

PENERAPAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE DALAM PEMBELAJARAN NITISASTRA PADA MATA KULIAH AGAMA HINDU

Oleh

Ni Nyoman Tri Thika Dewanthari¹, I Wayan Eka Santika²

^{1,2}Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali

E-mail: ¹trithikadewanthari@pnb.ac.id, ²ekasantika@pnb.ac.id

Article History:

Received: 28-04-2025

Revised: 06-05-2025

Accepted: 31-05-2025

Keywords:

Articulate Storyline,

Nitisastra

Abstract: *The purpose of this research is to determine the usefulness of the articulate storyline media in helping students understand complex nitisastra concepts in the Hindu Religion course at the Electrical Engineering Department of Bali State Polytechnic. The method used was qualitative research, and data were collected through interviews, observations, and document analysis. The research results show that the use of articulate storyline significantly increases student engagement, makes the material easier to understand, and reduces boredom during the learning process. Students said that they felt more motivated and achieved positive learning outcomes after using this media. In the field of education, the results of this research are expected to provide new insights into the use of technology in teaching nitisastra. And the author does not forget to provide suggestions for the development of a more creative curriculum. Because, with the use of creative and interactive media in the teaching of nitisastra, it not only helps students learn more about the material being presented but also shapes their character and ethics as they understand the learning material being conveyed. Therefore, the use of articulate storyline can be a strategic step to improve the quality of education in the current digital era*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, paradigma pendidikan juga telah mengalami perubahan. Di zaman modern, mahasiswa lebih tertarik pada pengetahuan praktis yang berbasis teknologi dan ekonomi daripada filsafat klasik, terutama dalam studi agama Hindu. Beberapa mahasiswa bahkan menganggap mata kuliah ini hanya sebagai persyaratan formal, bukan sebagai kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut tentang spiritualitas dan budaya lainnya. Akibatnya, tanpa motivasi yang kuat atau kurikulum yang menarik, mata kuliah agama Hindu seringkali dipandang sekadar sebagai pelengkap tanpa nilai tambah yang signifikan bagi perkembangan akademik atau personal mahasiswa.

Belakangan ini banyak kasus yang terjadi seperti korupsi, ketidakadilan sosial, dan degradasi moral yang muncul akibat lemahnya pemahaman etika. Untuk menghalau tindakan di atas, maka pentingnya suatu konsep yang mengajarkan nilai-nilai kebijaksanaan,

moral, dan kearifan lokal yang mampu membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik. *Nitisastra* adalah jawabannya, karena *nitisastra* ialah salah satu cabang ilmu dalam mata kuliah agama Hindu yang mencakup semua kebutuhan komponen-komponen di atas. Sebab ajaran dalam *nitisastra* mengandung prinsip-prinsip kepemimpinan, *dharma* (kewajiban yang benar) dan *nyaya* (keadilan), kejujuran, serta kebijaksanaan dalam mengambil keputusan yang bisa diimplementasikan pada berbagai bidang, baik itu sosial, bisnis hingga politik. Dengan demikian ketika mahasiswa mempelajari dan memahami *nitisastra* serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, maka akan memberikan efek positif untuk dirinya sendiri dan bahkan untuk lingkungan sekitarnya dan menjadi manusia seutuhnya untuk mencapai *Jagathita* dan *Moksa* [1]. Manfaat lainnya yaitu mahasiswa mampu memperkaya pemahaman tentang kearifan budaya Jawa dan Bali, sehingga sebagai generasi penerus kita dapat melestarikan warisan leluhur sekaligus menerapkannya dalam konteks modern. Dengan demikian, *nitisastra* bukan sekadar konsep teoritis warisan masa lalu, melainkan panduan hidup yang tetap aktual untuk menjawab kompleksitas zaman sekarang.

Perguruan tinggi khususnya Politeknik Negeri Bali (PNB), memiliki tantangan yang kompleks dalam pembelajaran mata kuliah Agama Hindu, khususnya pada materi pembelajaran *nitisastra*. Salah satunya yaitu keterbatasan metode pengajaran konvensional yang biasa digunakan oleh para pendidik, misalnya yang hanya mengandalkan ceramah dan teks, karena tidak sesuai dengan gaya belajar generasi digital yang lebih menyukai pendekatan interaktif, sehingga ketika perkuliahan berlangsung mahasiswa cepat merasa bosan, apalagi mengingat bahwa *nitisastra* isinya mengenai konsep-konsep yang bersifat abstrak dan lebih ke filsafat.

[2] dalam penelitiannya menunjukkan bahwa metode konvensional yang mengandalkan ceramah dan tugas cenderung kurang menarik perhatian peserta didik, terutama pada materi yang memerlukan kreativitas dan partisipasi aktif. Sebaliknya, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penggunaan media berbasis visual dan game edukatif, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Teori pembelajaran multimedia juga menyatakan bahwa penggunaan media berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi memori [3]. Oleh karena itu guna mengatasi permasalahan ini, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital yang juga terintegrasi dengan topik modern. Dalam konteks ini, *articulate storyline* muncul sebagai solusi karena kemampuannya dalam menyajikan konten pembelajaran secara dinamis.

Articulate storyline adalah salah satu perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan media pembelajaran interaktif [4]. Media ini memiliki berbagai fitur seperti animasi, video, dan kuis interaktif yang dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Dengan menggunakan *articulate storyline* akan mampu menciptakan efektivitas dan daya tarik penyampaian materi. Sebab fitur-fitur interaktif yang dimiliki *articulate storyline*, akan mampu mengubah pembelajaran teks tradisional yang sering dianggap kaku menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Melalui pendekatan ini, nilai-nilai luhur *nitisastra* tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi melalui pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan penggunaan media

articulate storyline. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh [5] menunjukkan bahwa penggunaan *articulate storyline* dalam pembelajaran dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar dan kemampuan komunikasi mereka. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar. Penelitian lainnya yang juga sejalan ialah [6] menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Namun, penelitian tentang pemanfaatan *articulate storyline* khusus untuk pembelajaran *nitisastra* dalam mata kuliah agama Hindu masih sangat terbatas, sehingga perlu eksplorasi lebih mendalam. Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang digagas Kemdikbud yang saat ini menjadi Kemenditisastrak semakin memperkuat urgensi penelitian ini. Kebijakan ini secara khusus mendorong transformasi digital dalam pembelajaran [7], termasuk untuk mata kuliah agama.

Akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap memahami pembelajaran *nitisastra* melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran Agama Hindu. Dengan fokus pada konteks spesifik Jurusan Elektro Politeknik Negeri Bali, hasil penelitian ini akan menjadi referensi bagi peneliti lain serta praktisi pendidikan yang ingin menerapkan inovasi serupa di institusi mereka masing-masing. Melalui pendekatan berbasis teknologi seperti *articulate storyline*, diharapkan pemahaman mahasiswa dapat meningkat secara signifikan, sehingga mereka siap mengimplikasikan *nitisastra* dalam tantangan di dunia profesional setelah lulus nanti.

LANDASAN TEORI

Articulate Storyline

Articulate Storyline adalah sebuah program untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memudahkan dalam pembuatan konten digital yang menarik dan responsif. Alat ini memiliki antarmuka yang sangat mirip dengan Microsoft PowerPoint [8]. Program ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks, grafik, audio, video, animasi, dan kuis interaktif ke dalam satu paket pembelajaran yang lengkap [9]. Karena hal itu, media ini cukup populer di kalangan desainer instruksional dan pembuat materi pendidikan karena mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan pemrograman tingkat lanjut.

Salah satu keunggulan utama dari *Articulate Storyline* adalah kemampuannya untuk membuat konten berbasis HTML5 yang dapat berjalan di komputer, tablet, dan smartphone [10]. Media ini efektif dalam menarik minat dan memotivasi peserta didik karena memiliki fitur garis waktu (*timeline*), karakter animasi, dan skenario interaktif. Fitur-fitur seperti garis waktu (*timeline*), karakter animasi, dan interaktivitas berbasis skenario menjadikan media ini efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik [11]

Nitisastra

Nitisastra merupakan salah satu karya sastra Hindu klasik yang memuat ajaran moral, etika, dan kebijaksanaan hidup. Masyarakat memandang karya sastra ini sebagai panduan untuk membentuk pribadi yang beretika serta menciptakan masyarakat yang damai. Ajaran-ajaran dalam *Nitisastra* mengandung prinsip-prinsip kebaikan yang dapat membantu masyarakat Hindu dalam membentuk karakter yang baik.

Dalam konteks kehidupan masyarakat Bali, *Nitisastra* berperan sebagai pedoman moral dan etika yang mengajarkan nilai-nilai seperti kepemimpinan yang adil, tanggung jawab sosial, dan pentingnya pendidikan karakter. Teks ini juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya agar menjadi individu yang berpengetahuan dan berakhlak mulia. Sebagaimana disebutkan dalam sebuah studi, "*Kakawin Nitisastra* memuat pengetahuan dan ajaran suci yang merupakan penerang ketiga dunia yang bersinar terang" [12].

Nitisastra merupakan kitab penting bagi para pemimpin karena mengajarkan bagaimana bertindak secara etis dan memahami tanggung jawab sebagai seorang pemimpin. *Nitisastra* menyatakan bahwa pemimpin yang baik adalah seseorang yang mampu menahan diri dari perbuatan buruk dan selalu mengutamakan kepentingan rakyat. Selain itu, *Nitisastra* juga menekankan pentingnya menumbuhkan karakter sejak usia dini. Nilai-nilai pendidikan agama Hindu dalam *Nitisastra* sangat efektif diterapkan dalam membentuk perilaku anak suputra [13].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam, seperti perilaku, persepsi, motivasi, atau tindakan subjek penelitian. Fenomena tersebut dideskripsikan secara holistik melalui kata-kata untuk menggambarkan kondisi yang sebenarnya. Data dianalisis secara induktif/kualitatif, dengan fokus pada pemaknaan daripada generalisasi [14]

Objek penelitian meliputi mahasiswa Jurusan Elektro Politeknik Negeri Bali yang mengambil mata kuliah Agama Hindu serta dosen pengampu sebagai sumber informasi terkait penerapan media. Fokus penelitian mencakup proses penggunaan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman materi, yang diukur melalui tanggapan pengguna, hasil evaluasi, dan observasi aktivitas pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan dosen dan mahasiswa, observasi terhadap interaksi pembelajaran, serta analisis dokumen berupa materi *nitisastra* dalam bentuk digital. Selain itu, tes pemahaman (*pre-test* dan *post-test*) digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi mahasiswa sebelum dan setelah penggunaan media.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan reduksi data, penyajian deskriptif, dan penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang muncul dari wawancara, observasi, dan dokumen. Penelitian ini lebih menekankan pada pemaknaan pengalaman belajar mahasiswa teknik dalam memahami materi agama melalui media interaktif, sehingga hasilnya bersifat mendalam tanpa mengutamakan generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatnya pemahaman mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *articulate storyline* dapat memberikan perkembangan yang signifikan pada pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran *nitisastra*. Hal tersebut terlihat pada hasil wawancara dan observasi yang menunjukkan bahwa mahasiswa lebih cepat memahami konsep filosofis yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami. Media *articulate storyline* memberikan pengalaman

yang lebih nyata melalui visualisasi materi dalam bentuk animasi, simulasi, dan latihan soal yang dinamis. Mahasiswa juga menyatakan bahwa pemaparan materi dengan penggunaan fitur navigasi yang jelas memudahkan mereka dalam pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan hal tersebut, maka mampu menegaskan pentingnya inovasi dalam suatu proses pembelajaran, terutama dalam bidang yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap materi pembelajaran yang kurang diminati oleh mahasiswa.

Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa, menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk mempelajari materi *nitisastra*. Mereka mengungkapkan bahwa elemen-elemen interaktif dalam *articulate storyline*, seperti kuis dengan umpan balik langsung, membantu mereka menguji pemahaman secara *real-time*. Selain itu, mahasiswa juga menyatakan bahwa mereka bisa belajar kapan saja karena materi yang ada pada media ini bisa diakses tanpa keterbatasan waktu. Berdasarkan hal tersebut, fleksibilitas dalam pembelajaran menjadi salah satu pendorong peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, *articulate storyline* terbukti efektif dalam menyampaikan materi *nitisastra*.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki antusiasme yang lebih tinggi saat menggunakan *articulate storyline*. Ketika materi disampaikan, mahasiswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa juga mampu memahami konsep *nitisastra* dan menghubungkannya dengan contoh-contoh kehidupan nyata yang relevan. Hal ini terlihat dari beberapa mahasiswa yang secara spontan membagikan pemahaman mereka tentang nilai-nilai etika yang terkandung dalam *nitisastra* setelah menyelesaikan modul interaktif yang diberikan. Perubahan sikap ini mencerminkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman kognitif mahasiswa, tetapi juga mempengaruhi cara mereka memandang relevansi materi dalam konteks sehari-hari. Dengan kata lain, media *articulate storyline* berhasil menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sehingga mahasiswa dapat melihat aplikasi nyata dari nilai-nilai yang diajarkan. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran ini menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan pertukaran ide, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai katalisator yang mendorong mahasiswa untuk lebih kritis dan reflektif terhadap materi yang dipelajari, serta menginternalisasi nilai-nilai etika yang ada dalam *nitisastra* ke dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Hasil analisis dokumen tugas mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas pemahaman mereka, terutama dalam kemampuan untuk mengaplikasikan konsep Nitisastra dalam studi kasus yang relevan. Mahasiswa tidak hanya mampu menjelaskan definisi dari konsep-konsep utama *nitisastra*, tetapi juga menunjukkan kemampuan analitis yang lebih mendalam dengan mengaitkan ajaran tersebut dengan konteks kehidupan modern. Dalam beberapa tugas, mahasiswa menampilkan kreativitas yang luar biasa dengan menghubungkan ajaran *nitisastra* dengan bidang studi teknik elektro, khususnya dalam hal etika profesional yang sangat penting dalam dunia kerja. Misalnya, mereka mampu mengidentifikasi bagaimana prinsip-prinsip etika yang diajarkan dalam *nitisastra* dapat diterapkan dalam pengambilan keputusan yang berkaitan dengan tanggung jawab sosial dan profesionalisme di industri teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa

pembelajaran melalui media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai *nitisastra* dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media interaktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi ide dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di dunia nyata. Wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah mengonfirmasi bahwa terjadi peningkatan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas setelah *articulate storyline*. Dosen mencatat bahwa pertanyaan yang diajukan mahasiswa menjadi lebih substansial dan menunjukkan kedalaman pemahaman yang lebih baik. Beberapa mahasiswa bahkan mulai mengaitkan konsep *nitisastra* dengan isu-isu kontemporer, seperti teknologi dan keberlanjutan lingkungan. Perkembangan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya membantu pemahaman dasar, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih holistik.

Analisis terhadap catatan refleksi mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menguasai materi *Nitisastra* setelah menggunakan media interaktif seperti *articulate storyline*. Sebelumnya, banyak mahasiswa yang menganggap materi agama, termasuk *nitisastra*, sebagai sesuatu yang menakutkan atau terlalu teoritis, sehingga mereka cenderung menghindari keterlibatan dalam pembelajaran. Namun, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan visual, mahasiswa mulai melihat materi ini dari sudut pandang yang lebih menarik dan relevan. Beberapa mahasiswa mencatat bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami telah mengubah persepsi mereka, sehingga mereka tidak lagi merasa tertekan atau cemas saat membahas topik-topik yang berkaitan dengan *nitisastra*. Kepercayaan diri yang meningkat ini berdampak positif pada kesediaan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan presentasi kelas, yang sebelumnya mungkin mereka hindari. Perubahan sikap ini sangat penting, terutama mengingat bahwa banyak mahasiswa teknik yang awalnya kurang tertarik dengan mata kuliah humaniora, yang sering dianggap tidak relevan dengan bidang studi mereka. Dengan meningkatnya kepercayaan diri dan minat, mahasiswa tidak hanya mampu memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep *nitisastra*, tetapi juga berkontribusi secara aktif dalam diskusi kelas, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk menjembatani kesenjangan antara disiplin ilmu teknik dan humaniora, serta mendorong mahasiswa untuk lebih terbuka terhadap pembelajaran lintas disiplin. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menguatkan bahwa penggunaan *articulate storyline* telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman mahasiswa terhadap materi *nitisastra*. Peningkatan ini terlihat dari berbagai indikator, mulai dari antusiasme belajar, kedalaman pemahaman konseptual, hingga kemampuan aplikasi dalam konteks yang relevan. Meskipun tidak diukur dengan angka persentase, perkembangan kualitatif ini jelas teramati melalui perubahan sikap, kualitas diskusi, dan hasil karya akademik mahasiswa. Temuan ini mendukung potensi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mata kuliah humaniora untuk mahasiswa teknik.

Kendala dalam Implementasi

Meskipun implementasi *articulate storyline* memberikan banyak dampak positif pada pembelajaran Nitisastra, proses adopsi media ini tidak sepenuhnya berjalan mulus dan menghadapi sejumlah kendala yang signifikan. Berdasarkan observasi langsung dan wawancara dengan berbagai pihak, teridentifikasi beberapa tantangan teknis yang menghambat efektivitas penggunaan media ini. Salah satu masalah utama yang muncul adalah ketidakmerataan akses perangkat yang memadai di kalangan mahasiswa. Beberapa peserta mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi karena spesifikasi laptop atau smartphone yang tidak memenuhi syarat minimum, yang mengakibatkan mereka tidak dapat mengakses konten multimedia berat seperti animasi atau simulasi interaktif—fitur-fitur yang menjadi daya tarik utama dari media pembelajaran ini. Keterbatasan perangkat ini menciptakan kesenjangan dalam pengalaman belajar, di mana mahasiswa yang memiliki akses ke teknologi yang lebih baik dapat menikmati manfaat penuh dari media interaktif, sementara yang lain terpaksa berjuang dengan keterbatasan yang ada. Selain itu, masalah koneksi internet yang tidak stabil di lingkungan kampus sering kali mengganggu pengalaman belajar, terutama ketika mahasiswa perlu mengunduh modul berukuran besar atau mengikuti sesi pembelajaran sinkron. Gangguan ini dapat menyebabkan frustrasi dan mengurangi motivasi mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh [15] menunjukkan bahwa aksesibilitas teknologi merupakan faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran di perguruan tinggi. Mereka menemukan bahwa meskipun media digital sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk mencari solusi yang dapat memastikan semua mahasiswa memiliki akses yang setara terhadap media ini, seperti menyediakan perangkat yang memadai, meningkatkan infrastruktur internet di kampus, atau menawarkan alternatif akses *offline* untuk konten pembelajaran. Dengan mengatasi tantangan ini, diharapkan pengalaman belajar mahasiswa dapat ditingkatkan secara keseluruhan, sehingga mereka dapat sepenuhnya memanfaatkan potensi yang ditawarkan oleh media interaktif dalam pembelajaran *nitisastra*.

Catatan lapangan selama proses implementasi, terungkap bahwa pada observasi menunjukkan, baik dosen maupun mahasiswa yang kurang familiar dengan *tools authoring* digital membutuhkan waktu adaptasi yang tidak singkat untuk menguasai navigasi dasar *articulate storyline*. Beberapa mahasiswa terlihat kesulitan memahami struktur menu dan fitur-fitur khusus seperti *branching scenario* atau *embedded quiz* pada awal penggunaan. Dosen pengampu juga mengakui dalam wawancara bahwa mereka harus menghabiskan waktu ekstra di luar jam mengajar untuk mempelajari platform ini sebelum bisa menggunakannya secara efektif di kelas. Tantangan ini diperparah oleh minimnya panduan operasional yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran agama Hindu, sehingga pengajar harus banyak bereksperimen sendiri.

Observasi partisipatif juga mengidentifikasi tantangan pedagogis dalam mengintegrasikan konten agama Hindu yang bersifat filosofis dengan format digital interaktif. Dosen dalam wawancara mendalam mengungkapkan kesulitan dalam menerjemahkan konsep-konsep abstrak *nitisastra* ke dalam *storyboard* digital yang efektif. Mereka menemukan bahwa tidak semua dimensi spiritual dan etika dalam *nitisastra* dapat dengan mudah diwakili oleh elemen multimedia. Catatan lapangan menunjukkan beberapa

kasus dimana penyederhanaan konsep filosofis yang terlalu jauh justru berisiko mengurangi kedalaman pemahaman mahasiswa. Tantangan kreatif ini membutuhkan waktu pengembangan yang lebih panjang daripada yang diperkirakan semula, dengan beberapa modul harus melalui beberapa kali revisi sebelum bisa digunakan di kelas.

Meskipun menghadapi berbagai kendala tersebut, catatan lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar hambatan ini bersifat sementara dan dapat diatasi dengan pendekatan yang sistematis. Observasi partisipatif mengungkapkan proses adaptasi yang gradual dimana baik dosen maupun mahasiswa secara bertahap menemukan cara untuk meminimalisir dampak berbagai kendala teknis. Refleksi akhir dari para pemangku kepentingan menunjukkan konsensus bahwa manfaat yang diperoleh dari implementasi media ini cukup signifikan untuk meneruskan penggunaannya, asalkan disertai dengan perbaikan berkelanjutan terhadap berbagai tantangan yang telah diidentifikasi.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *articulate storyline* dalam pemahaman materi *nitisastra* pada mata kuliah Agama Hindu di Jurusan Elektro Politeknik Negeri Bali memberikan dampak yang positif dan signifikan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan yang jelas dalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep *nitisastra*, yang sebelumnya dianggap kompleks dan sulit dipahami. Melalui penggunaan media interaktif ini, mahasiswa tidak hanya mampu mengingat definisi dan teori, tetapi juga dapat mengaitkan ajaran *nitisastra* dengan konteks kehidupan sehari-hari dan bidang studi mereka, seperti teknik elektro.

Peningkatan motivasi mahasiswa juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Dengan adanya elemen interaktif, visualisasi yang menarik, dan penyajian materi yang terstruktur, mahasiswa merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelas yang sebelumnya mungkin dihindari oleh mahasiswa teknik yang cenderung lebih fokus pada aspek teknis.

Dengan demikian, *articulate storyline* dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam pengajaran *nitisastra*. Rekomendasi ini didasarkan pada bukti empiris yang menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menarik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik. Namun, penting untuk diingat bahwa keberhasilan implementasi media ini juga bergantung pada faktor-faktor lain, seperti aksesibilitas teknologi dan dukungan infrastruktur, yang perlu diperhatikan untuk memastikan semua mahasiswa dapat merasakan manfaat yang sama. Penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan media interaktif dalam konteks pendidikan lainnya, serta potensi inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

SARAN

Adapun hal yang peneliti sarankan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu memberikan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *articulate storyline* dalam konteks mata kuliah lainnya. Dengan semakin banyaknya penelitian yang mendukung

efektivitas media ini, diharapkan dapat ditemukan cara-cara baru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Dengan demikian, *articulate storyline* memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu.

Selain itu, peneliti juga merekomendasikan untuk melakukan studi komparatif antara penggunaan *articulate storyline* dan media pembelajaran interaktif lainnya, guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing metode. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan, serta membantu pendidik dalam memilih alat yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nadra, I. N. 2022. Kepemimpinan Hindu dalam membangun manusia seutuhnya. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 5(3), 155. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/kamaya>
- [2] Ningtyas, S. Z., dan Pradikto, S. 2023. Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. doi: 10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507.
- [3] Mp. Annisa Wahyuni *et al.*, *Psikologi Pendidikan*. [Online]. Available: <http://penerbitzaini.com>
- [4] Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (n.d.). Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FITK, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- [5] Miftahurrahman, U., Zulfitria, & Amirullah, F. 2024. Articulate Storyline: Inovasi pembelajaran sains yang menarik dan interaktif. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*. Vol. 4 No. 2
- [6] Romadloni, S., dan Anggraeni, D. 2022. Implementasi Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Darussholah Singojuruh. *Jurnal*
- [7] Direktorat Pendidikan Tinggi Vokasi dan Profesi. 2021. *Panduan implementasi kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) pada kurikulum pendidikan tinggi vokasi program sarjana terapan*. Direktorat Jenderal Pendidikan.
- [8] Suriansyah, M. I., Rubini, B., & Pursitasari, I. D. (2021). *Langkah jitu menciptakan multimedia pembelajaran sains*. Mitra Cendekia Media."
- [9] Romadloni, S., dan Anggraeni, D. 2022. Implementasi Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Darussholah Singojuruh. *Jurnal Sangkala* Vol (1) No (1). Available: www.jurnal.untag-banyuwangi.ac.id/index.php/jurnalsangkala/
- [10] Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. 2021. Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150-159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.
- [11] Firstanianta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. 2023. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 6(1), 9366-9380. <http://jonedu.org/index.php/joe>

-
- [12] Suarka, I. N., Bawa, A. A. G., & Paramartha, K. 2016. Citra dan Hak Anak Menurut Kakawin Nitiśāstra. *Jurnal Kajian Bali*.
- [13] Utami, N. N. D. T., Parta, I. B. M. W., Santiawan, I. N., & Pramana, I. B. K. Y. 2023. Penerapan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Hindu dalam Kitab Nitisastra untuk Membentuk Perilaku Anak Suputra. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*. Volume 3 Nomor 1.
- [14] Supriatna, A., Sunarsi, D., & Permatasari, R. I. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- [15] Risan, R., dan Hasriani, H. G. (2022). Aksesibilitas Digital Learning Selama Pandemi COVID-19 di Perguruan Tinggi. *Joyful Learning Journal*. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>