



**PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3*  
DI SMP MUHAMMADIYAH 1 MAKASSAR**

**Hasnidar<sup>1</sup>, Jumadi<sup>2</sup>, Najamuddin<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Negeri Makassar

<sup>123</sup>Email: [hasnidarhamid97@gmail.com](mailto:hasnidarhamid97@gmail.com), [jumadi@unm.ac.id](mailto:jumadi@unm.ac.id), [najamuddin@unm.ac.id](mailto:najamuddin@unm.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (i) menganalisis pemanfaatan aplikasi Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 1 Makassar (ii) menganalisis faktor pendukung dan penghambat pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 di SMP Muhammadiyah 1 Makassar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran dan peserta didik. Teknik analisis data dilakukan dengan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ditemukan bahwa (1) pemanfaatan aplikasi Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran IPS melalui; (a) Articulate Storyline Engage dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran inteaktif. (b) Articulate Storyline Quiz Maker dimanfaatkan untuk mendesain soal-soal interaktif dengan berbagai macam variasi, (c) Articulate Storyline Presenter dimanfaatkan untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat di Articulate Storyline Engage dan Articulate Storyline Quiz Maker (d) Articulate Storyline Vidio Encoder dimanfaatkan untuk mengedit vidio dan rekaman suara (2) Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3; (a) faktor pendukung diantaranya dapat diakses lebih banyak peserta didik dikarenakan fleksibilitas dalam penggunaan baik perangkat maupun jaringan internet, fitur aplikasi yang bervariasi memudahkan guru untuk mendesain materi, dan tampilan yang lebih menarik membuat pembelajaran lebih interaktif dengan adanya umpan balik dari peserta didik (b) faktor penghambat diantaranya aplikasi Articulate Storyline 3 belum populer di kalangan pendidik aplikasi ini belum tersedia di playstore dan hanya dapat diinstal melalui link, keterbatasan penyajian muatan materi untuk diterapkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3, dan keterbatasan sarana pendukung di setiap sekolah sehingga perlu ada pengadaan fasilitas penunjang dari sekolah.

**Kata Kunci:** Pembelajaran IPS; Aplikasi Articulate Storyline 3; dan Media Pembelajaran

**Abstract**

The research method used in this study is qualitative with descriptive analysis approach. Data collection techniques are done by observation, interview and documentation. Data validity techniques using source triangulation with principals, subject teachers and students. Data analysis techniques are carried out by condensing data, presenting data, and drawing conclusions. The results of the study

found that (1) the utilization of Articulate Storyline 3 applications in social studies learning through; (a) Articulate Storyline Engage is used to design interactive learning media. (b) Articulate Storyline Quiz Maker is used to design interactive questions with a variety of variations, (c) Articulate Storyline Presenter is used to combine interactive learning media that has been created in Articulate Storyline Engage and Articulate Storyline Quiz Maker (d) Articulate Storyline Video Encoder is used to edit videos and voice recordings (2) Supporting and inhibiting factors of social studies learning by using the Articulate Storyline 3 application; (a) supporting factors include being accessible to more students due to flexibility in the use of both devices and internet networks, varied application features make it easier for teachers to design materials, and a more attractive appearance makes learning more interactive with feedback from students (b) inhibiting factors include the Articulate Storyline 3 application is not yet popular among educators this application is not yet available in PlayStore and can only be installed via the link, the limited presentation of material content to be applied using the Articulate Storyline 3 application, and limited supporting facilities in each school so there needs to be procurement of supporting facilities from the school.

**Keywords:** Social Studies Learning; Articulate Storyline 3 Application; Learning Media.



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan suatu pendekatan kurikulum yang didasarkan pada berbagai tema intrakurikuler dengan tujuan menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih menyenangkan bagi peserta didik dan guru. Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri. Kurikulum merdeka, yang saat ini diterapkan, sebagai kurikulum yang memberikan kebebasan kepada guru untuk mengaplikasikan kreativitas dalam proses pengajaran dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri. Guru diberikan keleluasaan untuk memilih berbagai alat pembelajaran yang dianggap dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut, perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran perlu mendukung proses belajar mengajar. Menurut pendapat (Yuanta F, 2020) media pembelajaran adalah alat atau sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat dianggap sebagai alat perantara yang mendukung guru dalam menyampaikan informasi dan membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih efisien (Pakpahan, n.d.). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar, membantu menjadikan konten materi lebih jelas, dan mencapai tujuan

pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Akan tetapi, setelah melakukan observasi awal di SMP Muhammadiyah 1 Makassar, peneliti mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran berkaitan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal. Guru masih cenderung bergantung pada buku dan papan tulis sebagai alat pembelajaran, khususnya dalam pengajaran mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan berinteraksi selama proses pembelajaran. Akibatnya, mereka menjadi bosan karena komunikasi mereka hampir sepenuhnya berbasis verbal. Selain itu, SMP Muhammadiyah 1 Makassar menerapkan sistem full day school. Guru menghadapi tantangan untuk menjadi lebih inovatif saat menggunakan media pembelajaran interaktif. Ini sangat penting untuk mencegah kejenuhan, terutama selama sesi siang hari, khususnya untuk mata pelajaran IPS yang sering dijadwalkan pada siang hari. Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan, peneliti akan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 untuk mendukung proses pembelajaran. Keistimewaan dari aplikasi dan membedakannya dari aplikasi lain adalah kemampuannya mendukung pembelajaran dengan fitur yang mirip dengan software Ms PowerPoint. Kelebihan ini memungkinkan guru pemula untuk dengan cepat menguasai penggunaan media pembelajaran interaktif

melalui aplikasi Articulate Storyline 3. Selain itu, aplikasi ini tidak hanya dapat dijalankan melalui laptop, tetapi hasil publikasinya juga dapat diakses melalui smartphone Android. Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan atau pemanfaatan serta faktor pendukung dan penghambat media pembelajaran aplikasi Articulate Storyline 3 dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 di SMP Muhammadiyah 1 Makassar”.

## **METODE**

Berdasarkan judul yang dipilih dalam penelitian ini akan menggunakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif analitis. Penelitian kualitatif menguraikan fenomena dengan menggunakan kata-kata dan tidak melibatkan penggunaan data numerik atau pengukuran (Endang Widi Winarmi, 2021). Penelitian deskriptif analitis menitikberatkan perhatian pada suatu masalah selama pelaksanaan penelitian. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dengan tujuan memberikan gambaran yang komprehensif tentang masalah tersebut. (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian kualitatif deskriptif, dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data empiris, kemudian merangkum, mengolah, dan menganalisisnya guna memberikan gambaran menyeluruh tentang suatu masalah yang sedang dibahas. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data melalui data primer dan data sekunder. Pemeriksaan keabsahan data dengan uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman dan Saldana yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pemanfaatan Aplikasi Articulate Storyline**

3

Articulate Storyline 3 adalah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang mendukung pembelajaran interaktif dengan kombinasi suara, teks, gambar, grafik, video, dan animasi. Aplikasi ini dapat digunakan pada smartphone, tablet, dan laptop. Kurikulum

merdeka bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia untuk membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPS yang luas.

#### *a. Articulate Storyline Engage*

Penggunaan fitur Articulate Storyline Engage dimanfaatkan untuk mendesain pembelajaran interaktif dan penggunaannya yang mudah membantu guru menyusun materi secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif, efisien dan fleksibel. Keunggulan ini dapat ditemukan karena penggunaan fitur Articulate Storyline 3 memiliki beberapa kesamaan dengan Microsoft PowerPoint, media yang umum digunakan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memanfaatkan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3, tidak diperlukan keahlian khusus, dapat diakses oleh berbagai kalangan guru. Sejalan dengan penelitian (Saski, 2021) pemanfaatan Articulate Storyline 3 dalam pengembangan multimedia sangat mudah dilakukan, terutama bagi pemula. Hal ini disebabkan oleh kemiripan fitur-fitur Articulate Storyline 3 dengan Microsoft PowerPoint, yang umumnya digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran dalam presentasi. Pendapat yang sama dalam penelitian (Sam, 2021) pembuatan multimedia interaktif menggunakan Articulate Storyline 3 tidak memerlukan keahlian khusus. Antarmuka yang sederhana memfasilitasi penambahan kuis, pembuatan tampilan yang intuitif, dan penggunaan berbagai template secara mudah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa dengan memilih aplikasi Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran IPS berbasis multimedia merupakan pilihan yang tepat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta didukung oleh fitur dan fleksibilitas dengan mendesain media pembelajaran IPS yang interaktif sehingga memungkinkan penyampaian materi tentang "Kondisi Geografis dan Interaksi Bangsa Asing" lebih interaktif. Penggunaan metode ceramah yang masih umum digunakan menyebabkan ketidakaktifan dan kebosanan di kalangan peserta didik sehingga pemilihan Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif dapat memberikan alternatif yang lebih menarik dan efektif dalam

mengatasi permasalahan tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa guru mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah mendukung media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan memanfaatkan fitur Articulate Storyline Engage dalam mendesain pembelajaran IPS karena dapat membantu guru menyusun materi secara terencana sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif, efisien dan fleksibel.

*b. Articulate Storyline Quiz Maker*

Penggunaan fitur Articulate Storyline Quiz Maker dimanfaatkan untuk membuat soal-soal interaktif dengan berbagai macam variasi sehingga guru dapat menciptakan asesmen yang menarik untuk mengukur pengetahuan peserta didik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur Quiz Maker pada aplikasi Articulate Storyline 3 merupakan salah satu fasilitas yang mendukung proses penilaian interaktif. Dengan fitur Quiz Maker, guru dapat membuat beragam jenis kuis, mengintegrasikan elemen audio, video, dan tautan YouTube ke dalamnya. Ini memungkinkan pembuatan kuis dengan format yang beragam dan lebih menarik, memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Salsabila, 2021) penilaian yang memanfaatkan web sebagai media penilaian sangat penting untuk mendukung penerapan konsep Merdeka Asesmen yang memungkinkan penilaian dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, bahkan oleh siapa saja. Sesuai dengan situasi di lapangan, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dan observasi menunjukkan bahwa penggunaan fitur Quiz Maker sangat bermanfaat bagi Guru Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 1 Makassar dalam menyusun soal seperti soal pilihan ganda, sebagai alat untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Dengan menggunakan fitur ini, ketika guru memberikan asesmen formatif berupa post-test terkait materi yang sama setelah proses pembelajaran, namun dengan memanfaatkan media aplikasi Articulate Storyline 3 terlihat adanya peningkatan skor pada peserta didik dibandingkan jika tidak menggunakan media tersebut. Fitur yang ada pada aplikasi Articulate Storyline 3 memberikan dukungan kepada guru mata pelajaran IPS untuk menciptakan variasi soal, menjaga keberagaman, dan mencegah kebosanan peserta didik. Namun, disamping keuntungan tersebut, perlu dicatat bahwa pembuatan soal memerlukan waktu, perangkat laptop atau gadget, dan koneksi internet. Selain itu, ditemukan bahwa nilai akhir

pada evaluasi soal tidak terhubung langsung dengan akun peserta didik, tetapi terhubung dengan akun guru mata pelajaran IPS.

*c. Articulate Storyline Presenter*

Penggunaan fitur Articulate Storyline Presenter dimanfaatkan agar menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan melibatkan diri dalam tugas-tugas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru perlu menggunakan media interaktif berbasis multimedia untuk menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain merancang desain pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media, guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengelola strategi pembelajaran agar lebih interaktif dan dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga proses pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi media pembelajaran seperti Articulate Storyline 3. Guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Makassar menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 untuk menyajikan materi "Kondisi Geografis dan Interaksi Bangsa Asing" kepada peserta didik. Fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi ini membuat peserta didik lebih tertarik dan fokus terhadap materi pembelajaran dibandingkan dengan presentasi materi yang disampaikan secara konvensional atau tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru juga merasakan manfaat dari penggunaan aplikasi ini dalam menyampaikan materi. Pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap umpan balik dari peserta didik menjadi salah satu keuntungan yang diperoleh melalui pemanfaatan aplikasi Articulate Storyline 3. Sejalan dengan penelitian (Darung A, 2020) bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran, terutama ketika media tersebut menampilkan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, teks yang jelas dan mudah dibaca, pemilihan komposisi serta kombinasi warna yang tepat, dan didukung oleh pengisi suara yang sesuai.

*d. Articulate Storyline Vidio Encoder*

Penggunaan fitur Articulate Storyline Vidio Encoder dimanfaatkan untuk mengedit vidio dan rekaman suara/voiceover sehingga memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang konten materi dan juga memberikan dampak positif terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar audio visual, meningkatkan

semangat belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan bacaan slide, pendengaran guru, dan catatan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, bahwa dalam proses pembelajaran IPS di kelas, salah satu fitur yang menarik perhatian peserta didik adalah penyajian materi tidak hanya dalam bentuk kata-kata atau gambar, tetapi memanfaatkan pengisi suara atau voiceover yang terdapat pada aplikasi Articulate Storyline 3. Hal ini membuat peserta didik yang memiliki gaya belajar audio visual lebih bersemangat untuk belajar dibandingkan ketika mereka hanya disuruh membaca dan mendengarkan guru dengan metode berceramah dan merangkum di buku catatan selama proses pembelajaran. guru mendesain materi “Kondisi Geografis & Interaksi dengan Bangsa Asing” dengan baik sebelum proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada penggunaan pengisi suara atau voiceover serta gambar yang bergerak pada beberapa slide materi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Nurfajriani, 2020) bahwa menggambarkan cerita melalui gambar, audio, dan video membantu peserta didik dalam pemahaman pelajaran, karena dapat merangsang mereka untuk berpikir secara kreatif terkait masalah yang dipresentasikan.

## **2. Faktor dan Penghambat Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3***

Dalam proses pembelajaran IPS, pemanfaatan Articulate Storyline 3 oleh guru dapat mempermudah penjelasan materi kepada peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mengingat informasi, menguji pemahaman mereka melalui soal-soal latihan, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran seperti Articulate Storyline 3 dapat memberikan kontribusi positif dalam memfasilitasi pembelajaran. Namun, terdapat dua faktor krusial, yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat, yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan Articulate Storyline 3.

### **a. Faktor Pendukung Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3**

#### **1) Dapat Diakses Lebih Banyak Peserta Didik.**

Pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memudahkan peserta didik dalam mengakses

materi pelajaran. Dalam konteks ini, peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran dan aplikasi tersebut dapat diakses dengan fleksibilitas oleh seluruh peserta didik.

Berdasarkan temuan peneliti, terlihat bahwa peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Makassar dapat dengan mudah mengakses materi yang telah dipublikasikan melalui Articulate Storyline 3 menggunakan perangkat Android mereka. Dalam inti kegiatan pembelajaran, modul ajar yang sesuai dikirimkan oleh guru mata pelajaran melalui aplikasi Articulate Storyline 3 dan dipublikasikan dalam dua versi, yaitu versi offline dan online melalui grup belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi Articulate Storyline 3, baik dalam versi online maupun offline, memerlukan akses jaringan terlebih dahulu. Untuk materi yang dikirim dalam format file .apk, setelah diinstal, peserta didik dapat membuka atau mengakses materi tersebut tanpa memerlukan jaringan internet. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Febriandi, 2020) yang menyatakan bahwa aplikasi Articulate Storyline 3 yang dikemas dalam format file .apk memungkinkan penggunaannya baik secara online maupun offline melalui smartphone. Dengan konten yang mengadopsi multimedia interaktif, aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta membimbing peserta didik untuk belajar secara mandiri. Sementara itu, materi yang disampaikan oleh guru dalam bentuk tautan HTML menggunakan web memerlukan akses internet bagi peserta didik untuk mengaksesnya. Peserta didik dapat mengakses materi baik di sekolah maupun di rumah, asalkan jaringan internet tersedia atau setelah aplikasi terinstal di perangkat mereka. Sejalan dengan hasil penelitian (Donnelan, 2021) bahwa Articulate Storyline sebuah platform e-learning, terkenal dengan desain yang menarik dan mudah digunakan oleh seluruh peserta didik sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam bagi peserta didik.

#### **2) Fitur Aplikasi yang Bervariasi**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi elemen kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adanya fasilitas aplikasi media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran. Keberhasilan proses belajar

mengajar sangat bergantung pada kemampuan guru untuk menunaikan tugas utamanya, yaitu menyampaikan materi pelajaran secara efektif, terutama pada mata pelajaran IPS. Kreativitas guru IPS dalam memanfaatkan fitur-fitur dari aplikasi Articulate Storyline 3 menjadi hal yang sangat krusial. Media pembelajaran dapat dirancang dengan berbagai cara menggunakan fitur yang telah disediakan, sehingga dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran. Multimedia interaktif, seperti video pembelajaran, permainan digital, dan lainnya, saat ini menjadi sangat populer sebagai alat bantu pembelajaran interaktif.

Hasil temuan bahwa mayoritas peserta didik senang dengan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi Articulate Storyline 3. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan inti proses pembelajaran terlihat antusias peserta didik dalam menyimak materi pelajaran. Fitur pada aplikasi Articulate Storyline 3 dimanfaatkan dengan baik oleh guru mata pelajaran sehingga membuat peserta didik tidak mudah merasa jenuh dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan bersama informan, diketahui bahwa guru mata pelajaran memanfaatkan fitur yang tersedia pada aplikasi Articulate Storyline 3 seperti menu trigger, voiceover, dan template pada setiap slide materi pelajaran serta quiz materi pada kegiatan akhir pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik merasa cocok bahwa dengan penggunaan aplikasi Articulate Storyline 3 dalam pelajaran IPS tidak akan merasa bosan dengan materi teori yang banyak dan berbelit-belit.

Sebagai kesimpulan bahwa pemanfaatan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Articulate Storyline 3 memperoleh respon positif dari sebagian besar peserta didik. Hal ini terlihat dari ketertarikan peserta didik pada fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi Articulate Storyline 3 khususnya fitur voiceover, menu trigger, dan pilihan template menjadikan peserta didik lebih bersemangat saat menyimak materi dan dapat mengaksesnya di luar jam pelajaran. Keseluruhan ini membuat peserta didik merasa bahwa penggunaan aplikasi Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran IPS tidak hanya memberikan materi teori yang banyak dan kompleks, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

### 3) Tampilan yang Lebih Menarik

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan menuntut kemampuan guru untuk menghasilkan

media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Temuan berdasarkan informasi yang diperoleh tampilan aplikasi Articulate Storyline 3 yang dimanfaatkan guru IPS dalam proses pembelajaran mendapatkan respon yang beragam dari peserta didik. Mayoritas peserta didik menyukai fitur yang terdapat pada Aplikasi Articulate Storyline 3 karena sangat cocok untuk desain mata pelajaran seperti IPS yang memiliki beberapa topik materi yang memerlukan perlakuan khusus untuk diberikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah materi tentang “Kondisi Geografis dan Interaksi Bangsa Asing”. Hal ini terlihat antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan juga adanya umpan balik dari peserta didik yang mendorong pembelajaran aktif. Selain itu, tidak hanya berfokus pada konten materi tapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media aplikasi untuk merefleksikan dengan mengukur pemahaman peserta didik atas materi pada hari itu. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saskia Ajizah, 2022) bahwa desain media memegang peran krusial dalam memikat perhatian peserta didik, karena sekadar teks saja tidak mencukupi. Saat media memiliki daya tarik, semangat peserta didik terstimulasi, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menghindari kebosanan. Walaupun demikian, jika materi dibuka secara bersamaan oleh masing-masing perangkat hp peserta didik, voiceover atau pengisi suara pada setiap slide akan membuat konsentrasi pendengaran peserta didik terganggu. Oleh karena itu, dari segi fitur guru harus mempublish materi dengan dua versi yaitu tanpa menggunakan voiceover dan tetap menggunakan voiceover untuk didengarkan diluar jam pelajaran atau ketika dirumah.

### b. Faktor Penghambat Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3

#### 1. Aplikasi Belum Populer di Kalangan Pendidik

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, jenis media pembelajaran juga semakin bervariasi. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih dan memanfaatkan aplikasi media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas. Sejalan dengan penelitian (Khusnah, 2020) Partisipasi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial, sebab nilai dan keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada peran serta

pemahaman guru terhadap media tersebut. Ketidaktahuan guru terhadap media pembelajaran dapat mengurangi dampak positifnya dalam membangkitkan semangat belajar peserta didik. Hal ini dapat mengakibatkan keadaan di mana peserta didik kehilangan motivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, olehnya itu dianggap sebagai hambatan bagi peserta didik untuk merasakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan peneliti bahwa terungkap bahwa SMP Muhammadiyah 1 Makassar aktif dalam memberikan evaluasi dan dukungan untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik. Namun, terdapat beberapa guru yang tidak serius memanfaatkan program tersebut. Sistem full day school menjadi faktor penghambat, menyebabkan tenaga pendidik kurang maksimal dalam menyiapkan media pembelajaran. Beberapa guru juga terlibat dalam kegiatan kepanitiaan sekolah dan memiliki tanggung jawab ekstrakurikuler, mengakibatkan implementasi program pelatihan awal semester tidak mencapai hasil maksimal. Guru mata pelajaran IPS kelas VIII, selain tugas mengajar, juga merangkap sebagai urusan komunikasi dan publikasi, koordinator media promosi sekolah, serta pembina ekstrakurikuler futsal. Hal ini menyebabkan keterbatasan waktu dan fokus dalam menyiapkan media pembelajaran. Meskipun sekolah telah menyelenggarakan pelatihan, implementasi program ini belum optimal. Kendati bahan ajar cetak telah menjadi pilihan umum, sebagian guru masih kurang terampil dalam mengembangkan dan memperbarui materi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Keterbatasan waktu dan keterampilan teknologi menjadi hambatan, dan sebagian guru lebih memilih metode yang sudah familiar. Diperlukan upaya lebih lanjut, termasuk follow-up dalam menguasai aplikasi media pembelajaran dalam periode waktu tertentu.

Sebagai kesimpulan bahwa aplikasi Articulate Storyline 3 tidak sepopuler aplikasi media pembelajaran seperti Quiziz, Kahoot, dan sebagainya dikarenakan aplikasi ini belum tersedia di playstore dan berbayar. Akan tetapi kita dapat mengunduhnya melalui link tanpa harus berbayar. Selain itu, beban kerja tambahan dan waktu yang terbatas membuat guru tidak maksimal untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran.

2. Keterbatasan Penyajian Muatan Materi Kesesuaian antara konten materi dan

media pembelajaran interaktif menjadi pertimbangan penting bagi guru mata pelajaran. Dalam menghadapi beragam topik, khususnya pada mata pelajaran IPS, guru perlu menggabungkan kreativitasnya dengan multimedia pembelajaran yang variatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Contohnya, dalam materi "Kondisi Geografis & Interaksi dengan Bangsa Asing," penggunaan aplikasi Articulate Storyline 3 dinilai lebih efektif. Sejalan dengan penelitian (Panduwinata Sofiyahnurriyanti, 2021) bahwasanya rancangan dan penyusunan bahan ajar serta materi pelajaran memerlukan perhatian yang matang, kualitas yang baik, dan pendekatan sistematis guna memastikan kesuksesan dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai proses belajar mengajar yang terstruktur dan efisien, perancangan dan persiapan bahan ajar atau materi pelajaran harus dilakukan dengan seksama. Meskipun demikian, dalam merancang dan menyusun materi ajar, ide kreatif dan praktek guru perlu diperhitungkan, dengan mempertimbangkan semua dimensi pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik. Dengan aspek akademik, tetapi juga melibatkan aspek-aspek pribadi dan sosial. Berdasarkan hasil temuan bahwa guru IPS terkadang terlalu terfokus pada satu media atau metode pembelajaran saja. Hal ini dapat mengakibatkan ketidaksesuaian antara materi dan media yang digunakan, menjadi salah satu faktor penghambat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan aplikasi Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran untuk materi "Kondisi Geografis & Interaksi dengan Bangsa Asing" dilakukan setelah guru merancang dan menganalisis media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran agar dapat tercapai secara efektif.

3. Keterbatasan Sarana Pendukung Di setiap Sekolah

Prinsip dasar pembelajaran saat ini telah beralih dari berpusat pada guru ke berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu aktif dalam memanfaatkan media interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif, dukungan dari sekolah sangat diperlukan, termasuk pelatihan dan sarana prasarana yang memadai. Di SMP Muhammadiyah 1 Makassar, meskipun fasilitas untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif sudah tersedia, namun masih terbatas.

Berdasarkan hasil temuan bahwa dukungan sekolah di SMP Muhammadiyah 1 Makassar terlihat dalam memberikan keleluasaan kepada guru untuk menggunakan fasilitas yang ada, baik dalam tahap perancangan maupun implementasinya. Meskipun demikian, ketersediaan fasilitas tersebut masih terbatas untuk digunakan secara bersamaan, sehingga perlu koordinasi yang baik untuk memaksimalkan pemanfaatannya oleh setiap mata pelajaran. Sejalan dengan penelitian (Sari, 2021) bahwa ketidakcukupan sarana dan prasarana di setiap sekolah menjadi persoalan yang sangat krusial. Kelemahan ini menyebabkan pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidak optimal dan tidak mencapai sasaran yang diinginkan. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan tindakan bersama dari pemerintah, sekolah, lembaga pendidikan, dan orangtua peserta didik. Fasilitas yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Makassar untuk mendukung proses belajar dengan media pembelajaran masih memadai, tetapi tidak lengkap. Beberapa fasilitas, seperti LCD di beberapa kelas yang rusak, serta keterbatasan dalam peminjaman fasilitas jika digunakan oleh guru mata pelajaran lain, menjadi kendala. Selain itu, keterbatasan akses WiFi di sekolah juga menghambat peserta didik untuk mengakses aplikasi berbasis online. Oleh karena itu, perlu pengadaan fasilitas tambahan dari pihak sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dan memastikan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 1 Makassar dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur yang disediakan. *Articulate Storyline Engage* dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran interaktif. *Articulate Storyline Quiz Maker* dimanfaatkan untuk mendesain soal-soal interaktif dengan berbagai macam variasi. *Articulate Storyline Presenter* dimanfaatkan untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat di

*Articulate Storyline Engage* dan *Articulate Storyline Quiz Maker*. *Articulate Storyline Vidio Encoder* dimanfaatkan untuk mengedit vidio dan rekaman suara.

2. Faktor pendukung keberhasilan pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* di SMP Muhammadiyah 1 Makassar yakni dapat diakses lebih banyak peserta didik dikarenakan fleksibilitas dalam penggunaan baik perangkat maupun jaringan internet, fitur aplikasi yang bervariasi memudahkan guru untuk mendesain materi, dan tampilan yang lebih menarik membuat pembelajaran lebih interaktif dengan adanya umpan balik dari peserta didik. Walaupun demikian terdapat faktor penghambat pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* di SMP Muhammadiyah 1 Makassar yakni aplikasi *Articulate Storyline 3* belum populer di kalangan pendidik aplikasi ini belum tersedia di *playstore* dan hanya dapat diinstal melalui link, keterbatasan penyajian muatan materi untuk diterapkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, dan keterbatasan sarana pendukung di setiap sekolah sehingga perlu ada pengadaan fasilitas penunjang dari sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Darung A, S. & N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. *Geodusains Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41.
- Donnelan, J. (2021). Articulate Storyline 360. *Computer Assisted Language Learning Elektronik Journal (CALL-EJ)*, 22(3), 251–260.
- Febriandi. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 5 SD 58 Lubuklinggau. *Jurnal Elementari School*.
- Khusnah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6 (2), 197–208.
- Nurfajriani. (2020). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan



- Berpikir Kreatif pada Materi Laju Reaksi. *Prosiding Seminar Kimia*, 75–80.
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Alqur'an, Hadis, Syariah Dan Tarbiyah*, 3.1.
- Pakpahan. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Panduwinata Sofiyahnurriyanti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15–28.
- Salsabila, U. . & A. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Sam, N. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Materi Pelajaran IPS di SMPN 46 Makassar. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1(3), 138–148.
- Sari, R. . & H. 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.
- Saski, N. . & S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 1118–1124.
- Saskia Ajizah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya untuk Kelas VII SMP/MTs. *In Indonesian Journal of Science Education and Applied Science*, 2 (2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Yuanta F. (2020). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.