

Aplikasi Articulate Storyline Tentang Pencegahan Virus Covid-19 Untuk Siswa Sekolah Dasar

Received:
29/12/2021

Accepted:
26/01/2022

Published:
01/03/2022

¹Andre Kurniadi, ²Dholina Inang Pambudi

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

¹ andre1700005114@webmail.uad.ac.id

Abstract

The Covid-19 virus pandemic has prompted the government of Indonesia to implement policies regarding health protocols for all citizens including elementary school students. However, elementary school-age children are still unable to understand the importance of implementing these health protocols properly. This study aims to: 1) determine the development of interactive Articulate Storyline media on the prevention of Covid-19 virus transmission for elementary school students; 2) determine the quality of the development of interactive Articulate Storyline media on the prevention of Covid-19 virus transmission for elementary school students. This study was conducted in the form of Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model. The development model consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research data were drawn from expert judgment. A combination of qualitative and quantitative approaches were used to analyze the data. The results of this study based on the assessment from the experts were as follows. The assessment results of media experts and material experts revealed that the developed product was categorized as "Very Good" where it received a score of 86 and 81 respectively. In terms of language, the product got a score of 83.5 or in the "Very Good" category from the language expert. Thus, it can be concluded that the Articulate Storyline media on the prevention of Covid-19 virus transmission is very good to be used as learning assistance.

Keywords: Articulate Storyline; Covid-19; Learning Media

Abstrak

Penerapan protokol kesehatan dimasa pandemi masih belum dipahami dengan baik oleh siswa dikarenakan edukasi yang masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah pengembangan dan kualitas media aplikasi interaktif *Articulate Storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini, peneliti akan fokus pada rancangan dan pengembangan. Instrumen pengumpulan data menggunakan penilaian ahli media, materi, dan bahasa. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di analisis secara deskriptif dengan menganalisis kritik, saran, dan tanggapan yang di peroleh dari para ahli. Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian para validator ahli dan respon guru. Penilaian tersebut di ubah ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus dan dikategorikan sesuai dengan skala kualitas media tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan media aplikasi *Articulate Storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19 yang dikembangkan dan

mendapatkan penilaian dari ahli baik digunakan sebagai pendampingan pembelajaran.

Kata kunci: *Articulate Storyline; Covid-19; Media Interaktif*

Pendahuluan

Pandemi virus Covid-19 saat ini sangat menghasilkan dampak besar bagi manusia di Indonesia. Virus Covid-19 merupakan virus yang terindikasi terhadap manusia dengan gejala seperti batuk, demam tinggi, radang tenggorokan, serta sesak pernapasan. Masa inkubasi dari virus ini terjadi antara 5-6 hari dengan masa terpanjang selama 14 hari. (Kemenkes, 2020). Adanya pandemi virus Covid-19 tersebut pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan pencegahan penyebaran virus yang semakin tinggi, kebijakan tersebut antara lain diterapkannya Isolasi secara mandiri, *Social Distancing* and *Physical Distancing* (Tabi'in, 2020). Strategi pemerintah Indonesia untuk menekan angka penyebaran virus Covid-19 banyak memberikan pedoman-pedoman maupun informasi yang disebarluaskan melalui saluran teknologi seperti televisi, koran, spanduk, dan juga dari media sosial, yang berisikan penerapan perilaku hidup sehat dan juga bersih.

Pada penerapan protokol kesehatan, pemerintah memiliki beberapa solusi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat untuk tentang protokol kesehatan. Salah satu solusi tersebut dengan diterapkannya protokol kesehatan 3M (Mencuci Tangan, Memakai Masker, Menjaga Jarak), solusi ini sudah diterapkan di berbagai negara untuk menurunkan angka pandemi virus covid-19. Penerapan tersebut dilakukan pemerintah untuk menurunkan angka kasus penyebaran virus Covid-19, dengan adanya penerapan tersebut diharapkan masyarakat akan lebih peduli lagi terhadap kesehatannya masing-masing.

Strategi pemerintah tersebut cukup baik dalam memberikan efek bagi masyarakat dalam pentingnya menerapkan protokol kesehatan dengan baik, namun pemberian pemahaman mengenai protokol kesehatan tersebut di nilai kurang berpengaruh bagi anak-anak usia siswa sekolah dasar. Pemberian pemahaman yang tepat sesuai dengan perkembangan siswa harus sesuai dengan kemampuan kognitif siswa tersebut, menurut Piaget (dalam Soetjiningsih, 2018) kemampuan siswa usia 7-12 tahun adalah masa saat kemampuan berpikir siswa masuk dalam tahap operasional konkret. Seiring berjalannya waktu kemajuan teknologi informasi membuat penyampaian pengetahuan dan pembelajaran dapat digunakan melalui media yang interaktif berupa aplikasi multimedia seperti contoh aplikasi *articulate storyline*.

Menurut Suryani et al., (2019) media adalah sarana yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian sebuah pesan kepada penerima agar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Berdasarkan uraian maka pemahaman dan pencegahan terhadap penyebaran virus Covid-19 dapat diberikan melalui edukasi yang dilakukan oleh sekolah melalui guru. Hal tersebut dapat dilakukan jika menggunakan berbagai aplikasi multimedia yang membantu proses belajar mengajar secara daring.

Pembelajaran di sekolah pasti memerlukan media sebagai alat dalam membantu siswa memahami yang diberikan. Media pembelajaran adalah alat yang berguna untuk memberikan informasi dari pengirim ke penerima dengan merangsang minat siswa,

perhatian, dan pikiran siswa dalam belajar (Arif & Iskandar, 2018; Sukiman, 2012). Sejalan dengan pendapat Cahyadi dan Wiratman, Media Pembelajaran adalah suatu bentuk penyampaian sebuah informasi yang digunakan agar tercapainya tujuan pembelajaran dalam sebuah penyampaian pesan, merangsang pikiran, dan perhatian sehingga dapat memberikan pembelajaran yang kondusif (Cahyadi, 2019; Wiratman et al., 2019). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan dan juga minat siswa dalam sebuah pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran di sekolah tidak hanya menggunakan media berbentuk gambar maupun benda 3 dimensi, namun juga dapat menggunakan aplikasi komputer sehingga dapat menimbulkan interaksi langsung saat digunakan oleh siswa. Menurut Paseleng & Arfiyani (2013) multimedia interaktif adalah media yang sudah terdapat alat untuk mengontrol, yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memiliki kontrol terhadap proses selanjutnya. Berbeda dengan pendapat Arfiyani menurut pendapat Simarmata & Mujiarto (2019: 108-109) multimedia interaktif adalah media yang digunakan untuk berbagai konten informasi dan pemrosesan informasi dengan adanya timbal balik untuk menginformasikan atau mendidik pengguna. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai media yang memiliki kemampuan untuk memberikan sebuah informasi atau pembelajaran kepada siswa dan mampu memberikan timbal balik kepada siswa yang menggunakan media tersebut.

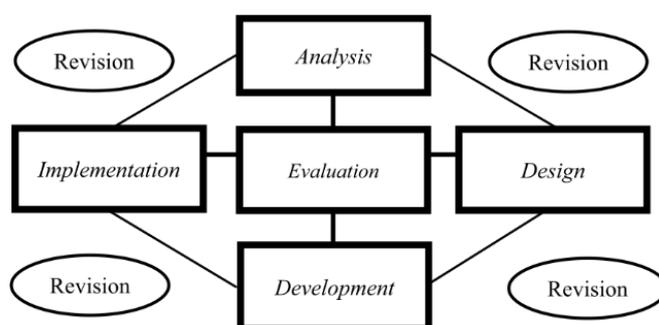
Dengan berkembangnya teknologi seperti saat ini banyak inovasi-inovasi yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah media atau aplikasi multimedia yang berguna untuk pembelajaran siswa khususnya sekolah dasar. Salah satu aplikasi tersebut yaitu aplikasi *articulate storyline*. Menurut Purnama & Asto B (2014) *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai media presentasi atau komunikasi yang tidak kalah menariknya dengan *adobe flash*. Selaras dengan pendapat Purnama & Asto menurut Yahya (2020) aplikasi *Articulate Storyline* adalah aplikasi dalam multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak untuk komunikasi dan presentasi yang cocok digunakan saat pembelajaran.

Pemberian edukasi terhadap pencegahan virus Covid-19 khususnya bagi siswa sekolah dasar perlu dilakukan dengan bahasa yang mudah di pahami dan disampaikan dengan cara yang menarik, disini peran orang tua maupun guru sangat penting dalam mengajarkan anak-anak sekolah dasar dalam pencegahan terhadap virus Covid-19 seperti penggunaan masker yang benar, mencuci tangan dengan sabun agar bersih, dan alasan kenapa perlu diterapkannya sosial distancing. Banyak siswa usia sekolah dasar yang hanya mengetahui bahwa virus Covid-19 ini berbahaya tetapi siswa tersebut tidak memahami bagaimana caranya dalam mencegah penularan Covid-19 dengan benar seperti tidak menerapkan sosial distancing maupun mencuci tangan dengan benar.

Maka berdasarkan permasalahan tersebut dapat ditarik rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media interaktif *articulate storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19 untuk siswa sekolah dasar?; 2) Bagaimana kualitas media interaktif *articulate storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19 untuk siswa sekolah dasar?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan kualitas media interaktif *articulate storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19 untuk siswa sekolah dasar.

Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa di sebut *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang dilakukan di penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan ADDIE yang memiliki 5 tahapan dalam pengembangan antara lain *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. tahapan tersebut dapat digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Pada penelitian ini, penulis akan fokus membahas dua tahapan pada pengembangan media interaktif *Articulate storyline* yaitu tahap *Design* (rancangan) dan *Development* (Validasi para ahli). Tahap rancangan ini dilakukan agar dapat menyempurnakan media interaktif *Articulate storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19. Pengujian media dilakukan menjadi dua tahap yaitu pengujian media oleh validator ahli. Uji ahli/validasi dilakukan agar mengetahui kualitas media yang dikembangkan, validasi produk ini dilakukan oleh validator ahli yakni, ahli materi, ahli media dan juga ahli bahasa. Pengembangan media pembelajaran tersebut ditujukan dan dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi, sebagai media untuk memberikan pemahaman terhadap virus Covid-19 bagi siswa.

Instrumen pada penelitian ini ialah penilaian ahli. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif di analisis secara deskriptif dengan menganalisis kritik, saran, dan tanggapan yang di peroleh dari validator ahli. Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian para validator ahli dan respon guru. Penilaian tersebut di ubah ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus dan dikategorikan sesuai dengan skala kualitas media tersebut.

$$N = \frac{\sum x}{\sum maks} \times 100$$

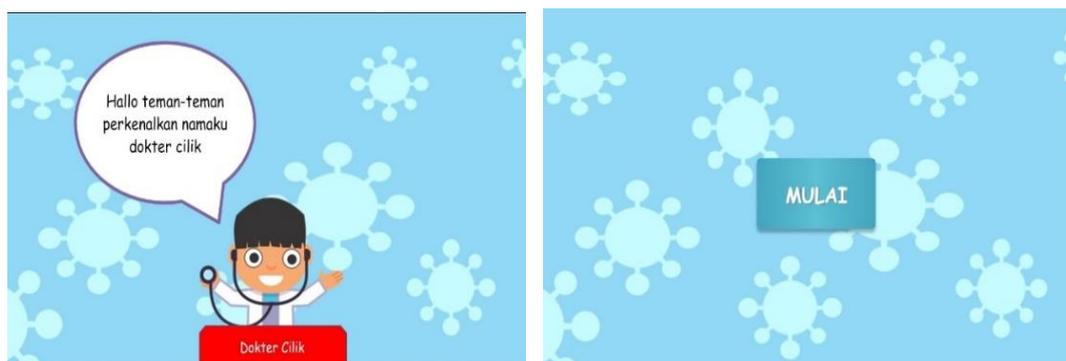
Tabel 1 Skala presentasi kualitas produk

Rentang Skor	Kategori Kualitatif
75% ≥ 100%	Sangat Baik (SB)
50% > X ≥ 75%	Baik (B)
25% > X ≥ 50%	Cukup Baik (CB)
0% < 25%	Kurang Baik (KB)

Hasil

Sasaran dari media interaktif *articulate storyline* versi 3.0 yang dikembangkan ini adalah siswa sekolah dasar kelas tinggi. Penggunaan media ini dapat dioperasikan di beberapa perangkat seperti handphone dan laptop. Media ini dapat dikerjakan oleh siswa tanpa keterbatasan waktu dan tempat, selain itu media ini juga dapat digunakan siswa dengan atau tanpa adanya bimbingan guru. Pada Aplikasi tersebut media berisikan materi mengenai penerapan protokol kesehatan terhadap virus covid-19 seperti penerapan 3M yaitu Mencuci tangan, Memakai masker, dan Menjaga Jarak yang menjadi fokus materi dalam media ini

Langkah dalam pembuatan media interaktif *articulate storyline* versi 3.0 ini peneliti terlebih dahulu membuat *flowchart* dan juga *storyboard* sebagai rancangan awal dalam membuat media. Kemudian peneliti mencari gambar, animasi, audio, dan video yang diperlukan untuk media yang dikembangkan, pencarian tersebut harus disesuaikan dengan rancangan pada *storyboard* yang telah dibuat. Tahap selanjutnya setelah media yang dikembangkan sudah selesai maka media tersebut dikemas dalam bentuk link sehingga memungkinkan media untuk disebar. Sebelum dilakukan uji coba lapangan media perlu dilakukan uji kualitas yang dilakukan oleh para validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Komponen media interaktif yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar 2, gambar 3, dan gambar 4.



Gambar 2 Halaman Depan



Gambar 3 Halaman isi media



Gambar 4 Halaman soal media

Keunggulan dari produk media ini adalah: (1) siswa dapat menggunakan media tersebut tanpa batasan waktu dan tempat. (2) media dapat digunakan di segala perangkat seperti Handphone, laptop, dan tablet, (3) bahasa yang digunakan media dibuat sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa, (4) media dapat diakses melalui tautan link sehingga mudah diakses, (5) materi yang disampaikan dirangkum menjadi padat namun mudah dipahami peserta didik. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Data hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli

No	Validasi Ahli	Nilai
1	Ahli Materi	81
2	Ahli Media	86
3	Ahli Bahasa	83,5
Jumlah nilai		250,5
Rata-rata		83

Berdasarkan penilaian ahli pengembangan produk media yang dikembangkan memiliki keunggulan dengan isi tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media juga sangat mudah untuk diakses, hanya dengan menggunakan link yang sudah dipublikasikan siswa dapat mengerjakan media di berbagai perangkat secara online. Keunggulan media dari sisi materi yang ditampilkan sudah dikembangkan dengan baik, materi yang ditampilkan media cukup lengkap dengan membahas mengenai asal usul virus, cara penyebaran, hingga edukasi mengenai 3M. Media yang digunakan sudah disesuaikan dengan perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Penyampaian materi yang konkret dan bahasa yang sederhana akan memudahkan siswa memahami materi tersebut.

Diskusi

Pengembangan media interaktif *articulate storyline* menggunakan gabungan dari berbagai unsur media seperti audio, video, teks dan gambar. Penggunaan unsur tersebut digunakan untuk memberikan pengalaman yang baik bagi siswa dalam menggunakannya, dan juga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan. Pengembangan media ditujukan dan dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi, penggunaan media juga dapat dilakukan tanpa mengkaitkannya pada suatu pembelajaran di kelas. Pengembangan media juga tidak hanya dilengkapi dengan materi yang berbentuk audio dan video saja, tetapi juga dilengkapi dengan soal-soal yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang sudah dipelajarinya.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli yang dilakukan terhadap produk yang dikembangkan, media tentang pencegahan penularan virus Covid-19 untuk siswa sekolah dasar dapat dikategorikan Sangat Baik. Hal itu disebabkan media ini mudah diakses oleh guru ataupun siswa dan juga mampu membantu siswa dalam berpikir konkret. Media yang dikembangkan merupakan media yang berkualitas dan terbaru yang mampu mendorong siswa dalam memahami materi yang terdapat di media dengan lingkungannya. Berbeda dengan penelitian Alfian & Retnoningsih (2020) yang berjudul *Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan Covid-19 Berbasis Adobe Flash CS6*, dalam penggunaan media tersebut diperlukan perangkat yang juga memasang aplikasi yang sama. Pada aplikasi *articulate storyline* media tersebut menggunakan *link* yang dapat digunakan oleh semua perangkat tanpa memasang aplikasi diperangkat tersebut kemudian, media *articulate storyline* sangat mudah dikembangkan sehingga sesuai untuk pembelajaran.

Pengembangan media pemahaman dan pencegahan virus covid-19 yang disesuaikan dengan perkembangan karakter siswa juga menjadi acuan dalam mengembangkan media yang dapat digunakan dengan mudah. Pengembangan media tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Arrosyad (2020) yang berjudul *Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline With Students*. Pengembangan media pada penelitian tersebut dilakukan dengan mengembangkan media yang memiliki tampilan menarik yang lebih atraktif dan variatif sehingga dapat disesuaikan dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Sehingga hasil yang didapatkan dari pengembangan media tersebut layak dan efektif saat digunakan.

Kesimpulan

Aplikasi *articulate storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19 untuk siswa sekolah dasar dinyatakan valid berdasarkan para ahli media, materi, dan bahasa. Keunggulan yang terdapat pada media ini adalah dari sisi penggunaan media yang dapat dioperasikan di berbagai perangkat seperti handphone dan laptop, kemudian akses media yang mudah dengan hanya menggunakan link. Keunggulan dari sisi materi, media ini memberikan materi yang cukup lengkap, dan praktik dalam menerapkan protokol kesehatan yang dapat dilakukan siswa. Keunggulan dari sisi bahasa, media ini mengembangkan media sesuai dengan perkembangan bahasa usia

siswa di sekolah dasar. Sehingga media *articulate storyline* tentang pencegahan penularan virus Covid-19 dinyatakan Baik digunakan sebagai pendampingan pembelajaran siswa. Peneliti berharap media dapat dikembangkan lagi dengan bahasa dan penyajian materi yang sederhana sehingga peserta didik kelas rendah juga mampu menggunakan media ini.

Referensi

- Alfian, A. N., & Retnoningsih, E. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 Berbasis Adobe Flash CS6. *Information System for Educators And Professionals*, 4(2), 198-207.
- Arif, T. A., & Iskandar, I. (2018). TEKNIK PENYUSUNAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BAGI GURU DI SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2802>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar, teori dan prosedur*. Laksita Indonesia.
- Kemendes. (2020). Pedoman kesiapan menghadapi COVID-19. *Pedoman Kesiapan Menghadapi COVID-19*, 0-115.
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). *Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students*. 4(4), 575-579.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149. <https://doi.org/10.24246/J.SCHOLARIA.2015.V5.I2.P131-149>
- Purnama, S., & Asto B, I. G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275-279.
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Alfabeta.
- Soetjningsih, C. H. (2018). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Kanak-Kanak Akhir*. Prenada Media Grup.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Tabi'in, A. (2020). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Pencegahan Covid 19. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3620>
- Wiratman, A., Mustaji, M., & Widodo, W. (2019). The effect of activity sheet based on outdoor learning on student's science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(2), 022007. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022007>
- Yahya, R. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78-91.