

PEMANFAATAN ANDROID MELALUI MEDIA ARTICULATE STORYLINE DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA SMK

Rini Sri Lestari

SMK Negeri 1 Pleret

rini.pendseni2021@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan android yang kurang tepat di kalangan pelajar, memberikan dampak yang akhirnya menyebabkan rendahnya minat belajar, serta menurunnya hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, dapat dilakukan tindakan dengan memanfaatkan android melalui multimedia interaktif. Multimedia ini dibuat dengan aplikasi *Articulate Storyline*, diwujudkan dalam bentuk aplikasi (apk) yang dapat diunduh melalui perangkat android siswa. Melalui proses pembelajaran 5M dengan memanfaatkan media aplikasi serta data-data yang dikumpulkan pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa dan pada akhirnya berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media, minat belajar siswa semula sebanyak 61,1 %, meningkat menjadi 80,6 %. Prestasi hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan mengalami peningkatan yaitu dari 69,4 % meningkat menjadi 91,7 %. Sementara pada aspek Keterampilan mengalami peningkatan dari 66,7 %, meningkat menjadi 88,9 %.

Kata Kunci: android, *articulate storyline*, minat belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan era revolusi industri 5.0 mau tidak mau berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Era ini telah mengubah cara berpikir tentang pendidikan, bukan hanya tentang bagaimana cara mengajar, namun perubahan dalam perspektif konsep dalam pendidikan itu sendiri. Salah satu usaha untuk mengikuti perkembangan ini adalah dengan pembaharuan kurikulum untuk saat ini yang diharapkan dapat melengkapi kemampuan siswa dalam beberapa dimensi keilmuan, yaitu pedagogik, keterampilan hidup, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Era revolusi industri 5.0 yang saat ini menyentuh dunia virtual, meliputi konektivitas manusia, mesin dan data, dikenal dengan istilah *Internet of Things (IoT)* menggunakan berbagai perangkat yang ada. Salah satu perangkat yang dimaksud adalah android, yang saat ini telah menjadi perangkat utama yang dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat. Berbagai kemudahan yang diperoleh dari pemanfaatan android dengan berbagai aplikasi yang dimiliki mulai dari kemudahan berkomunikasi, pencarian informasi, media sosial hingga aplikasi jual-beli dan game baik online maupun offline. Di kalangan para siswa, masih sering ditemui pemanfaatan android yang kurang maksimal, bahkan cenderung disalahgunakan. Pemanfaatan android di kalangan pelajar yang kurang tepat mengakibatkan rendahnya semangat dan minat belajar sehingga pada akhirnya berdampak pada menurunnya prestasi hasil belajar siswa. Pada umumnya, android dimanfaatkan hanya sebatas untuk sarana komunikasi, media sosial, pencarian dan game. Tak jarang para siswa kedatangan sedang mengoperasikan android pada waktu senggang atau pergantian antar jam pelajaran, bahkan mereka juga secara diam-diam bermain game saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kondisi pembelajaran yang demikian, lambat laun akan mempengaruhi kualitas pembelajaran di sekolah. Hal ini menjadi keprihatinan para guru, dimana pesatnya

perkembangan teknologi tidak bisa dicegah, sementara guru perlu mengarahkan para siswa agar dapat menggunakan teknologi dengan bijak. Dalam hal ini, media *Articulate Storyline* menjadi salah satu alternatif pilihan guru untuk membantu para siswa agar dapat memanfaatkan android lebih maksimal untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan sebuah tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu bagaimana pemanfaatan android melalui media *Articulate Storyline* dapat diterapkan pada pembelajaran seni budaya? Dan bagaimana dampak pemanfaatan android terhadap minat dan hasil belajar siswa?

Pengertian Android

Hermawan (2011:1) mengatakan, Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Namun demikian, OS yang berjalan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun meskipun terdapat potensi besar dari aplikasi oleh pihak ketiga. Android menurut Nazaruddin (2012:1) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Dalam android disediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri, salah satunya adalah dengan menggunakan *Articulate Storyline*. Terdapat empat karakteristik android, yaitu (1) terbuka; (2) semua aplikasi dibuat sama; (3) memecahkan hambatan pada aplikasi; dan (4) pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah.

Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yaitu perantara atau pengantar. Maknanya, segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, Miarso (2009). Terdapat beberapa jenis media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Herry (2007:31) Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projekted visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*nonprojekted visual*).
2. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.

Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar

Articulate Storyline

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *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. *Articulate Storyline* ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar,

grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik).

Kelebihan Articulate Storyline antara lain:

- a. Dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum
- b. Dapat memasukkan beberapa bentuk file seperti power point, flash, video, dan sebagainya
- c. Bisa berbentuk audio dan visual
- d. Terdapat aplikasi pembuat quiz tanpa meng-*import* dari file yang berada di luar
- e. Melibatkan konten interaktif karena lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran
- f. Dapat di publish dan dioperasikan menggunakan android

Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan (Slameto, 2003). Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang. Minat merupakan moment-moment dari kecenderungan jiwa yang terarah secara intensif kepada suatu obyek yang dianggap paling efektif (perasaan, emosional) yang didalamnya terdapat elemen-elemen efektif (emosi) yang kuat. Minat juga berkaitan dengan kepribadian. Jadi pada minat terdapat unsur-unsur pengenalan (kognitif), emosi (afektif), dan kemampuan (konatif) untuk mencapai suatu objek, seseorang suatu soal atau suatu situasi yang bersangkutan dengan diri pribadi.

Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap materi akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh seperti aktif dalam pembelajaran, merasa senang mengikuti penyajian pelajaran, dan bahkan dapat menemukan kesulitan-kesulitan dalam belajar menyelesaikan soal-soal latihan dan tugas-tugas karena adanya daya tarik yang diperoleh dengan mempelajari materi. Siswa akan mudah memahami pelajaran yang menarik minatnya. Dengan demikian, akan berpengaruh juga terhadap hasil evaluasi belajar siswa.

Prosedur Kegiatan dan Pemecahan Masalah

Kegiatan proses pembelajaran seni budaya menggunakan media *Articulate Storyline* dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pleret kelas X TJTL dengan jumlah 36 (tiga puluh enam) siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya. Perbedaannya, bila dalam pembelajaran biasa, siswa dilarang mengoperasikan HP/Androidnya pada saat pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran seni budaya kali ini, siswa diperbolehkan mengoperasikan HP/Android mereka di dalam kelas.

Tahap awal yang dilakukan adalah menyampaikan materi pelajaran seni budaya menggunakan media *Articulate Storyline*. Adapun langkah kerja dari pemaparan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Guru mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan dituangkan dalam media *Articulate Storyline*
2. Materi yang telah diidentifikasi berupa teks, gambar, video, dan audio dimasukkan ke dalam aplikasi *Articulate Storyline* dengan perangkat PC atau Laptop. Yang selanjutnya dipublish dalam bentuk html dan diekspor menggunakan aplikasi ketiga yaitu web2apk untuk mengubah ekstensi html menjadi apk.
3. Apk yang telah dibuat kemudian di share kepada siswa agar didownload melalui perangkat android masing-masing.

Tahap kedua adalah penggunaan apk menggunakan android siswa. Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan selanjutnya kegiatan pembelajaran pada umumnya. Perbedaannya ada

pada media yang digunakan. Apabila sebelumnya guru menggunakan media audio visual menggunakan presentasi powerpoint atau video yang di tayangkan melalui proyektor, kali ini mediana adalah menggunakan perangkat android siswa. Proses kegiatan pembelajaran 5M yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran 5M

Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Mengamati	Guru Menyajikan Tayangan menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> mengenai wujud-wujud kebudayaan yang meliputi aspek religius, iptek, sosial, ekonomi, teknologi, dll	Siswa mengamati tayangan dalam media <i>Articulate Storyline</i> mengenai wujud-wujud kebudayaan yang meliputi aspek religius, iptek, sosial, ekonomi, teknologi, dll
Menanya	Guru menyampaikan gambaran suatu peristiwa sosial, ekonomi, iptek dan menanyakan tentang keterkaitan peristiwa tersebut dengan budaya	Siswa mengajukan pertanyaan tentang maksud dari aktivitas pada video yan terdapat pada media <i>Articulate Storyline</i> tersebut?
Mengumpulkan Informasi	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menyajikan Tabel gambar – gambar aktivitas budaya Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan aktivitas budaya	Siswa berdiskusi secara kelompok untuk mengidentifikasi masing-masing gambar dan memberikan narasi hasil diskusi mereka tentang masing – masing gambar
Menalar	Guru memotivasi peserta didik untuk menyampaikan pendapat secara tertulis hasil pencarian informasi dari berbagai sumber belajar	Siswa memberikan pendapatnya mengenai berbagai gambar tersebut dan menunjukkan pembuktian tentang definisi budaya
Mengomunikasikan	Guru memberikan umpan balik untuk membantu menghidupkan jalannya presentasi	Peserta didik mempresentasikan, menyampaikan hasil pencariannya ke depan kelas, sementara teman-temannya yang lain menyampaikan pendapatnya

Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data terkait dengan minat belajar siswa, telah disediakan kuisiонер sederhana untuk mendapatkan data.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Siswa

No.	Indikator	Sub Indikator
1	a. Kondisi Lingkungan belajar	Keluarga
		Pribadi
		Teman dekat
		Ruang belajar
2	b. Metode Mengajar	Variasi metode mengajar
		Materi mudah diterima
3	c. Alat Pembelajaran	Inovasi alat pembelajaran

Pedoman penskoran instrumen minat belajar siswa

Tabel 3. Pedoman Penskoran Instrumen Minat Belajar Siswa

Indikator	Skor
Jawaban Sangat Setuju (SS)	4
Jawaban Setuju (S)	3

Jawaban Kurang Setuju (KS)	2
Jawaban Tidak Setuju (TS)	1

$$\text{Nilai Skala Minat: } \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi (10 x 4)}} \times 100$$

Kategori minat siswa berdasarkan perolehan skor

Tabel 4. Kategori Minat Siswa

Skor Perolehan	Kategori
$N > 80$	Sangat berminat belajar seni budaya
$71 \leq N \leq 80$	Berminat belajar seni budaya
$N < 71$	Kurang berminat belajar seni budaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perbandingan hasil observasi yang dilaksanakan sebelum dan sesuai menggunakan media *Articulate Storyline*, dapat disampaikan beberapa hal berikut, yaitu pada kondisi awal proses pembelajaran seni budaya sebelum diterapkan media *Articulate Storyline* sebagai berikut:

- Setiap pergantian jam pelajaran, siswa sering bergerombol untuk bermain game dengan android mereka.
- Saat pelajaran berikutnya sudah dimulai, siswa masih asyik bermain game dan susah untuk dikendalikan agar fokus pada materi pelajaran.

Beberapa kondisi di atas dapat digambarkan bahwa suasana pembelajaran di kelas kurang kondusif, sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Selain itu, minat belajar siswa menurun karena mereka lebih asyik bermain dengan gawai mereka daripada memperhatikan guru yang mengajar di dalam kelas.

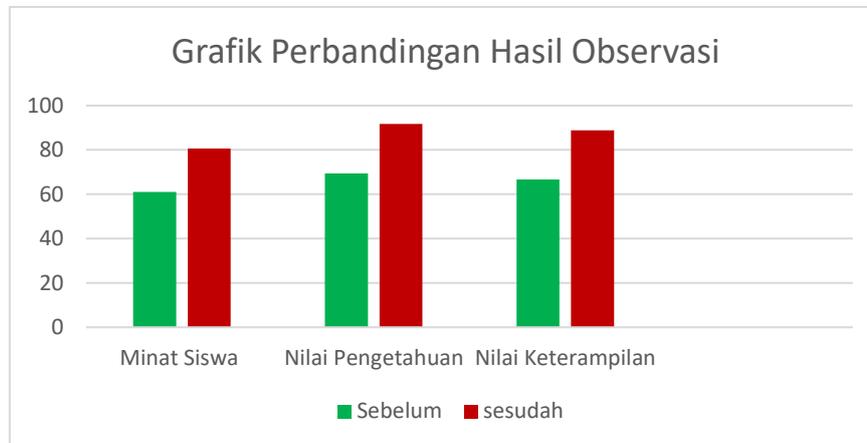
Siswa kelas X TJTL sebagai subjek penelitian ini, terlihat antusias dan ceria saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media *Articulate Storyline*. Dalam kegiatan ini, peserta didik mengikuti proses pembelajaran, berdiskusi dalam memecahkan masalah secara mandiri dengan kelompok masing-masing, dapat melatih kemandirian, tanggung jawab serta kerjasama yang baik antar peserta didik. Kemandirian dalam mempelajari materi memberikan dampak positif, yaitu pemahaman materi yang lebih baik daripada penyampaian materi secara ceramah.

Fungsi guru atau peneliti sebagai fasilitator dan pembimbing, selama kegiatan pembelajaran berlangsung telah sesuai dengan prinsip belajar dengan keaktifan dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa bimbingan dan motivasi dari guru sangat membantu menumbuhkan semangat peserta didik untuk aktif belajar dan meningkatkan prestasi hasil belajarnya. Guru juga meyakinkan kepada peserta didik, bahwa ketika peserta didik aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, maka tingkat pemahaman dan prestasi hasil belajar pun akan mengikuti.

Kegiatan pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media *Articulate Storyline* dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah menerapkan media tersebut, dapat diamati perubahan minat belajar siswa sebagai berikut:

- Penggunaan android untuk bermain game di dalam kelas saat pelajaran menjadi berkurang.
- Siswa asyik mengoperasikan android untuk mengakses materi dalam aplikasi *Articulate Storyline* yang dishare oleh guru, sehingga mereka lebih fokus pada materi pelajaran.

Peningkatan dan perbandingan hasil observasi peserta didik baik dari segi minat maupun prestasi hasil belajar antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan, dapat dilihat pada grafik yang tersaji dalam gambar berikut.



Gambar 1. Grafik perbandingan hasil observasi sebelum dan sesudah tindakan
Sumber: dokumen penulis

Sebelum menggunakan media, minat belajar siswa semula sebanyak 61,1 %, meningkat menjadi 80,6 %. Prestasi hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan mengalami peningkatan yaitu dari 69,4 % meningkat menjadi 91,7 %. Sementara pada aspek Keterampilan mengalami peningkatan dari 66,7 %, meningkat menjadi 88,9 %.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media media *Articulate Storyline* mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pelajaran seni budaya. Pemanfaatan android secara maksimal dan tepat guna menjadi salah satu indikator tercapainya masyarakat yang siap untuk menyongsong revolusi industri 5.0 yang sedang menjadi topik hangat saat ini. Faktor penyebab menurunnya minat siswa pada pembelajaran, selain karena asyik bermain game adalah metode dan media mengajar guru yang kurang menarik. Guru memfasilitasi pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif yang menarik dan komunikatif sehingga minat belajar siswa meningkat, ditandai dengan aktivitas siswa yang lebih fokus pada pelajaran. Mengacu pada simpulan tersebut, maka dapat direkomendasikan, bahwa guru harus berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Media *Articulate Storyline* menjadi salah satu alternatif media yang ringan dan mudah dioperasikan di dalam kelas, dan pastinya akan menarik bagi siswa karena mereka dapat mengoperasikan melalui android mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya, penulis sampaikan kepada Bapak Mujari, M.Pd selaku kepala SMK Negeri 1 Pleret yang telah mendukung dan memotivasi penulis agar terus mengembangkan diri, serta rekan-rekan sejawat, para pendidik dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, mohamad. (1992). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifianto, Teguh. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Hermawan S, Stephanus. (2011). "Mudah Membuat Aplikasi Android". Yogyakarta : Andi Offset.
- Hernawan, Asep Herry. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS
- Miarso, Yusufhadi. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nazarudin Safaat Harahap. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pustekkom (2016, 12 November). *Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD*. Dikutip dari <https://pustekkom.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/> diakses pada senin, 22 April 2019
- Om.makplus (2015, 17 Oktober). *Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli*. Dikutip dari <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html> diakses pada Senin, 22 April 2019