

## ANALISIS PENERIMAAN MAHASISWA TERHADAP ARTICULATE STORYLINE MENGGUNAKAN MODEL TAM

Afra Lathifah<sup>1</sup>, Ulfa Isni Kurnia<sup>2</sup>, Elvani Hertati<sup>3</sup>, Rendy Yudha Pratama<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung

<sup>3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama, Kalimantan Barat

Articel Info	ABSTRAK
<p><b>Kata Kunci:</b> <i>Articulate Storyline</i> <i>Model TAM</i> <i>Universitas</i></p>	<p>Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan terus berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi informasi. Articulate Storyline muncul sebagai alat pengembangan media pembelajaran yang banyak digunakan. Fenomena ini memberikan kesempatan untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana mahasiswa menerima penggunaan Articulate Storyline. Dengan menggunakan Model TAM (Theory of Acceptance Model), hasil penelitian menunjukkan bahwa Articulate Storyline dinilai secara positif karena kemudahan penggunaan dan manfaatnya oleh sebagian besar mahasiswa. Meskipun demikian, sebagian mahasiswa masih menunjukkan ketidakyakinan atau netral terhadap niat penggunaan Articulate Storyline secara konsisten. Faktor-faktor seperti karakteristik individu, pengalaman teknologi sebelumnya, dan lingkungan pembelajaran juga dapat menjadi pertimbangan dalam memahami penerimaan mahasiswa terhadap teknologi pembelajaran.</p>
<p><b>Keywords:</b> <i>Articulate Storyline</i> <i>TAM Model</i> <i>University</i></p>	<p><b>ABSTRACT</b></p> <p>The use of technology in the educational context continues to grow in line with advances in information technology. Articulate Storyline has emerged as a widely used learning media development tool. This phenomenon provides an opportunity to further examine how students accept the use of Articulate Storyline. By using the TAM (Theory of Acceptance Model), the research results show that Articulate Storyline is assessed positively because of its ease of use and benefits by the majority of students. However, some students still expressed uncertainty or were neutral regarding the intention to use Articulate Storyline consistently. Factors such as individual characteristics, previous technology experience, and learning environment can also be taken into consideration in understanding student acceptance of learning technology.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>This is an open access article under the <a href="#">CC BY-SA</a> license.</i></p> 

**Penulis Korespondensi:**

Afra Lathifah,  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi,  
Universitas Aisyah Pringsewu  
Email: [afra.lthfh@gmail.com](mailto:afra.lthfh@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi hal yang penting dan mendesak. Teknologi memberikan banyak kemudahan dan keunggulan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif, menarik, dan efektif. Articulate Storyline adalah salah satu platform e-learning yang populer yang memungkinkan mahasiswa untuk membuat konten pembelajaran interaktif tanpa harus memiliki keterampilan pemrograman yang tinggi [1]. Articulate Storyline merupakan alat yang kuat untuk menciptakan konten pembelajaran yang sesuai dengan format online, sehingga memungkinkan akses dimana saja dan kapan saja. Selain itu, memberikan fleksibilitas bagi penggunaannya untuk mendesain konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya pengajaran mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Apalagi aplikasi Articulate Storyline telah didukung dengan fitur-fitur seperti visual, simulasi, interaktif, dan ujian atau evaluasi [2, 3]. Namun, penerimaan dan penggunaan teknologi ini masih perlu dipahami lebih lanjut, terutama dari perspektif mahasiswa.

Theory of Acceptance Model (TAM) adalah kerangka kerja teoretis yang digunakan untuk memahami penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu. Model ini mempertimbangkan dua faktor utama, yaitu persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan, yang secara langsung mempengaruhi sikap pengguna dan niat mereka untuk menggunakan teknologi [4, 5]. Penelitian sebelumnya yang menggunakan Model TAM telah berhasil menyediakan wawasan yang berharga tentang penerimaan teknologi tertentu [6-8], dan menerapkan model ini pada Articulate Storyline dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

Maka berdasarkan permasalahan tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan Articulate Storyline sebagai media pembelajaran. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang persepsi mahasiswa terhadap kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan Articulate Storyline, dapat dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di perguruan tinggi, sehingga memberikan dampak positif pada pengalaman belajar mahasiswa dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

## 2. METODE PENELITIAN

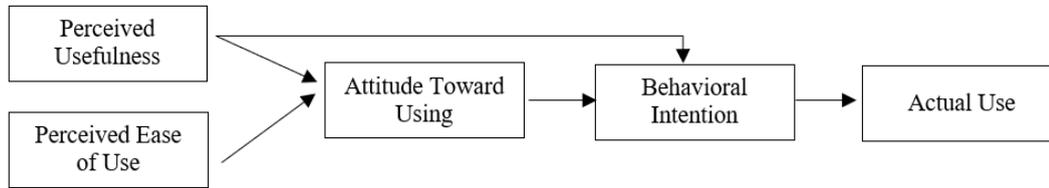
Dalam studi ini, penelitian menggunakan pendekatan survei untuk mendukung penelitian deskriptif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah, yaitu penerimaan dan penggunaan teknologi Articulate Storyline dalam pembelajaran.
- b. Melakukan studi literatur, dengan mengumpulkan referensi terkait masalah yang dibahas, terutama dalam konteks penerapan teknologi Articulate Storyline dan penggunaan metode Technology Acceptance Model dalam penelitian sebelumnya.
- c. Melakukan pengumpulan data, dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa untuk menilai penerimaan mereka terhadap teknologi Articulate Storyline.
- d. Melakukan pengolahan data, yaitu mengolah data yang telah terkumpul sesuai dengan variabel dalam Technology Acceptance Model.
- e. Melakukan Evaluasi, di mana diharapkan akan diperoleh kesimpulan tentang tingkat penerimaan teknologi Articulate Storyline di kalangan mahasiswa berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester lima dari program studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Aisyah Pringsewu dalam pembelajaran Pengajaran berbasis TIK. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang mengadopsi penelitian Purwandani and Syamsiah [9] dengan skala likert lima tingkatan, dimulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju. Skala likert memudahkan dalam menganalisis sikap, pendapat atau persepsi dari individu atau kelompok pada suatu kejadian atau fenomena sosial [10, 11].

### 3. Pembahasan

Model TAM diprakarsai oleh Fred Davis pada tahun 1989 dan merupakan suatu kerangka konseptual dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi bagaimana individu menerima dan menggunakan teknologi [Fatmawati dalam 12]. Oleh karena itu, terdapat beberapa variabel kunci dalam model TAM yang akan dijelaskan secara mendalam sebagai berikut:



Gambar 1. Theory of Acceptance Model (TAM)

#### a. *Perceived Usefulness*

Persepsi kebermanfaatan mengacu pada pandangan mahasiswa terhadap seberapa bermanfaat suatu teknologi atau sistem (dalam hal ini, Articulate Storyline) dalam meningkatkan kinerja atau mencapai tujuan tertentu. Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden (78.57%), yang terdiri dari mereka yang sangat setuju dan setuju, memiliki persepsi positif terhadap kebermanfaatan penggunaan Articulate Storyline. Artinya, sebagian besar responden melihat bahwa penggunaan Articulate Storyline dapat membantu dalam mempelajari materi perkuliahan atau dalam konteks pembelajaran. Sedangkan sebagian kecil responden (14.29%) memiliki persepsi netral terhadap kebermanfaatan penggunaan Articulate Storyline. Sebaliknya, persentase kecil responden (7.14%) memiliki persepsi negatif terhadap kebermanfaatan penggunaan Articulate Storyline. Hal ini dapat terjadi karena pengalaman seorang individu dalam menggunakan teknologi yang masih kurang [13]. Oleh karena itu, memberikan dukungan berupa pelatihan dan panduan yang komprehensif mengenai penggunaan yang efektif dari Articulate Storyline dapat membantu mengubah pandangan netral atau negatif menjadi positif.

Tabel 1. Persentase Variabel Persepsi Kemanfaatan

	SS	S	N	TS	STS
A1	3	4	0	0	0
A2	0	4	1	0	0
A3	0	6	2	1	0
A4	0	5	1	1	0
	10.71	67.86	14.29	7.14	0.00

#### b. *Perceived Ease of Use*

Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi Articulate Storyline relatif mudah dilakukan tanpa banyak usaha atau kesulitan. Ini mencakup pemahaman antarmuka pengguna, navigasi, proses pembelajaran, dan kemudahan akses terhadap bantuan atau sumber daya.

Menurut Tabel 2, hampir separuh dari para responden (87.76%) mengindikasikan persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan Articulate Storyline (dengan kombinasi nilai SS dan S). Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa bahwa penggunaan Articulate Storyline mudah dipelajari dan digunakan. Di sisi lain, sebagian kecil responden (12.24%) memiliki persepsi netral terhadap kemudahan penggunaan Articulate Storyline. Untuk meningkatkan variabel ini, salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan berbagi contoh penggunaan yang sukses dan menjelaskan nilai tambah dari penggunaan Articulate Storyline, seperti meningkatkan minat, motivasi dan prestasi [14].

Tabel 2. Persentase Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

	SS	S	N	TS	STS
<b>B1</b>	2	5	0	0	0
<b>B2</b>	0	5	2	0	0
<b>B3</b>	5	1	1	0	0
<b>B4</b>	6	1	0	0	0
<b>B5</b>	1	4	2	0	0
<b>B6</b>	7	0	0	0	0
<b>B7</b>	3	3	1	0	0
	48.98	38.78	12.24	0.00	0.00

### c. Attitude Toward Using

Sikap terhadap penggunaan merujuk pada pendapat atau sikap seseorang terhadap penggunaan suatu teknologi atau perangkat. Mayoritas responden (75%), yang terdiri dari mereka yang sangat setuju (32.14%) dan setuju (42.86%), menunjukkan penerimaan yang luas dan antusias terhadap teknologi tersebut. Namun, sebagian kecil responden (14.29%) memiliki sikap netral, sementara sekitar 10.71% lainnya menunjukkan sikap negatif (lihat Tabel 3). Meskipun mayoritas memiliki sikap positif, terdapat potensi untuk meningkatkan penerimaan dan dukungan terhadap penggunaan Articulate Storyline. Jika pengguna (dalam hal ini mahasiswa akan menjadi calon pendidik) mampu memanfaatkan teknologi secara optimal maka akan membantu dalam mendukung proses pembelajaran kelak [15].

Tabel 3. Persentase Variabel Sikap Pengguna

	SS	S	N	TS	STS
<b>C1</b>	6	1	0	0	0
<b>C2</b>	2	4	1	0	0
<b>C3</b>	1	3	2	1	0
<b>C4</b>	0	4	1	2	0
	32.14	42.86	14.29	10.71	0.00

### d. Behavioral Intention to Use

*Behavior Intention to Use Articulate Storyline* mencerminkan sejauh mana pengguna memiliki keinginan untuk terus menggunakan Articulate Storyline sebagai alat pembelajaran atau pengajaran (lihat Tabel 4). Berdasarkan distribusi nilai skala, dapat disimpulkan bahwa ada variasi dalam niat perilaku untuk menggunakan Articulate Storyline di masa depan. Meskipun sebagian besar responden memiliki sikap positif ( $SS + S = 14.29\% + 38.10\% = 52.39\%$ ), namun sebagian besar masih dalam kategori netral atau kurang yakin terhadap niat penggunaan ( $N + TS + STS = 33.33\% + 9.52\% + 4.76\% = 47.61\%$ ). Intensi seseorang dalam menggunakan aplikasi atau sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh kegunaan dan kemudahan penggunaan, tetapi juga perlu dipertimbangkan dari sudut pandang kesenangannya [16].

Tabel 4. Persentase Variabel Niat Perilaku Untuk Menggunakan

	SS	S	N	TS	STS
<b>D1</b>	1	3	3	0	0
<b>D2</b>	1	3	2	1	0
<b>D3</b>	1	2	2	1	1
	14.29	38.10	33.33	9.52	4.76

### e. Actual Use

*Actual Use* merujuk pada seberapa sering Articulate Storyline digunakan oleh pengguna berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan platform tersebut. Tingkat penggunaan ini dapat

dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti persepsi kemudahan penggunaan, kebermanfaatan yang dirasakan, sikap terhadap penggunaan, dan niat perilaku yang dimana nilai masing-masing dari variabel tersebut telah baik. Dengan menganalisis nilai rata-rata skala *Actual Use*, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden telah menggunakan atau memiliki kecenderungan untuk menggunakan Articulate Storyline secara aktif. Tingkat penggunaan yang signifikan ( $SS + S = 85.72\%$ ) menunjukkan bahwa platform ini telah diterima dengan baik oleh sebagian besar pengguna (lihat Tabel 5).

Tabel 5. Persentase Variabel Penggunaan Sebenarnya

	SS	S	N	TS	STS
<b>E1</b>	2	4	1	0	0
<b>E2</b>	1	5	1	0	0
	21.43	64.29	14.29	0.00	0.00

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi menggunakan Model TAM, dapat disimpulkan bahwa Articulate Storyline diterima dengan baik oleh mahasiswa sebagai alat pembelajaran. Faktor-faktor seperti persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, dan niat perilaku memainkan peran penting dalam meningkatkan adopsi dan penggunaan platform ini. Articulate Storyline memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien.

#### 5. REFERENSI

- [1] J. Donnellan, "Articulate Storyline 360," *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, vol. 22, no. 3, pp. 251-260, 2021.
- [2] I. P. Dewi, R. Sofya, and A. Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press, 2021.
- [3] S. Harnett, *Learning Articulate Storyline*. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2013.
- [4] A. Granić and N. Marangunić, "Technology acceptance model in educational context: A systematic literature review.," *British Journal of Educational Technology*, pp. 1-22, 2019.
- [5] S. A. Salloum, A. Q. M. Alhamad, M. Al-Emran, A. A. Monem, and K. Shaalan, "Exploring students' acceptance of e-learning through the development of a comprehensive technology acceptance model," *IEEE access*, vol. 7, pp. 128445-128462, 2019.
- [6] Z. Setiawan *et al.*, *Pendidikan Multimedia : Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [7] H. S. Siregar, D. F. Ramdhan, Supiana, and H. Sugilar, "Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pembelajaran Online Mahasiswa PPG di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 279-294, 2022.
- [8] D. N. S. Wati and A. D. Indriyanti, "Pengukuran Penerimaan Teknologi dan Pengaruh Kualitas E-Learning terhadap Efektifitas Pembelajaran pada Perguruan Tinggi Menggunakan Metode TAM dan Webqual," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 2, no. 3, pp. 1-7, 2021.
- [9] I. Purwandani and N. O. Syamsiah, "Analisa penerimaan dan penggunaan teknologi google classroom dengan Technology Acceptance Model (TAM)," *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, vol. 3, no. 2, pp. 247-255, 2020.
- [10] N. Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-Learning Menggunakan Use Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi Unipma)," *Research: Journal of Computer, Information System, and Technology Management*, vol. 1, no. 1, pp. 17-21, 2018.
- [11] N. Iriani *et al.*, *Metodologi Penelitian*. Sulawesi Selatan: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2022.
- [12] M. Miftah, *Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis TIK Untuk Optimalisasi Pembelajaran*. Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022.

- [13] O. Rosmaladewi, R. Y. Y. Hastuti, and P. Rahayu, "Penguasaan Technological Content Knowledge (TPACK Mahasiswa Calon Pengajar Dalam Menunjang Pembelajaran Digital)," *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, vol. 11, no. 1, pp. 171-179, 2023.
- [14] R. Rianto, "Pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3," *Indonesian Language Education and Literature*, vol. 6, no. 1, pp. 84-92, 2020.
- [15] L. Amalia, "Penguasaan Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) Mahasiswa," *Sasangga: Journal of Education and Learning*, vol. 1, no. 1, pp. 26-35, 2023.
- [16] S. Widiatoro and M. Marfuah, "Hedonic-Motivation System: Pengukuran Intensi Mahasiswa Dalam Penggunaan Learning Management System," *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, vol. 7, no. 2, pp. 23-31, 2019.