat belajar (Fajriwasti et al., 2022).

Media merupakan alat yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan belajar mengajar. Adanya media dapat memberikan pemahaman langsung kepada siswa. Konten abstrak dapat disampaikan dengan lebih mudah dengan bantuan lingkungan belajar. Selain itu, pembelajaran dapat lebih hidup dan partisipasi siswa di kelas dan belajar mandiri dapat meningkat. Seiring kemajuan teknologi di berbagai bidang kehidupan, terdapat berbagai pilihan media interaktif yang dapat dimanfaatkan. Dalam keadaan seperti itu, guru harus mampu mengembangkan media yang sangat diperlukan untuk kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan ketentuan kurikulum, terutama melalui pemanfaatan secara efektif dan melalui pembelajaran efektif media teknologi yang dihasilkan oleh sekolah (Alti & Anasi, 2022).

Namun masih banyak guru yang belum paham bagaimana memilih media pembelajaran yang cocok dan lebih efektif digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar pada zaman digital seperti saat ini, disebabkan karena guru-guru ini adalah guru yang sudah hampir pensiun dan juga mereka tidak punya banyak waktu untuk menyiapkan ataupun mempelajarinya.

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada penerima

informasi, yaitu siswa agar nantinya pembelajaran bisa lebih efektif (Salwani & Ariani, 2021). Media pembelajaran yang tepat digunakan pada saat ini dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan juga perangkat keras (*hardware*) atau multimedia yang menggunakan komputer dan juga jaringan internet, hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh peneliti terdahulu bahwa media pembelajaran merupakan gabungan dari teks, suara, seni, animasi, dan juga video yang dikirimkan dari komputer ataupun sarana elektronik lainnya, dan ini biasa disebut dengan multimedia (Darnawati et al., 2019).

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu sumber daya yang dapat digunakan dengan sangat efektif dan efisien untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Keuntungan utama dari lingkungan belajar interaktif adalah bahwa interaksi itu sendiri membuka berbagai kemungkinan interaksi antara pengguna dan media (Wibawanto, 2017). Pembelajaran berbasis multimedia merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer atau dengan memanfaatkan android (Kurniawati & Nita, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia diharapkan dapat membuat siswa semakin aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia ini bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*, yang mana media ini dapat digunakan disetiap jenjang pendidikan (Juhaeni et al., 2021). Articulated Storyline adalah software yang bias digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Keunggulan dari software ini adalah tidak memerlukan bahasa program/scripting untuk membuat media, memiliki banyak tools yang tersedia dan memiliki plot yang jelas. Apa adanya dengan format multimedia seperti gambar, audio, timeline dan video, guru dapat membuat materi pembelajaran yang bagus tanpa menghabiskan banyak waktu dan tenaga (Mufidah & Khor, 2021).

Lingkungan obrolan yang diartikulasikan adalah lingkungan belajar interaktif yang memfasilitasi penjelasan guru tentang materi, terutama konten tematik pelajaran. *Resource* ini memiliki tampilan yang hampir sama dengan Power Point, namun memiliki keunggulan lebih dari Power Point yaitu lebih banyak pilihan berupa karakter, dapat ditambahkan link URL, terdapat kuis yang beragam, juga terdapat level yang memisahkan objek satu dengan lainnya. Media ini merupakan susunan fungsional berupa adegan dan slide dengan fitur lain seperti video, audio, karakter, gambar dan link website. Dengan demikian, dengan menggunakan media storytelling artikulatif,

materi dapat tersampaikan dengan benar, menarik, inovatif, interaktif dan tentunya sempurna (Anitasari & Utami, 2022).

Media pembelajaran Articulated Storyline yang meningkatkan kemauan belajar siswa sangat valid, praktis dan berpotensi efektif (Febrianti et al., 2021). Penggunaan media *articulate storyline* ini diharapkan bisa membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah, karena media ini berisi materi berupa tulisan, video, animasi, dan kuis yang menarik.

Berdasarkan permasalahan diatas, jelas bahwa media *articulate storyline3* ini dapat membantu proses pembelajaran disekolah sehingga menjadi mudah dan lebih efektif, namun disekolah masih jarang guru yang memanfaatkannya, oleh sebab itu perlu dianalisis pemahaman calon guru tentang penggunaan aplikasi ini. Maka peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman calon guru MI dalam menggunakan apikasi *articulate storyline3*. Supaya tidak terjadi masalah yang berulang seperti sebelumnya yang hanya mengandalkan media yang terpaku pada buku pembelajaran. Oleh sebab itu dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi diharapkan para calon guru mampu memahami cara penggunaannya, seperti dalam menggunakan media multimedia salah satunya yaitu dalam menggunakan media *articulate storyline3* agar dapat menunjang proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pemahaman yang dimiliki calon guru MI tentang penggunaan aplikasi *articulate storyline 3*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yang berarti bahwa data dianalisis dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan umum atau generalisasi; metode ini juga menggunakan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat. Penelitian ini menggunakan formulir kuesioner online untuk mengumpulkan data. Kuesioner ini berisi daftar pertanyaan terkait dengan pemahaman calon guru PGMI tentang penggunaan aplikasi *articulate storyline 3* yang diberikan kepada siswa calon guru MI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk melihat aspek dari hasil penelitian peneliti digunakan beberapa bentuk indikator yang bisa menjawab pertanyaan dari penelitian. Dimana setiap indikator menunjukkan jumlah dominan penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai berikut:

Aplikasi *Articulate Storyline 3*

Aplikasi *Articulate Storyline 3* adalah inovasi teknologi terbaru yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, terutama untuk siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dapat membantu mahasiswa calon guru menghadapi situasi lapangan yang nyata. *Articulate Storyline 3* adalah salah satu media yang dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung atau sebagai bekal siswa saat di rumah. Tampilannya yang menarik membuat siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, mahasiswa dan calon guru harus memahami aplikasi yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran seperti itu.

Tabel 1. Mengetahui Tentang Aplikasi *Articulate Storyline 3*

no	Indikator Pertanyaan	Mahasiswa yang Menjawab "Iya"	Mahasiswa yang menjawab "Tidak"	Persentase
	Apakah Anda Mengetahui tentang Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	30 Mahasiswa	0 Mahasiswa	100%

Sebanyak 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang berpartisipasi dalam pengisian angket menunjukkan bahwa 100% dari mereka telah mengetahui tentang aplikasi *Articulate Storyline 3*. Seluruh calon guru ini tidak hanya mengenal aplikasi tersebut, tetapi juga memahami fungsionalitas dan penggunaannya. *Articulate Storyline 3*, yang merupakan perangkat lunak e-learning untuk membuat konten interaktif, telah menjadi bagian integral dari pengetahuan mereka sebagai calon pendidik. Hal ini menunjukkan tingkat literasi teknologi yang tinggi di antara mahasiswa PGSD tersebut, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif di madrasah ibtidaiah di masa depan.

Memepelajari *Articulate Storyline 3*

Mempelajari aplikasi *Articulate Storyline 3* adalah suatu keuntungan yang didapat oleh mahasiswa calon guru karena pada zaman teknologi sekarang ini siswa

apalagi siswa sekolah dasar itu lebih dekat dengan kecanggihan teknologi seperti gejhet. Maka dapat mengembangkan atau membuat media pemebelajaran yang menarik dan familiar bagi siswa.

Tabel 2. Mahasiswa Mempelajari Aplikasi Articulate Storyline 3

no	Indikator Pertanyaan	Mahasiswa yang Menjawab “Iya”	Mahasiswa yang menjawab “Tidak”	Persentase
	Apakah Anda Sudah Pernah Mempelajari Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	29 Mahasiswa	1 Mahasiswa	96,7%

Dari 30 mahasiswa calon guru yang menjawab 96,7% pernah mempelajari tentang Aplikasi *Articulate Storyline 3 ini*. dan 3,3 % persen lainnya belum pernah mempelajari Aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Kegunaan aplikasi *Articulate Storyline 3*

Dalam bidang pendidikan pada zaman sekarang memang dibutuhkan cara belajar dan mengajar yang berbeda karena kebutuhan yang berbeda di setiap generasinya, maka dapat dimanfaatkan aplikasi-aplikasi yang mendukung dari segi teknologi seperti aplikasi *Articulate Storyline 3* ini bisa membuat media pembelajaran atau mengembangkan mediapembeajaran yang ada agar lebih menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Tabel 3. Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline 3

no	Indikator Pertanyaan	Mahasiswa yang Menjawab “mengembangkan media menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> ”	Mahasiswa yang menjawab “membuat media menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> ”	Persentase
	Apakah Anda Pernah mengembangkan media menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> atau membuat media menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i>	22 Mahasiswa	8 Mahasiswa	73,3%

Dari 30 orang mahasiswa calon guru menjawab dari kegunaan dari *Aplikasi Articulate Storyline 3* membuat media pembelajaran dengan persentase yang tinggi mencapai 73,3% dan jawaban pada pengembangan media pembelajaran 26,7%. Berdasarkan hasil diatas dapat kita lihat bahwa mereka menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* untuk membuat media pembelajaran dari pada pengembangan media pembelajaran.

Produk Yang Dihasilkan Aplikasi *Articulate Storyline 3*

Penggunaan *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai macam jenis media dengan bentuk yang menarik. Bisa membantu mahasiswa calon guru menyampaikan materi dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 4. Produk Yang Dihasilkan

no	Indikator Pertanyaan	Mahasiswa yang Menjawab “Aplikasi Pembelajaran”	Mahasiswa yang menjawab “Komik Digital”	Persentase
	Apa Produk yang dihasilkan saudara Ketika menggunakan aplikasi Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	26 Mahasiswa	4 Mahasiswa	86.7%

Pada 30 orang mahasiswa calon guru yang menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* mereka memanfaatkannya untuk membuat aplikasi pembelajaran dengan persentase tertinggi 86,7% dan ada juga yang menggunakan aplikasi ini untuk membuat komik juga PPT dengan persentase 6,7% masing-masingnya.

Kesulitan Yang Dihadapi

Setiap perjalanan yang kita lalui diduniaini pasti menghadapi kesulitan namun tergantung pada manusianya menempatkan kesulitan itu dimana. Pada setiap pembelajaran tentu membutuhkan proses untuk menghadapinya. Maka mahasiswa calon guru harus bisa mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kebutuhan siswadan juga dengan tuntutan zaman sekarang ini.

Tabel 5. Kesulitan Yang Dihadapi Saat Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3

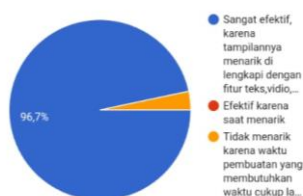
no	Indikator Pertanyaan	Mahasiswa yang Menjawab “Iya”	Mahasiswa yang menjawab “Tidak”	Persentase
3	Apakah Anda Kesulitan dalam menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	23 Mahasiswa	7 Mahasiswa	76%

3

Pada angket kali ini dari 30 mahasiswa calon guru menjawab 76% memiliki kesulitan saat menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* ini dan 23,3% lainnya tidak menemukan kesulitan saat menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3*.

Efektifitasan Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline 3*

Efektifitasan sangat perlu diperhatikan ketika ingin membuat suatu proses. Pada proses pembelajaran dibutuhkan efektifitasan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dan semua aspek perlu di perhatikan dan membuat semua proses yang akan dihadapi sesuai dengan alur dan keinginan dan mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai dengan harapan.

**Gambar 1.** Efektifitas Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline 3

Pada efektifitasan Aplikasi *Articulate Storyline 3* digunakan dari 30 mahasiswa calon guru berpandangan bahwa penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline 3* sangat efektif karena semua fitur yang dibutuhkan dalam membuat media belajar ataupun mengembangkan media belajar sangat lengkap dan menarik apalagi pada siswa sekolah dasar dengan hasil 96,7 % dan 3,3,% lainnya menjawab idak efektif karena pembeuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan ralatif panjang.

Pembahasan

Pada proses pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang efektivitas pengajaran. Calon guru harus siap dengan pembekalan terkait media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini yang gemar menggunakan alat teknologi. Articulate Storyline 3 adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media pembelajaran yang membantu guru dalam menarik perhatian siswa. Peneliti mencoba menganalisis bagaimana kesiapan calon guru dalam menggunakan Articulate Storyline 3 baik dalam proses pembelajaran maupun sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Optimalisasi penggunaan Articulate Storyline 3 menjadi penting mengingat banyak guru yang jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah agar para pendidik mengetahui cara penggunaan media interaktif Articulate Storyline 3 secara sempurna, sehingga proses pembelajaran mengalir sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada, sekaligus menanamkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar.

Media pembelajaran pada dasarnya dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu visual, film, televisi, benda tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan presentasi lisan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran terbukti jauh lebih menghibur dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media, terutama bagi siswa yang gaya belajarnya visual, karena media membantu materi lebih mudah dipahami dan dimengerti. Ketika materi pembelajaran disampaikan oleh guru melalui media yang menarik seperti Articulate Storyline 3, siswa dapat melihat materi yang disampaikan secara langsung dan lebih interaktif. Pada saat yang sama, guru dapat dengan mudah menjelaskan materi karena adanya hubungan timbal balik yang baik antara siswa dengan guru. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif, dimana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media seperti Articulate Storyline 3 membantu memperjelas konsep yang abstrak, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dengan demikian, optimalisasi penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. (Leztiyani, 2021).

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat dilihat bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* dapat membantu dalam proses pembelajaran karena menyajikan materi dengan menarik dan mampu memberikan yang dibutuhkan siswa pada zaman

teknologi sekarang, terlebih generasi atau siswa zaman sekarang lebih menyukai hal-hal yang berbau teknologi bahkan cita-cita siswa sekarang banyak telah berubah yang biasanya ditanyai cita-cita mereka akan menjadi dokter atau guru, namun sekarang mereka telah menjawab konten creator atau sebagainya yang berkaitan dengan teknologi.

Dan pemahaman mahasiswa calon guru terhadap penggunaan *Aplikasi Articulate Storyline 3* telah mampu untuk dibawa ke lapangan dan digunakan pada proses pembelajaran supaya dapat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Dan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat dilihat bahwa dari 30 mahasiswa calon guru berpendapat 96,7% diantaranya menjawab bahwa sangat efektif menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* karena tampilan dan banyak fitur lainnya yang mendukung proses pembelajaran. walaupun ada yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *Aplikasi Articulate Storyline 3* namun rata-rata menjawab bahwa *Aplikasi Articulate Storyline 3* dapat dipahami dengan baik dan bisa memberikan semangat mengajar jika guru bisa memahami (paham) dan mengimplementasikannya pada kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa di era teknologi saat ini, guru harus siap menghadapi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini membahas pemahaman calon guru atau mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Dari 30 mahasiswa calon guru yang berpartisipasi, 96,7% di antaranya menyatakan bahwa aplikasi Articulate Storyline 3 sangat efektif digunakan karena tampilannya menarik dan memiliki banyak fitur yang mendukung proses pembelajaran. Meskipun beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam penggunaannya, mayoritas menjawab bahwa aplikasi Articulate Storyline 3 dapat dipahami dengan baik dan mampu meningkatkan semangat mengajar jika guru memahami dan mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., & Anasi, P. T. (2022). *Media Pembelajaran*. PT.Global Eksekutif Teknologi.
- Anastasha, D. A., Movitaria, M. A., & Safrizal. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2626–2634. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1248/pdf>

- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Fajriwasti, Y., Lestari, S. I., Alfarisi, S., & Sunarti, S. (2022). Pengelolaan Media Pembelajaran di tingkat MI/SD. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 8(1), 21–28. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v8i1.424>
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(1), 588–597.
- Hafizah, M., Safrizal, S., & Zulhendri, Z. (2023). Faktor Penyebab Kesulitan Mengenali Huruf Pada Siswa Kelas Rendah (Studi Kasus Di Sdx Tanah Datar). *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 13;25.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lasari, Y. L., & Annisa, A. (2020). MANAJEMEN KELAS ISLAMI KURIKULUM 2013 DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS VI SD DI ERA 4.0. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 5(2), 127–137. <https://doi.org/10.34125/kp.v5i2.521>
- Leztiyani, I. (2021). OPTIMALISASI PENGGUNAAN ARTICULATE STORYLINE 3 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Mufidah, E., & Khorri, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Ibtida'*, 2(2), 124–132. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.214>
- Safrizal, S., Marneli, D., & Anastasha, D. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 21 Sawah Tengah. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 151–164. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.584>
- Safrizal, S., Sastri, W., Anastasha, D. A., & Syarif, M. I. (2022). Realistic Mathematic

- Education untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4805–4812. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2679>
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Sunarti, S., M, A., & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 76–80. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18508>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.