



PENGUNAAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* DALAM PEMBELAJARAN MANDIRI TEKS NEGOSIASI

Made Sri Indriani¹·I Wayan Artika²· Dwi Ratih Wahyu Ningtias³
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

Surel: sri.indriani@undiksha.ac.id¹, wayan.artika@undiksha.ac.id², ratih.wahyu@undiksha.ac.id³.

Abstrak	
<p>Kata Kunci: aplikasi <i>articulate storyline</i>; pembelajaran mandiri; teks negosiasi.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) penggunaan aplikasi <i>articulate storyline</i> dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi, (2) pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi <i>articulate storyline</i> dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X Boga. Objek penelitian ini adalah penggunaan aplikasi <i>articulate storyline</i> dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan aplikasi <i>articulate storyline</i> dalam pembelajaran mandiri, pertama peserta didik dalam proses pembelajaran di ruang laboratorium komputer, semua kelompok diarahkan untuk mencari materi pelajaran teks negoasiasi dari berbagai sumber, setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pembelajaran di depan kelas, (2) pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi <i>articulate storyline</i> yaitu memudahkan peserta didik memahami materi teks negosiasi dalam pembelajaran mandiri, membuat pembelajaran mandiri lebih efektif dan berdaya guna, memotivasi peserta didik dalam proses belajar, dan kesulitan peserta didik dalam penggunaan aplikasi <i>articulate storyline</i>.</p>
Abstract	
<p>Keywords: <i>articulate storyline application</i>; independent learning; negotiating text.</p>	<p><i>This research aims to describe (1)the use of the application articulates the storyline in the self study of negotiating texts,(2)learning experiences gained by students using the articulate storyline application in self-learning negotiating texts.This study uses a descriptive qualitative research design.The subjects of this study were Indonesian Language teachers and students of Class X Catering. The object of this research is the use of the articulate storyline application in independent learning of negotiating texts.The object of this research is the use of the articulate storyline application in independent learning of negotiating texts.Data collection methods used are the method of observation, interviews, and documentation.The results of this study are(1)the use of the articulate storyline application in independent learning, the first student in the learning process in a computer laboratory room,all groups were directed to look for negotiation text material from various sources, each group presented their learning results in front of the class,(2)learning experiences gained by students with the use of the articulate storyline application that is, make it easy for students to understand the negotiating text material in independent learning,make independent learning more effective and efficient, motivating students in the learning process, and students' difficulties in using the articulate storyline application.</i></p>
<p>Diterima/direview / diterbitkan</p>	<p>14 Januari 2021/ 20 Januari 2021/ 30 April 2021</p>



PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 menjelajah ke seluruh dunia yang merubah pola pikir hingga cara kerja manusia mulai dari perubahan belanja secara *online*, perubahan cara berpergian, dan perubahan cara makan hingga berdampak pada perubahan di dunia pendidikan. Schawab (dalam Rosyadi, 2018) menyatakan bahwa abad 21 merupakan fase ke-empat yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang luas. Kemajuan teknologi baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologis telah memengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, pemerintah, dan pendidikan.

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Hoyles & Lagrange (dalam Putrawangsa & Uswatun, 2018) menegaskan sistem pendidikan di dunia dipengaruhi oleh teknologi baru. Dampak dari revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan ditandai dengan munculnya perubahan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Perubahan-perubahan yang terjadi akibat revolusi industri 4.0 yang harus memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diharapkan lebih memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Dampak dari perkembangan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran tidak lepas dari *internet*. *Internet* merupakan sumber informasi dan juga menjadi ruang belajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Melalui *internet* peserta didik dapat belajar dengan cara daring (*online*) yaitu, menerima dan menyampaikan informasi melalui *internet*. Perkembangan teknologi baru memberikan paradigma dan cara pandang baru mengenai media pembelajaran. Heinich, dkk. (dalam Arsyad, 2009) mengemukakan bahwa media adalah alat perantara yang mengandung informasi atau pesan-pesan instruksional yang sesuai dengan pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2009) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran biasanya berisikan materi, video, audio, gambar berbingkai (*slide*), foto, dan sebagainya. Secara khusus media pembelajaran adalah alat bantu tenaga kependidikan yang berpengaruh dalam lingkungan belajar untuk menyampaikan informasi yang berisikan materi pembelajaran, sehingga menjadi solusi pendidik untuk meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan penyampaian materi menjadi lebih mudah.

Seiring perkembangan teknologi media pembelajaran mengalami perkembangan. Seels & Richey (dalam Wibawanto, 2017: 8) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, di antaranya (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil berbasis komputer, (4) media hasil teknologi gabungan atau multimedia interaktif. Kehadiran multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri oleh peserta didik. Multimedia interaktif memberi peluang kepada peserta didik untuk lebih leluasa dan individual dalam proses pembelajaran. Segala informasi dapat diperoleh dengan mudah dan cepat oleh peserta didik hanya dengan menghubungkan komputer, laptop, atau *smartphone* ke *internet*. Berbagai situs web telah disediakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik, seperti *google*, *blog*, *browser*, *google chrome*, *opera*, *internet explorer* atau *youtube*. Kecanggihan teknologi juga menghadirkan berbagai media presentasi, seperti *power point*, *prezi*, dan sebagainya.

Selama ini media presentasi hanya digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Namun, semakin berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana belajar mandiri. Sependapat dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa pembelajaran berpusat



pada peserta didik. Peserta didik berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri untuk menumbuhkan semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inspirasi, inovatif, dan mandiri. Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha mandiri. Media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan oleh pendidik namun, juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi peserta didik salah satunya adalah aplikasi *articulate storyline*. Dalam penelitian ini aplikasi *articulate storyline* digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi.

Teks negosiasi merupakan salah satu jenis teks yang dibelajarkan dalam Kurikulum 2013 pada jenjang kelas X SMA/SMK. Teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari penyelesaian bersama di antara pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan. Pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak (Kemendikbud, 2014). Pada penelitian ini menghendaki peserta didik dapat secara mandiri menggali konsep, dari pembelajaran teks negosiasi melalui aplikasi *articulate storyline*. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat memperjelas materi yang disampaikan pendidik khususnya pada materi yang memerlukan simulasi atau peragaan secara langsung seperti teks negosiasi.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud, 2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang menganut pandangan bahwa pengetahuan tidak hanya berpindah begitu saja kepada peserta didik, namun pengetahuan diperoleh secara bertahap dengan pembelajaran yang aktif dikelas. Di dalam Proses pembelajaran peserta didik menjadi subjek belajar, bukan menjadi objek belajar. Sesuai dengan pendekatan berbasis proses keilmuan atau pendekatan saintifik yang memiliki beberapa langkah pembelajaran, yaitu: (1) Mengamati, (2) Menanya, (3) Mengumpulkan informasi/mencoba, (4) Menalar, dan (5) Mengkomunikasikan. Jadi, kurikulum 2013 menuntut peserta didik lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, peran pendidik hanya sebagai fasilitator, agar lebih aktif dan memotivasi peserta didik dalam belajar mengajar. Di samping itu, pendidik hanya mengarahkan dan mengamati selama proses pembelajaran.

Beberapa Sekolah Menengah Kejuruan di Singaraja telah menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri. Guna meningkatkan mutu pendidikan yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif memicu peserta didik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Terkait dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri, salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang sudah menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri yaitu SMK Negeri 2 Singaraja. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Singaraja Yuli Eko Rahayu, S.Pd., menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran beliau sudah menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri. Pendidik juga memaparkan bahwa penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri digunakan sesuai dengan Kurikulum 2013 bahwa pembelajaran peserta didik haruslah lebih aktif dan mandiri. Selain itu, dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk bahan belajar karena kurangnya buku paket atau buku pegangan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, kelas X Boga 5 merupakan kelas unggulan. Pendidik saat melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline*, kelas X Boga 5 terlihat sangat aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *articulate*



storyline dalam pembelajaran mandiri menjadi inovasi baru dalam pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan. Beberapa alasan tersebut yang melatarbelakangi peneliti memilih kelas X Boga 5.

Peneliti memilih SMK Negeri 2 Singaraja memiliki beberapa alasan yaitu: (1) SMK Negeri 2 Singaraja sudah menerapkan kurikulum 2013, (2) SMK Negeri 2 Singaraja sudah menerapkan sistem *full day school*, (3) Pendidik sudah menerapkan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri tetapi belum begitu maksimal, (4) SMK Negeri 2 Singaraja sudah didukung dengan fasilitas untuk menunjang penggunaan aplikasi *articulate storyline*.

Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi *microsoft power point*. Aplikasi *articulate storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber, kemudian mengumpulkan informasi yang diperoleh pada aplikasi *articulate storyline* serta peserta didik dapat saling memberikan tanggapan pada kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi.

Articulate storyline memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk *file*, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *articulate storyline*, (4) terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa mengunggah *file* yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Aplikasi *articulate storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Beberapa alasan aplikasi *articulate storyline* digunakan sebagai media pembelajaran mandiri, di antaranya (1) dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran haruslah berpusat kepada peserta didik (*student centered*), (2) peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh ke dalam aplikasi *articulate storyline*, (3) aplikasi *articulate storyline* sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang senang akan sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, (4) pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* di desain untuk pembelajaran mandiri lebih mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, dan (5) inovasi baru dalam pembelajaran mandiri sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* dilakukan oleh peserta didik dengan membentuk sebuah kelompok, menggali pengetahuan dari berbagai sumber, menuangkan pengetahuan yang diperoleh dalam aplikasi *articulate storyline*, dan mempresentasikan hasil temuan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini mengkaji kegiatan belajar mandiri peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline*.

Penelitian sejenis mengenai penggunaan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum pernah dilakukan. Namun, sudah ada beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan. Sekalipun penelitian sejenis sudah dilakukan tentu saja terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti tulis. Adapun penelitian sejenis yang dilakukan sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronik di Kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo”, Rakhmawati (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerta”, Nugraheni (2017) dengan judul “Pegembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”, Kuswiandi (2017) dengan judul



“Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Peningkatan Keterampilan Pengoperasian *Microsoft Office Word* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Negeri 11 Bandung”, dan Rafmana, dkk. (2018) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya Negeri Palembang”. Mengenai teknologi, Wirahyuni, Kadek (2019) mengatakan bahwa *one of them as mentioned before is technology*. Pada masa sekarang ini, segala sesuatu dalam pembelajaran memang tidak bisa lepas dari teknologi, pun kehidupan ini.

Kelima penelitian sejenis tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang aplikasi *articulate storyline*. Maka dari itu, penelitian ini masih dikatakan penelitian sejenis. Namun tetap saja, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, seperti objek penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, dan rancangan penelitian. Hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk mengkaji lebih jauh penggunaan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran mandiri dalam teks negosiasi. Dengan demikian, peneliti tertarik mendeskripsikan penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut (1) bagaimanakah penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja? (2) bagaimanakah pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. Sejalan dengan permasalahan, tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja (2) mendeskripsikan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja.

Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi. Sementara itu, aspek praktis dalam penelitian ini, yaitu (a) bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi. (b) bagi sekolah, penelitian ini digunakan sebagai sebuah bahan pertimbangan dan penyempurnaan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks negosiasi sehingga kualitas guru dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. (c) bagi penelitian lain, penelitian ini dapat dijadikan salah satu pedoman dalam melakukan kegiatan terkait penggunaan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks negosiasi yang disesuaikan berdasarkan karakteristik peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X Boga 5 SMK Negeri 2 Singaraja. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. Data dikumpulkan dengan metode observasi, dan metode



wawancara. Teknik analisis deskriptif kualitatif. Adapun tahap analisis data meliputi Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam kegiatan pembelajaran dilakukan di ruang laboratorium komputer karena tidak semua peserta didik memiliki laptop sehingga guru membagi menjadi beberapa kelompok. Peserta didik duduk sesuai dengan masing-masing kelompok yang sudah dibagikan, setiap kelompok terdapat satu komputer yang sebelumnya sudah di instal aplikasi *articulate storyline*. Peserta didik diarahkan untuk membuat menu. Menu-menu itu bertujuan untuk menambahkan materi, gambar, video, dan lain sebagainya.

Langkah pertama semua kelompok diarahkan untuk mencari materi pelajaran teks negosiasi dari berbagai sumber melalui *internet*, buku paket, dan sumber-sumber yang lain. Guru mengarahkan peserta didik mencari materi pelajaran teks negosiasi mulai dari pengertian teks negosiasi, struktur teks negosiasi, ciri-ciri teks negosiasi, dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Setelah semua kelompok mendapatkan informasi mengenai materi pelajaran teks negosiasi, guru mengarahkan untuk mendesain tampilan dalam aplikasi *articulate storyline*. Dalam aplikasi *articulate storyline* sudah tersedia fitur-fitur yang banyak sehingga peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam membuat menu. Masing-masing kelompok mendesain menu-menu yang bertujuan untuk memasukkan materi pelajaran yang sudah dicari oleh peserta didik. Banyak fitur-fitur dalam aplikasi *articulate storyline* yang sudah disediakan, sehingga peserta didik lebih kreatif, mandiri, dan mudah dalam mendesain menu-menu dimana materi pelajaran teks negosiasi akan dimasukkan ke dalam aplikasi *articulate storyline*. Dalam mendesain menu semua kelompok dapat menambahkan gambar, video, animasi, dan fitur-fitur lain yang sudah tersedia di dalam aplikasi *articulate storyline*. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (dalam Nugraheni, 2017) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran multimedia adalah (1) memiliki lebih dari satu media yang menggabungkan beberapa unsur audio dengan visual, (2) bersifat interaktif, dan (3) bersifat mandiri, yang artinya memberikan kemudahan dan kelengkapan fitur-fitur.

Menu pertama yaitu *slide opening*. *Slide opening* biasanya berisikan nama kelompok, nomor absen, dan kelas. Jadi peserta didik dapat mendesain *slide opening* yang lebih kreatif dengan menambahkan gambar-gambar animasi yang sudah ada pada aplikasi *articulate storyline*, sehingga *slide opening* menjadi lebih menarik.

Menu kedua yaitu *slide video*. Sebelum ke materi masing-masing kelompok untuk mencari video yang berhubungan dengan materi pelajaran teks negosiasi kemudian dimasukkan ke dalam *slide video* yang sudah peserta didik desain sebelumnya. Jadi ketika masing-masing kelompok mempresentasikan hasil materi teks negosiasi, kelompok tersebut kan memutar video terlebih dahulu.

Menu ketiga yaitu *slide materi*. *Slide materi* ini berisikan materi-materi pelajaran teks negosiasi yang sebelumnya semua kelompok sudah mencari materi tersebut dari berbagai sumber sesuai dengan arahan guru. Peserta didik mendesain *slide* menu untuk membedakan antara materi-materi yang lain. Terdapat empat menu yang harus di desain oleh masing-masing kelompok. Pertama, menu yang berisikan pengertian teks negosiasi, kedua menu yang berikan struktur teks negosiasi, ketiga menu yang berisikan ciri-ciri teks negosiasi, keempat menu yang berisikan kaidah kebahasaan teks negosiasi, dan contoh teks negosiasi. Sesuai dengan arahan guru, masing-masing kelompok harus mendesain setiap menu agar lebih menarik dengan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *articulate storyline*.



Menu keempat, yaitu *slide* tugas. Sebelumnya guru sudah mengarahkan kepada masing-masing kelompok untuk menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dari sebuah video dan contoh teks negosiasi yang sudah dicari. Hasil analisisnya dimasukkan ke dalam *slide* tugas yang tentunya menunya sudah di desain oleh masing-masing kelompok.

Langkah kedua, setelah semua kelompok selesai memasukkan semua materi pelajaran teks negosiasi. Masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil materi pelajaran teks negosiasi yang sudah dituangkan pada aplikasi *articulate storyline*. Semua kelompok diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dipahami. Dalam kegiatan presentasi ini semua kelompok diharuskan aktif dalam kegiatan diskusi dan saling menanggapi pertanyaan antar kelompok. Semua kelompok memberikan tanggapan kepada kelompok yang mempresentasikan materi di depan kelas.

Langkah ketiga, peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari. Setelah menyampaikan kesimpulan, guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan pertama, guru memberikan evaluasi kepada peserta didik mengenai presentasi yang dilakukan pada masing-masing kelompok. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan guru sebagai berikut.

Sebelum mengakhiri pelajaran pada hari ini, ibu akan menyimpulkan mengenai materi teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan teks yang berisi aktivitas interaksi sosial untuk memecahkan persoalan tertentu dengan cara mencapai kesepakatan bersama antara pihak-pihak tertentu dengan kepentingan yang berbeda. Struktur teks negosiasi, pertama orientasi, kedua permintaan, ketiga Pemenuhan, keempat penawaran, kelima persetujuan, dan keenam penutup, itu tadi materi teks negosiasi yang dapat kita pelajaran pada pertemuan hari ini. Pada pertemuan berikutnya kita akan belajar mengenai kaidah kebahasaan teks negosiasi. Jadi, kalian cari materi mengenai kaidah kebahasaan teks negosiasi. Jika tidak ada yang ditanyakan lagi, ibu tutup pelajaran hari ini selamat sore.

Berdasarkan data mengenai penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi, didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri memudahkan peserta didik karena kontrol pembelajaran sepenuhnya ada pada peserta didik, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran mandiri, dan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dapat membuat peserta didik aktif dan kreatif dalam mencari sumber belajar. Pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat melatih kemandirian peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik tanpa selalu bergantung pada guru. Peran guru dalam pembelajaran mandiri hanya sebagai fasilitator, guru dapat membimbing peserta didik ketika peserta didik kurang memahami mengenai materi pembelajaran teks negosiasi. Pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat memotivasi peserta didik, karena pembelajaran dikemas menjadi lebih menarik. Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur yang menarik untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran teks negosiasi. Penggunaan aplikasi *articulate storyline* dapat membuat peserta didik aktif dan kreatif dalam mencari sumber pelajaran. Penggunaan aplikasi *articulate storyline* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pengetahuan dari berbagai sumber, sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman sendiri mengenai konsep pembelajaran teks negosiasi. Melalui menemukan informasi atau pengetahuan sendiri, peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran teks negosiasi.



Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi berbeda dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran mandiri merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari informasi mengenai materi pembelajaran sesuai dengan kemampuannya. Dalam pembelajaran ini guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Jadi, dengan pembelajaran mandiri peserta didik lebih aktif, kreatif, dan inovatif selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Pembelajaran konvensional ini hanya berfokus kepada guru, dengan pembelajaran konvensional peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dan pemaparan hanya dari guru saja. Jadi peserta didik lebih tidak aktif dalam pembelajaran ini dalam artian pembelajaran konvensional hanyalah memindahkan pengetahuan guru ke peserta didik.

Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri dapat dilihat dari beberapa hal yaitu, pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* dikatakan menarik dan inovatif karena proses pembelajaran sepenuhnya dilakukan oleh peserta didik mulai dari menemukan hingga memahami materi pembelajaran teks negosiasi. Proses pembelajaran yang semula dilakukan oleh guru, kini beralih dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* menjadi lebih menarik dan inovatif karena memanfaatkan keberadaan teknologi yang tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik di era sekarang yang cenderung senang dengan memanfaatkan kebaruan-kebaruan yang dihasilkan oleh teknologi. Secara lebih rinci, adapun pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi sebagai berikut.

Pertama penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks negosiasi. Aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. Melalui pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* pembelajaran sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Peserta didik dalam pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* diberikan kebebasan dalam mencari informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber, sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri mengenai konsep teks negosiasi. Kemudian peserta didik menuangkan segala informasi yang didapatkan ke dalam aplikasi *articulate storyline*. Oleh karena itu, peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari yaitu teks negosiasi. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan peserta didik sebagai berikut.

“Aplikasi articulate storyline memudahkan untuk belajar karena susunan materi dapat disesuaikan dengan diri sendiri membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan”.

Dalam pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* pembelajaran berpusat kepada peserta didik. Peserta didik dapat dengan mudah menggali informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang kemudian dituangkan pada aplikasi *articulate storyline*. Dengan menggali informasi dari berbagai sumber peserta didik mendapatkan pengalaman belajar melalui membaca, menemukan permasalahan, dan memecahkan permasalahan sehingga peserta didik dapat menyimpulkan sendiri konsep materi teks negosiasi. Sejalan dengan kelebihan multimedia pembelajaran interaktif menurut Sarwiko (2016) bahwa multimedia pembelajaran interaktif bisa menjelaskan materi yang kurang dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan pernyataan di atas, melalui pengalaman belajar mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* peserta didik menjadi lebih



aktif dalam mencari pengetahuan dari berbagai sumber dengan cara membaca dan mengkaji serta memahami materi pelajaran teks negosiasi.

Kedua, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi membuat pembelajaran lebih berdaya guna dan efektif. Pembelajaran mandiri teks negosiasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* membuat pembelajaran lebih efektif dan berdaya guna bagi peserta didik karena selama proses pembelajaran peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru atau buku teks, melainkan mereka dapat mencari informasi mengenai materi dari berbagai sumber. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan peserta didik sebagai berikut.

“Menurut kelompok saya, aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri efektif dan berdaya guna karena kami menjadi lebih aktif dalam mencari materi sehingga pengetahuan kami lebih luas”.

Dengan pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* peserta didik menjadi lebih aktif karena peserta didik haruslah menggali sendiri pengetahuan mengenai materi teks negosiasi dari berbagai sumber. Penggunaan aplikasi *articulate storyline* tentunya efektif dan berdaya guna bagi peserta didik maupun guru karena proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, peran guru hanya sebagai fasilitator yang memberi arahan dan bimbingan kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih banyak digunakan untuk mendiskusikan materi yang kurang dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan manfaat multimedia pembelajaran interaktif menurut Jusita (Hanim, 2016) bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat efektif dan berdaya guna.

Berdasarkan pernyataan di atas, pembelajaran mandiri teks negosiasi menggunakan aplikasi *articulate storyline* membuat pembelajaran lebih efektif dan berdaya guna. Peserta didik lebih aktif dalam menggali informasi, mengamati, dan membaca mengenai materi teks negosiasi, sehingga pengetahuan peserta didik menjadi lebih luas dan tidak hanya bersumber dari guru atau buku paket.

Ketiga, Penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat peserta didik dalam proses belajar. Dengan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi *articulate storyline* peserta didik secara mandiri dapat menggunakan berbagai fitur yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Peserta didik dapat menambahkan video, gambar, audio, dan animasi pada materi teks negosiasi yang telah dirangkum oleh peserta didik pada aplikasi *articulate storyline*. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan peserta didik sebagai berikut.

“Aplikasi articulate storyline sangat memotivasi kami untuk belajar lebih mudah serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi”.

Penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar karena proses belajar dikemas dengan menarik. Aplikasi *articulate storyline* memiliki berbagai fitur-fitur yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Dengan adanya berbagai fitur-fitur tersebut peserta didik dapat menggunakannya dalam merangkum materi pelajaran pada aplikasi *articulate storyline* sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti video, gambar, audio, dan animasi dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan kelebihan multimedia pembelajaran interaktif menurut Sarwiko (2016) bahwa multimedia pembelajaran interaktif memberikan motivasi dalam proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran.



Berdasarkan pernyataan di atas, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri dapat memotivasi proses belajar peserta didik. Proses belajar peserta didik lebih menyenangkan tetapi tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi peserta didik lebih mudah dalam proses belajar dan lebih mudah menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan apa yang telah mereka pahami dalam aktivitas belajar mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

Keempat, kesulitan peserta didik dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. Kegiatan pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* memiliki beberapa kesulitan. Kesulitan yang dialami peserta didik saat menggunakan aplikasi *articulate storyline* adalah tidak semua peserta didik memiliki laptop. Selain itu, kesulitan yang dialami peserta didik terjadi pada awal penggunaan aplikasi *articulate storyline* karena fitur yang tersedia sangat banyak, sehingga peserta didik merasa kebingungan saat menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan peserta didik sebagai berikut.

“Saat pertama kali mempelajari articulate storyline kami merasa sangat bingung dan tidak tahu harus memulai darimana dan beberapa dari kami tidak mempunyai laptop”.

Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline* adalah tidak semua peserta didik memiliki *laptop* sehingga peserta didik kesulitan untuk menginstal aplikasi *articulate storyline*. Dalam upaya mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik, guru memberikan solusi dengan membentuk kelompok dalam masing-masing kelompok terdapat satu buah *laptop* yang dapat digunakan untuk menginstal aplikasi *articulate storyline*. Selain itu, guru juga memberikan solusi dengan memanfaatkan laboratorium komputer dalam proses belajar mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Kesulitan lainnya yang dialami peserta didik adalah pada awal penggunaan karena fitur-fitur yang disediakan sangat banyak sehingga peserta didik merasa kebingungan saat menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Mengetahui kesulitan tersebut guru memberikan solusi dengan menyediakan panduan lengkap cara menggunakan aplikasi *articulate storyline* dan menyediakan *slide powerpoint* untuk menyangkan cara penggunaan aplikasi *articulate storyline*.

Berdasarkan pernyataan di atas, upaya mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik, guru memberikan solusi dengan membentuk kelompok dalam masing-masing kelompok terdapat satu buah *laptop* yang dapat digunakan untuk menginstal aplikasi *articulate storyline*. Selain itu, guru juga memberikan solusi dengan memanfaatkan laboratorium komputer dalam proses belajar mandiri menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Kesulitan lainnya yang dialami peserta didik adalah pada awal penggunaan karena fitur-fitur yang disediakan sangat banyak sehingga peserta didik merasa kebingungan saat menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Mengetahui kesulitan tersebut guru memberikan solusi dengan menyediakan panduan lengkap cara menggunakan aplikasi *articulate storyline* dan menyediakan *slide powerpoint* untuk menyangkan cara penggunaan aplikasi *articulate storyline*.

PENUTUP

Ada dua simpulan yang dapat disampaikan berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian. Simpulan tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. Pertama, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks



negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja pada langkah pertama peserta didik dalam proses pembelajaran di ruang laboratorium komputer karena tidak semua peserta didik memiliki laptop. Langkah kedua masing-masing kelompok diarahkan untuk mencari materi pelajaran teks negosiasi dari berbagai sumber seperti *internet*, buku paket, dan sumber-sumber lainnya. Kemudian masing-masing kelompok menuangkan materi pelajaran teks negosiasi ke dalam aplikasi *articulate storyline* serta masing-masing kelompok diarahkan untuk mendesain menu-menu dengan fitur-fitur yang sudah tersedia sehingga pembelajaran akan lebih agar lebih menarik dan dimengerti. Langkah ketiga setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pembelajaran di depan kelas, peserta didik dituntut untuk aktif dalam mengikuti kegiatan diskusi. Kedua, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja memberikan dampak yang positif berdasarkan wawancara dengan peserta didik, didapatkan pernyataan sebagai berikut. Pertama, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks negosiasi. Kedua, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi membuat pembelajaran lebih efektif dan berdaya guna. Ketiga, penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Keempat, kesulitan peserta didik dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran; Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto dan Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hanim, Fitria. (2016). "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh terhadap Hasil Belajar Geografi". Tersedia pada <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6246/2669> (diakses pada 7 Juli 2020).
- Kemendikbud. (2014). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2014). *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah*. Jakarta, Indonesia.
- Kuswiandi, Wendi. (2017). "Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Peningkatan Keterampilan Pengoperasian *Microsoft Office Word* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Negeri 11 Bandung". Tersedia pada <https://repository.upi.edu/31778> . (diakses pada 9 Februari 2020).
- Nugraheni, Tri Dewi. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen". Tersedia pada <https://lib.unnes.ac.id/32545/>. (diakses pada 18 Desember 2019).
- Permendikbud. (2014). *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta.
- Purnama, Saputra Indra. (2014). "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *software storyline* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronik di Kelas X TEI 1 SMK Negeri 2 Probolinggo". Tersedia pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/8529#:~:text=Hasil%20yang%20diperoleh%20dari%20validasi,siswa%20mendapatkan%20rating%20sebesar%2088%25>. (diakses pada 18 Desember 2019).
- Putrawangsa, Susilahudin dan Uswatun Hasanah. (2018). "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika". *Jurnal Tatqif*. Volume 16 nomor 1. Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/266978908.pdf> . (diakses 4 Februari 2020).
- Rafmana Hesta, dkk. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif berbais *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya



- Negara Palembang”. Tersedia pada <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/view/7898/pdf> (diakses pada 18 Desember 2019).
- Rakhmawati, Lusia. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerta”. Tersedia pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/12673> . (diakses pada 9 Februari 2020).
- Rosyadi, Slamet. (2018). “Revolusi Industri 4.0: Peluang dan Tantangan bagi Alumni Universitas Negeri Terbuka”. Universitas Jendral Soedirman. Tersedia pada <https://www.coursehero.com/file/34422532/REVOLUSIINDUSTRI4docx/> (diakses pada 18 Desember 2019).
- Sarwiko, Dwi. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Macromedia Director Mx* (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra pada Jurusan S1 Sistem Informasi)”. Tersedia pada https://mafiadoc.com/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-multimedia-interaktif_59ae6ca31723ddbfc5889294.html (diakses pada 9 Februari 2020).
- Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kriat.
- Wirahyuni, Kadek. (2019). *Youtube As Innovation in Teaching Words Equivalent of Bahasa Indonesia*. Tersedia pada <https://knepublishing.com/index.php/Kne-Social/article/view/3917/8092>. (Diakses pada 9 Februari 2020).