

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif

Pada era transformasi digital yang berkembang pesat, media pembelajaran interaktif telah menjadi pusat perhatian dalam upaya meningkatkan efektivitas pendidikan. Media pembelajaran yang bersifat interaktif tidak hanya menyajikan informasi materi secara pasif, melainkan dapat memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi dalam pendidikan, dapat membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata media berasal dari kata “medium” yang memiliki arti perantara, tengah, sedang atau pengantar. Kata “pembelajaran” memiliki hubungan dengan “belajar” dan “mengajar” yang artinya proses dimana seorang individu memperoleh pengetahuan baru melalui sebuah interaksi dengan seorang pengajar. Sedangkan kata “interaktif” memiliki hubungan dengan “interaksi” dan “aktif” yang artinya proses komunikasi dua arah yang saling aktif dan saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Media pembelajaran interaktif sering disebut dengan multimedia interaktif.

Secara etimologi, multimedia berasal dari kata “multi” yang artinya banyak dan “media” yang berarti perantara/sarana untuk menyampaikan informasi. Multimedia adalah sebuah media interaktif yang bergerak dengan menghubungkan beberapa komponen gambar, video, teks, bagan, animasi dan suara menjadi satu (Turban dkk, dalam Anwar, 2003, p. 60). Maksud dari pernyataan tersebut adalah sebuah media yang didalamnya melibatkan unsur suara, gambar, video, teks dan animasi menjadi satu yang dipakai untuk menyampaikan informasi dinamakan multimedia. Penggunaan multimedia ini tentunya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggabungkan beberapa media menjadi satu dapat membuat pembelajaran lebih jelas, interaktif, menarik dan dinamis sehingga memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk multimedia ini biasanya dikemas menjadi sebuah file digital yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa untuk memahami materi pelajaran yang sifatnya abstrak. Multimedia pembelajaran ini dapat dibuat dengan beraneka ragam jenisnya sesuai dengan

perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai pelengkap bahan ajar guru di sekolah.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat istilah multimedia ini menciptakan dampak yang besar dalam kehidupan manusia. Menurut Surjono, 2017 definisi multimedia secara menyeluruh adalah media komputer/elektronik yang menyatukan dua atau lebih media komunikasi dalam bentuk teks, gambar, suara, video secara terpadu untuk mencapai hasil yang optimal (p.2). Maksud dari pernyataan tersebut adalah komponen-komponen dalam media tersebut harus saling terintegrasi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Setiap komponen-komponen multimedia harus diolah secara terpadu dengan menggunakan perangkat komputer/digital lainnya. Dalam multimedia tidak semua jenis harus ada dalam media, setidaknya minimal harus ada 2 jenis media komunikasi misalnya teks dan gambar atau lainnya. Namun yang terpenting masing-masing jenis media harus saling terikat dan berhubungan sehingga dapat mencapai hasil multimedia yang optimal. Komponen multimedia seperti teks, gambar, video, animasi haruslah dalam bentuk format digital supaya dapat diolah dan disimpan dalam komputer atau *smartphone* yang mudah diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

Rusman (dalam Fikri & Madona, 2018) menjelaskan bahwa multimedia merupakan pembelajaran yang menyatukan teks, gambar bergerak, suara dalam komputer berupa *link* sehingga penggunaanya dapat melakukan interaksi dan komunikasi secara bebas dan mudah (p, 25). Maksud dari pernyataan tersebut adalah pembelajaran berbasis multimedia ini merupakan pembelajaran digital dimana menghubungkan materi pelajaran dengan komputer yang di dalamnya ada unsur gambar, audio, video, teks, dan animasi menjadi satu dengan hasil akhirnya berupa sebuah *link* yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna (siswa) kapanpun menggunakan komputer atau *smartphone* pribadinya. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran siswa dapat melakukan interaksi/aktivitas dengan mengklik tombol, menu, menggeser objek, dan lain-lain dengan bebas. Jika proses belajar dilakukan hanya menggunakan satu jenis media, maka stimulasi yang dibutuhkan untuk belajar sangat kurang. Maka dari itu diperlukan menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran supaya stimulasi yang dibutuhkan untuk belajar menjadi lengkap dan dapat membantu guru menyampaikan

materi yang sulit misalnya pelajaran matematika. Selain itu, multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Multimedia interaktif merupakan media berbasis komputer dengan komunikasi dua arah antara pengguna dengan aplikasi/*software* dalam bentuk format *file* tertentu (Warsita, dalam Fikri & Madona 2018, p.156). Maksud dari pernyataan tersebut adalah media digital dalam bentuk format file yang dapat diakses oleh pengguna melalui komputer atau alat lainnya disebut multimedia interaktif. Komunikasi dua arah yang dimaksud berarti produk/aplikasi ini memiliki hubungan timbal balik antara aplikasi dengan pengguna (siswa), dimana siswa dapat berinteraksi dengan program aplikasi secara bebas serta mendapatkan materi yang diinginkan tanpa harus mempelajari materi secara menyeluruh yang disajikan dalam media tersebut. Dengan adanya multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan masing-masing siswa diberikan akses untuk menggunakan aplikasi tersebut, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak akan pasif dan monoton.

Adapun menurut Surjono, 2017 mengemukakan bahwa MPI atau Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan media pembelajaran yang dibantu dengan suatu perangkat komputer yang berisi suatu program dengan menyatukan beberapa komponen media yaitu gambar diam, teks, bagan, audio, video, gambar bergerak, yang tersusun secara sistematis dengan komunikasi dua arah antara pengguna dengan program tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran (p. 41). Maksud dari pernyataan tersebut adalah program pembelajaran yang didesain dengan perangkat komputer dengan menggabungkan beberapa jenis media teks, gambar, suara, video, animasi disebut multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif ini harus disusun secara sistematis agar informasi/materi dalam media yang dihasilkan dapat diterima, dipahami oleh pengguna (siswa) sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai. Kata interaktif disini merujuk pada media pembelajaran yang dihasilkan harus dapat menampilkan gambar, tulisan, animasi, memutar video, memberikan efek suara, dan ada fitur yang bisa berkomunikasi secara dua arah dimana pengguna (siswa) dapat terlibat aktif untuk berinteraksi dengan program tersebut dengan menekan tombol, menu, menggeser objek, dan mengisi soal atau *quiz* sesuai dengan kemauan mereka.

Berdasarkan hasil penelitian dari *Computer Technology Research* (1993) yang didapat dalam buku *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Noor, 2021, p. 94) menyebutkan bahwa materi yang dipelajari oleh siswa mudah diingat dengan adanya penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar. Hasil persentase penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengingat apa yang ia lihat sebesar 20% dan apa yang ia dengar sebesar 30% , serta rata-rata keseluruhan sebesar 80% dari apa yang dia lihat, dengar, dan dikerjakan secara bersamaan dalam menggunakan multimedia tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif (multimedia) merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh seorang guru untuk menyampaikan sebuah materi pelajaran kepada siswa dengan menggabungkan unsur teks, suara, gambar, video, animasi menjadi satu dengan bantuan alat komputer dimana hasil akhir medianya berupa sebuah aplikasi atau *software* yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa ketika belajar dengan menggunakan komputer atau *smartphone* pribadinya. Media ini dapat menampilkan gambar, tulisan, animasi, memutar video, memberikan efek suara sehingga siswa dapat terlibat aktif untuk berinteraksi dengan program tersebut dengan cara menekan tombol, menu, menggeser objek, dan mengisi soal atau *quiz* sesuai dengan kemauan mereka.

Menurut Anwar, dkk (2022, p. 63) media pembelajaran interaktif ada 4 jenis yaitu *Powerpoint* interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis *android*, media pembelajaran *Lectora Inspire* dan *Flipbook*. Media pembelajaran interaktif yang peneliti gunakan adalah aplikasi pembelajaran berbasis *android*. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, penggunaan *smartphone* telah sampai di semua kalangan. *Smartphone* yang biasanya digunakan sebagai alat komunikasi, sekarang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi pembelajaran berbasis *android* merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi berbagai materi pelajaran, gambar, suara, animasi, video, latihan soal yang diakses dengan cara mengunduh aplikasi tersebut melalui perangkat ponsel mereka yang berbasis *android*. Dengan adanya aplikasi ini, siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja yang mereka inginkan dan dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

Media pembelajaran interaktif tentunya memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran interaktif merujuk pada dampak positif yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif ini dapat memberikan keuntungan yang beragam bagi pendidik dan pelajar. Banyak para ahli mengemukakan manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif salah satunya yang dikemukakan oleh (Anwar et al., 2022, p. 76) yaitu :

1. Materi pelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih nyata dan jelas

Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mengilustrasikan materi pelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit seperti materi persamaan garis lurus pada pelajaran matematika. Dengan bantuan media tersebut dapat menampilkan video, maupun animasi untuk menggambarkan sebuah grafik agar lebih mudah dimengerti.

2. Memberikan komunikasi dua arah antara guru, siswa dan media pembelajaran

Pembelajaran yang berlangsung dikelas tidak akan berpusat kepada guru saja, dengan adanya media interaktif ini siswa lebih aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran mengakibatkan terjadinya komunikasi dua arah.

3. Media pembelajaran dapat dipelajari secara berulang-ulang untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran

Media interaktif ini berupa sebuah aplikasi yang sifatnya fleksibel mudah digunakan kapan saja sehingga siswa dapat mempelajari materi yang ada dalam media tersebut secara berulang-ulang sesuai dengan kemauannya.

4. Memungkinkan adanya keseragaman persepsi yang benar terhadap objek atau materi pelajaran

Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif itu dapat ditujukan secara langsung dan nyata, maka akan terjadi keseragaman persepsi antara siswa dengan guru. Berbeda jika guru menyampaikan materi secara lisan melalui ceramah, kemungkinan akan ada perbedaan pendapat yang diterima oleh siswa.

5. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena media interaktif dapat menarik perhatian siswa dalam belajar

Dengan adanya media interaktif ini dalam pembelajaran, aktivitas siswa lebih meningkat karena siswa sendiri yang terjun langsung untuk mengeksplor media tersebut. Semakin siswa tertarik untuk mengeksplor media maka minat dan motivasi siswa dalam belajar pun akan meningkat.

6. Membantu siswa belajar secara mandiri atau kelompok

Media pembelajaran interaktif ini multifungsi dapat digunakan secara individu maupun kelompok, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media interaktif dapat memusatkan perhatian siswa pada suatu materi pelajaran yang disampaikan melalui media interaktif tersebut.

7. Siswa akan lebih mudah mengingat materi pelajaran lebih lama sehingga dapat diungkapkan kembali dengan mudah dan cepat

Media pembelajaran interaktif ini biasanya menggabungkan penggunaan gambar, animasi, suara yang membantu merangsang berbagai indera siswa atau disebut multi-sensorik. Semakin banyak indera yang digunakan maka materi pelajaran yang dipahaminya akan tahan lama untuk diingat.

8. Membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan lebih cepat dan mudah sehingga materi pelajaran mudah dipahami oleh siswa.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, guru dapat mengilustrasikan konsep-konsep materi yang lebih kompleks dengan cara yang lebih visual dan jelas dibandingkan jika materi pelajaran disampaikan hanya ditulis tangan manual di papan tulis, waktu yang digunakan akan lama dan melelahkan. Visualisasi yang baik dan jelas dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih cepat.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dengan adanya kelebihan dari suatu media, para pendidik harus memahami seberapa banyaknya kelebihan media pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang berbasis komputer yang memiliki tingkat interaktivitasnya paling nyata di antara media-media lain, karena penggunaan media tersebut dapat digunakan langsung oleh pengguna dengan bisa menekan tombol-tombol yang tertera dalam media tersebut, kemudian bisa memasukkan jawaban dari suatu latihan soal yang diberikan. Menurut Anwar et al., 2022, p. 73 media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh media lain diantaranya sebagai berikut :

1. Tingkat interaktivitas tinggi

Dengan adanya media pembelajaran interaktif, pembelajaran bersifat komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dan siswa diberikan kesempatan untuk merespon dan melakukan berbagai aktivitas untuk mengeksplor isi dari media tersebut secara sistematis sehingga pembelajaran akan lebih aktif di kelas dengan adanya media pembelajaran ini.

2. Bersifat kaya isi (*content rich*)

Media pembelajaran interaktif ini menyediakan isi informasi lebih banyak, sehingga guru dapat bebas memilih topik materi pelajaran sesuai dengan yang diajarkan dan dapat menambah keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Dengan menyediakan media pembelajaran yang kaya isi, guru dapat membantu meningkatkan motivasi, minat dan pemahaman siswa dalam belajar.

3. Fleksibel (*flexibel*)

Media pembelajaran interaktif memiliki waktu yang fleksibel artinya dapat digunakan di kelas baik secara individual maupun berkelompok tanpa batasan ruang dan waktu oleh pengguna. Siswa dapat mengakses materi pelajaran dari jarak jauh sesuai dengan jadwal waktu yang diinginkan.

4. Siswa dapat pengalaman belajar yang beragam

Teknologi dari masa ke masa sangat berkembang pesat, Dengan adanya beberapa jenis media pembelajaran komputer membuat siswa mempunyai banyak pengalaman dalam menggunakan teknologi serta siswa akan lebih terus *up to date* terhadap perubahan teknologi yang semakin canggih.

5. Dapat menghilangkan sikap apatis siswa dalam pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menghilangkan sikap apatis (bosan) dalam pembelajaran karena adanya berbagai fitur interaktif yang beragam dan variasi animasi, gambar, video, teks, suara yang lebih menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga siswa akan lebih fokus untuk mengakses media pembelajaran itu sendiri.

6. Pelengkap kegiatan belajar mengajar

Media pembelajaran interaktif berperan penting sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar karena media pembelajaran interaktif dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep materi yang abstrak, menyajikan fitur-fitur yang menarik minat siswa. Media pembelajaran interaktif jika dikelola dengan baik akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar akan semakin lengkap dan efektif dengan adanya media interaktif tersebut.

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran interaktif pastinya memiliki kekurangan. Dengan adanya kekurangan ini, guru dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan kelebihan dari

media pembelajaran interaktif. Beberapa kekurangan media pembelajaran interaktif menurut Anwar et al., 2022, p. 75 adalah sebagai berikut :

1. Pengeluaran yang dibutuhkan cukup mahal

Untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik tentunya diperlukan *software* yang mendukung. Harga *software* yang tersedia jika kita beli untuk menunjang pembuatan media biasanya biayanya cukup mahal, dan untuk pembuatannya pun melibatkan beberapa tahapan termasuk pengembangan konten yang membutuhkan koneksi internet yang harus dibeli. Meskipun biaya pembuatan media pembelajaran interaktif cukup mahal, tetapi hasil akhirnya akan memberikan manfaat yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Membutuhkan rencana dan tenaga yang berpengalaman

Pembuatan media pembelajaran interaktif tentunya diperlukan perencanaan yang matang dan menghabiskan waktu cukup lama. Dimulai dari penyiapan *software*, bahan materi ajar, konsep alur media, dan uji coba medianya yang akan menghabiskan waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik. Selain itu, dibutuhkan juga tenaga yang berpengalaman/tim dari tenaga ahli pendidikan, desainer, dan validator media untuk menilai media pembelajaran yang dibuat layak digunakan dan disebar kepada pengguna.

2.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Suatu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat berupa suatu alat, teknologi atau metode untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Adapun tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik serta mendorong kemampuan pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan, mengembangkan. Kata pengembangan lebih diperjelas lagi menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta (dalam Sukiman, 2012, p. 53) pengembangan adalah segala perbuatan yang berubah menjadi tambah sempurna baik dalam pikiran maupun pengetahuan. Maksud dari pernyataan tersebut adalah pengembangan mengarah pada suatu proses yang meliputi serangkaian perubahan

menjadi lebih baik yang memiliki tujuan untuk meningkatkan sesuatu secara keseluruhan. Pengembangan dapat terjadi dalam berbagai aspek dan bidang baik dalam sifat-sifat pribadi, pemikiran, pengetahuan, keterampilan, teknologi dan lainnya. Dalam konteks pikiran misalnya pengembangan diri untuk meningkatkan pemahaman belajar, meningkatkan potensi diri, meningkatkan keterampilan kerja dan lainnya. Sedangkan dalam konteks pengetahuan melibatkan pembelajaran aktif baik dalam bidang pendidikan formal, maupun sumber info lainnya seperti buku, seminar. Intinya pengembangan merupakan proses yang dinamis dan berkelanjutan untuk terus berkembang menjadi lebih sempurna.

Sedangkan menurut Ritonga, Andini, Iklimah (2022) menjelaskan bahwa pengembangan adalah suatu proses pembelajaran yang didesain secara sistematis untuk memperhatikan potensi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Maksud dari pernyataan tersebut mengaitkan pengembangan dalam konteks pendidikan merujuk pada rancangan sebuah strategi secara sistematis dan terstruktur untuk memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan belajar siswa yang memiliki tujuan untuk memperhatikan potensi belajar siswa dalam kegiatan belajar. Memahami potensi siswa dalam belajar merupakan langkah penting dalam merancang pendekatan pembelajaran apa yang sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Dalam konteks pendidikan, pengembangan biasanya digunakan dalam merancang kurikulum yang berfokus pada kebutuhan belajar siswa secara individual, menentukan pendekatan apa yang cocok terhadap minat dan gaya belajar siswa, pemilihan metode dan strategi pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.18 Tahun 2002 menjelaskan bahwa definisi pengembangan adalah proses ilmu pengetahuan yang menambahkan teknologi yang ada maupun menghasilkan suatu teknologi baru yang terbukti kebenarannya dan dapat di aplikasikan dalam suatu kehidupan. Maksud dari pernyataan tersebut adalah pengembangan merupakan suatu proses yang diperluas dengan menambahkan teknologi yang ada dan diarahkan untuk mencapai hasil yang lebih maju dengan konsep tertentu yang merujuk pada peningkatan, pertumbuhan, serta perubahan yang dapat menghasilkan suatu produk baru. Dalam pengembangan ini tentunya harus ada sebuah riset dan inovasi untuk menemukan solusi yang telah ada dengan lebih baik, kemudian hasil nya harus di uji dan di evaluasi untuk mengetahui kekurangan/kelemahan

aspek yang harus di tingkatkan menjadi sesuatu lebih sempurna. Setelah suatu produk berhasil dikembangkan maka produk tersebut sudah bisa di aplikasikan dalam suatu kehidupan. Maksud pengembangan ini yaitu untuk meningkatkan kualitas, kemampuan, efisiensi, dan produktivitas yang lebih baik di berbagai bidang.

Lain hal dengan Putra (dalam Ilmiawan & Arif, 2018) menyatakan bahwa pengembangan adalah ilmu pengetahuan yang digunakan untuk memproduksi bahan baru. Maksud dari pernyataan tersebut adalah mengaitkan pengembangan dalam konteks teknis merujuk pada pengembangan adalah suatu pengetahuan untuk menghasilkan bahan/produk baru yang dapat memenuhi kebutuhan tertentu. Proses pengembangan semacam itu melibatkan metodologi apa yang tepat untuk merancang, menguji dan memproduksi inovasi baru yang dapat bermanfaat sesuai dengan standar kualitas dan keamanan yang ditetapkan. Pengembangan dalam konteks teknis ini biasanya bertujuan untuk menciptakan teknologi baru yang lebih aman, efisien dalam memenuhi kebutuhan industri tertentu. Hal tersebut merupakan hal penting untuk memajukan teknologi secara keseluruhan serta menciptakan solusi terbaik dan berkelanjutan untuk menghadapi berbagai tantangan yang akan dihadapi oleh masyarakat modern.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mempengaruhi motivasi dan minat siswa dalam belajar dengan cara menyampaikan suatu pengetahuan menggunakan suatu alat/cara tertentu (Noor, 2021, p. 4). Maksud dari pernyataan tersebut adalah mengajar merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran maka segala alat bantu yang digunakan oleh guru dalam mengajar untuk meningkatkan kemauan belajar siswa dinamakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Minat dan motivasi siswa dalam belajar itu sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Tanpa bantuan media, materi pelajaran sulit untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks. Maka guru harus menjadi penyemangat dalam menguasai media pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang sempurna dan berkualitas.

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pendapat dari Miarso (dalam Fikri & Madona, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

mendorong terjadinya proses belajar antara siswa dengan guru untuk menyampaikan suatu pesan/ informasi yang dapat merangsang sebuah perasaan, perhatian dan pikiran sehingga timbul rasanya kemauan dalam belajar. Maksud dari pernyataan tersebut adalah segala sesuatu disini mengacu pada sebuah alat/sarana berupa fisik dalam bentuk cetak, visual, audio, video, digital maupun media interaktif yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan isi bahan ajarnya yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mengubah tingkah laku siswa supaya mau belajar secara utuh dan bermakna. Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat berinteraksi secara aktif dan memanfaatkan segala potensi yang ia miliki. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan baik. Kemauan belajar disini adalah kunci keberhasilan mereka dalam pendidikan. Jika kemauan siswa belajarnya tinggi maka motivasi untuk meningkatkan prestasi belajarnya juga akan naik.

Berdasarkan penjelasan diatas, melalui analisis sintetis dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah cara untuk mengembangkan suatu produk menjadi lebih sempurna demi menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan dapat bermanfaat lebih banyak dari produk sebelumnya. Dalam pengembangan media pembelajaran ini merujuk pada proses merancang, mengembangkan, dan memproduksi media pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyampaikan sebuah informasi berupa materi pelajaran dalam segala bentuk media dari media cetak hingga digital atau kombinasi dari keduanya untuk mengubah tingkah laku dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa sehingga ada kemauan untuk belajar demi mencapai prestasi siswa yang lebih baik. Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran ada hal-hal yang harus diperhatikan misalnya pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik, gaya belajar, kebutuhan siswa, serta merancang materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Model pengembangan ADDIE adalah salah satu desain/model pengembangan media pembelajaran yang paling umum digunakan. Model ADDIE ini menyediakan proses terorganisasi dalam membangun bahan-bahan pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran tradisional tatap muka langsung di kelas maupun pembelajaran daring. Menurut Cennamo, Abell & Chung (dalam Haryanto & Sugianti,

2020) Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut penjelasan mengenai 5 tahapan tersebut:

1) *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini merupakan tahapan awal yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran. Analisis yang dimaksud dalam tahap ini adalah analisis kebutuhan masalah, analisis peserta didik, dan analisis media sehingga ditemukannya produk apa yang perlu dikembangkan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran, analisis peserta didik dilakukan agar dapat mengetahui karakteristik peserta didik yang beragam dalam pengembangan media pembelajaran, dan analisis media digunakan untuk mengetahui cara pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2) *Design* (Desain)

Design (desain) merupakan faktor penting dalam pengembangan karena tahap ini meliputi perencanaan pengembangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan pada tahap design berfokus pada penyusunan media pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, latihan soal, instrumen penilaian yang digunakan dalam pemilihan media. Pada tahap ini, peneliti merancang kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukannya pembuatan dan mengembangkan sesuai dengan rencana yang dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mulai memproduksi media pembelajaran dengan beberapa langkah yang dilakukan adalah pembuatan media sesuai dengan sketsa, melakukan tes aplikasi pada perangkat android atau perangkat lainnya sehingga produk yang dibuat sudah bisa divalidasi oleh ahli di tahap selanjutnya.

4) *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi merupakan tahapan untuk mengimplementasikan produk yang telah dibuat/dikembangkan pada situasi yang nyata. Tahapan ini memiliki peran penting dalam keberhasilan produk yang dibuat. Produk yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah diantaranya ada uji ahli yang terdiri dari validator uji ahli media dan ahli materi. Setelah divalidasi oleh kedua ahli kemudian produk tersebut di uji cobakan ke dalam 2 tahapan yaitu uji kelompok kecil yang berisi 10-15

siswa kemudian dilanjutkan uji coba lapangan di kelas dengan jumlah siswa 25-35 orang untuk mendapatkan kevalidan dan kehasilgunaan dari uji kelompok kecil.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan harapan awal atau tidak, menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Secara singkatnya dalam tahap ini peneliti melakukan evaluasi/ revisi secara terus menerus agar kesalahan-kesalahan kecil pada produk segera diperbaiki sesuai dengan masukan serta saran yang didapat dari angket siswa dengan tujuan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai dan layak digunakan.

Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukan beberapa tahapan yaitu dimulai dari analisis kebutuhan/masalah, membuat rancangan produk, mengembangkan produk, menilai produk dan mengevaluasi produk.

2.1.3 *Edutainment*

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, konsep *Edutainment* menjadi semakin relevan dan penting dalam dunia upaya meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran. Melibatkan interaksi yang aktif dan kreativitas, *Edutainment* tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan pengetahuannya dalam konteks yang lebih santai. *Edutainment* merupakan istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan. Secara etimologi, kata *Edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa, *Edutainment* merupakan pendidikan yang ada unsur hiburannya. Hamid, 2014, p.17 menyebutkan bahwa definisi *Edutainment* dari segi terminologis adalah proses pembelajaran yang mengkombinasikan pendidikan dengan hiburan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa metode *Edutainment* ini lebih menarik dan interaktif daripada metode pembelajaran tradisional, karena menggabungkan unsur-unsur

pendidikan dan hiburan. Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan permainan edukatif, aplikasi pembelajaran berbasis *game*, bermain peran (*role play*), humor atau aktivitas interaktif lainnya yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat mudah memahami materi pelajaran dengan baik. Dengan menggabungkan pendidikan dan hiburan dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias lagi dalam belajar dan meningkatkan minat terhadap suatu subjek tertentu serta informasi dan konsep-konsep penting dapat tersampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dicerna oleh siswa.

Sejalan dengan Fadlillah (dalam Mayangsari & Fitroh, 2018) yang mengungkapkan bahwa metode *Edutainment* adalah salahsatu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan tidak membosankan. Metode pembelajaran *Edutainment* ini mengedepankan kesenangan karena pembelajaran ini menggabungkan unsur pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) menjadi satu untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan interaktif bagi siswa dengan memanfaatkan sebuah media dan teknologi yang menarik sehingga mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam belajar. Unsur hiburan dalam metode *Edutainment* ini mengacu pada unsur-unsur yang dirancang oleh guru untuk menyenangkan dan menarik perhatian siswa dalam belajar yang mencakup permainan edukatif, media interaktif dengan memanfaatkan media visual dan audio seperti animasi, video atau presentasi multimedia yang dapat membantu menjelaskan konsep materi dengan cara yang lebih menarik dari pembelajaran biasanya.

Menurut *New World Encyclopedia* (dalam Hamid, 2014) *Edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education* yang berarti pendidikan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. *Edutainment* pada dasarnya adalah proses pembelajaran dengan memasukan hiburan ke dalam materi pelajaran (p.18). Pada umumnya, *Edutainment* mencoba untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bersifat menyenangkan agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta bisa berupa pendidikan di alam bebas yang mampu menghibur sekaligus belajar tentang kehidupan habitatnya, hiburan yang dimaksud adalah hiburan yang sudah akrab di telinga mereka seperti *video games*, *film*, musik, perangkat multimedia dan lainnya.

Dengan menyatukan aspek-aspek hiburan ke dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan, minat siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, konsep-konsep abstrak dalam materi pelajaran dapat diilustrasikan dalam bentuk yang lebih konkrit (jelas) sehingga siswa bisa lebih memahami dan mengingat materi pelajaran dengan mudah.

Sedangkan menurut Krisdayani, Antara, Tirtayani (dalam Pratiwi, 2022) menyebutkan bahwa pembelajaran *Edutainment* adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan pendidikan. Pada dasarnya, pembelajaran *Edutainment* dianggap sebagai suatu metode yang dapat membantu guru dalam mengatasi masalah siswa yang kurang aktif dalam belajar. Pembelajaran *Edutainment* memiliki fokus pada pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar penerima informasi yang pasif, tetapi mereka terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran seperti diskusi kelompok, bermain peran, dan lainnya. Unsur-unsur hiburan dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mencakup pemahaman konsep, pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional serta meningkatkan motivasi dan peran siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan pembelajaran mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, melalui analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa *Edutainment* adalah metode pembelajaran yang memasukkan unsur hiburan ke dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Metode pembelajaran *edutainment* ini dapat memanfaatkan teknologi modern seperti perangkat lunak interaktif, animasi atau permainan edukatif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Melalui kombinasi antara pendidikan dengan hiburan, siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep materi pelajaran yang sifatnya abstrak. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang memastikan siswa tidak hanya menerima materi pengetahuan saja melainkan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan perasaan yang senang. Faktor yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan

menyenangkan adalah materi pelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dari siswa, memanfaatkan teknologi dan multimedia dalam pembelajaran seperti video, animasi, permainan edukatif, serta menggunakan berbagai variasi metode pengajaran.

Pembelajaran berbasis *Edutainment* bukanlah pembelajaran yang semata-mata mengharuskan siswa tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidikan dan siswa dalam suasana nyaman, menyenangkan tanpa adanya penekanan. Menurut Dave Meier (dalam Trinova, 2012) memberikan pengertian menyenangkan sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira yang dimaksud bukan berarti suasana ribut, huru-hura dan kemeriahan yang dangkal. Sedangkan menurut Rose & Nocholl (dalam Trinova, 2012) mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah (1) Menciptakan lingkungan yang rileks, (2) Materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan anak, (3) Melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun kanan (sosial), (4) Menantang siswa dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.

Trinova, Zulvia (2012) menyampaikan bahwa indikator pembelajaran yang menyenangkan adalah (1) Perhatian penuh/ terfokus, konsentrasi tinggi, antusias, semangat, menarik minat, (2) Berani mencoba/melakukan sesuatu, dan tidak merasa takut akan mempertanyakan sesuatu, (3) Ekspresi wajah membahagiakan, senang, dan terlibat asyik. Menurut Hamruni (dalam Agustia, 2019) menyampaikan bahwa pembelajaran *Edutainment* memiliki 4 karakteristik diantaranya :

1. *Edutainment* menjembatani antara proses belajar dan mengajar

Edutainment menjadi jembatan antara proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan penggunaan gambar, animasi, atau interaktif multimedia yang dapat membantu menyajikan konsep-konsep materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami.

2. *Edutainment* mengupayakan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan didasari dengan 3 asumsi yaitu, pertama perasaan gembira akan mempercepat proses pembelajaran, jika perasaannya takut/sedih akan memperlambat proses belajar siswa, oleh karena itu konsep *edutainment*

dibutuhkan dalam pembelajaran karena memadukan antara pendidikan dengan hiburan supaya pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan. Kedua, apabila siswa mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara efektif, maka akan mudah dalam mencapai prestasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Ketiga, dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dengan cara memotivasi dan menghargai setiap gaya belajar siswa, maka setiap siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

3. *Edutainment* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang diawali dengan menggali dan memahami kebutuhan belajar siswa

Dalam hal ini, pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa saja melainkan guru harus memperhatikan minat, kebutuhan, gaya belajar setiap individu dengan keberagamannya dengan cara menyesuaikan metode pembelajaran, materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan, tingkat pemahaman dan gaya belajar siswa. *Edutainment* dapat menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dengan cara memberikan aktivitas interaktif ke dalam proses pembelajaran.

4. *Edutainment* menekankan pembelajaran yang humanis, tidak menakutkan melainkan dengan perasaan yang positif (senang/gembira)

Pembelajaran yang humanis merupakan pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan diri siswa meliputi pengembangan keterampilan dan sikap-sikap yang positif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. *Edutainment* menekankan aspek humanis cenderung tidak menggunakan metode/materi yang menakutkan siswa karena *edutainment* menggabungkan unsur-unsur hiburan ke dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar siswa yang lebih menyenangkan.

Menurut Sanaki (dalam Hartina, 2022) media pembelajaran yang digunakan dalam metode *Edutainment* antara lain (1) alat-alat audio-visual seperti *slide*, *film*, kartun, komik, diagram, gambar dan benda 3 dimensi, (2) media yang menggunakan teknik seperti *film*, rekaman, radio, televisi, internet, dan komputer. Selain itu, media pembelajaran berbasis *Edutainment* dapat berupa permainan elektronik yang dimainkan dalam perangkat *mobile* berupa *smartphone*, komputer, dan tablet PC. Bentuk *Edutainment* yang akan peneliti gunakan adalah dengan mengaitkan materi pelajaran dengan sebuah *game* edukatif yang telah dibuat dalam media pembelajaran interaktif.

Dengan cara kerjanya siswa harus menyelesaikan setiap tantangan yang ada di dalam media tersebut untuk melanjutkan ke materi selanjutnya. Dengan adanya penerapan *Edutainment* berupa game edukatif tersebut pada kegiatan pembelajaran maka siswa akan menerima materi pelajaran yang tidak membosankan. Hamruni (dalam Nidia, 2021) menyampaikan langkah-langkah penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran diawali dengan memberikan *ice breaking* kepada siswa seperti permainan ringan atau pertanyaan sederhana untuk menciptakan pembelajaran yang santai, nyaman dan menyenangkan
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara kontekstual dengan menyajikan gambaran dari pembelajaran yang akan disampaikan
3. Guru memberikan materi pelajaran disesuaikan dengan media *entertainment* yang akan digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa
4. Guru menyajikan pembelajaran berbasis aktivitas melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) agar siswa tidak hanya menerima informasi materi saja melainkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru
5. Guru memberikan *reward* atau apresiasi kepada siswa sebagai akhir dari proses pembelajaran untuk menghargai atas usaha dan prestasi mereka sehingga mereka lebih bersemangat dan kepuasan belajar dapat tercapai.

2.1.4 Articulate Storyline 3

Salahsatu media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami proses belajar yang lebih berkesan adalah pembelajaran berbasis teknologi/komputer. Berdasarkan fungsinya, komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak fitur. Fitur tersebut dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi perangkat lunak. Dari banyaknya jenis aplikasi, ada satu jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline adalah salahsatu perangkat lunak multimedia yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berisi beberapa gabungan media dari teks, gambar, audio, video dan animasi dengan hasil publikasinya berupa sebuah aplikasi atau media berbasis web (*html5*) yang dapat diakses di berbagai perangkat seperti tablet,

laptop, *smartphone* maupun *handphone* (Amiroh, 2020, pp. 2-3). Dengan menambahkan beberapa gabungan media seperti teks, gambar, suara, animasi, video menjadi satu dirancang untuk memudahkan dalam pembuatan materi pelajaran yang menarik dan berdaya interaktif. Sifat interaktif ini dapat dikembangkan melalui fitur *trigger* yang terdapat dalam aplikasi *Articulate Storyline* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena terdapat aktivitas tombol klik, pertanyaan interaktif yang memberikan siswa lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penggunaan gambar, audio, video, dan animasi dapat membantu memvisualisasikan suatu konsep dengan lebih jelas dan memperkaya isi materi pelajaran. Dengan hasil publikasinya yang dapat diakses di berbagai perangkat tidak hanya interaktif dan menarik tetapi juga mudah diakses oleh pengguna kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

Sejalan dengan Darnawati dkk, 2019 menyatakan bahwa aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat pembelajaran elektronik untuk membuat media pembelajaran menjadi interaktif dengan menciptakan sebuah presentasi dengan menggunakan berbagai elemen media yang berbeda seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat menampilkan *quiz* kemudian hasilnya dapat dipublikasikan menjadi sebuah aplikasi. Aplikasi *Articulate Storyline* ini memang alat yang dirancang khusus untuk membuat pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi pelajaran yang dapat diakses secara elektronik menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, *smartphone* atau perangkat lainnya. Dilengkapi dengan fitur-fitur yang lengkap dan menarik membuat media pembelajaran lebih interaktif karena tidak hanya berisikan teks dan gambar saja melainkan terdapat gambar bergerak/video, tombol-tombol interaktif yang dapat ditekan oleh pengguna sesuai dengan kemauan mereka. Selain itu, dalam aplikasi ini menyediakan fitur pembuat soal/*quiz* yang interaktif mencakup pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan singkat, atau pertanyaan jenis lainnya yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan serta bisa langsung mengetahui hasil nilai dari pengerjaan *quiz* tersebut.

Menurut Rafmana, Chotimah & Alfiandra (2018) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* adalah sebuah *software* yang menyediakan beberapa *template* untuk dibuat media presentasi dimana *templat*nya dapat dibuat sendiri atau menggunakan *template* yang tersedia disesuaikan dengan karakter kemauan sendiri. *Articulate Storyline*

menyediakan beberapa template yang dapat digunakan sebagai dasar project pembuatan media pembelajaran interaktif. Selain memiliki *template* yang tersedia, seorang pembuat memiliki kebebasan untuk membuat template mereka sendiri mereka dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan animasi ke dalam *template* tersebut akan memberikan tingkat interaktivitas yang tinggi pada media pembelajaran yang dibuat, mengganti warna, menyesuaikan tata letak slide, menambahkan elemen-elemen desain khusus dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Beberapa kategori template yang dapat ditemukan di aplikasi Articulate Storyline yaitu ada template kursus media pembelajaran interaktif (e-learning) yang mencakup slide pembukaan, konten pokok, aktivitas interaktif, quiz dan penutup, template ilustrasi dan gambar karakter yang mencakup desain visual yang digunakan sebagai latar belakang, ikon atau elemen dekoratif lainnya yang dapat meningkatkan daya tarik pengguna, serta template soal dan ujian yang mencakup pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan isian atau bentuk lainnya.

Sedangkan menurut Utami & Wahyudi, 2021 menyampaikan bahwa *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan isi konten yang memuat unsur visual dan audio yang dapat membuat siswa menangkap materi melalui media tersebut menjadi lebih mudah dikarenakan melibatkan dua panca indera yaitu mata dan telinga. Interaktivitas merupakan salahsatu kekuatan utama dari aplikasi *Articulate Storyline*, karena melalui aplikasi ini dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan fitur-fitur dari trigger dapat menciptakan tombol yang dapat digerakkan atau aktivitas lain yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Isi konten yang memuat unsur visual dan audio dapat mencakup berbagai bentuk, tergantung pada jenis media atau platform yang digunakan. Unsur visual dan audio pada aplikasi media pembelajaran interaktif mencakup gambar, animasi, grafik, video interaktif, elemen permainan, objek yang dapat dipindahkan, narasi yang menjelaskan materi, petunjuk suara penggunaan media tersebut, dan lainnya. Dengan menggabungkan unsur visual dan audio membuat media pembelajaran lebih menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang sulit dipahami.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat tersebut melalui analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan isi konten yang berupa media audio dan visual gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video yang menghasilkan publikasi berupa aplikasi atau media berbasis web (*html5*) yang bisa dijalankan di beberapa perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone* yang dapat membuat siswa menangkap materi pelajaran menjadi lebih mudah dan pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik. Aplikasi ini menyediakan layanan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan kode yang rumit, mendukung penggunaan elemen multimedia seperti gambar, teks, audio, video, dan animasi untuk membuat media pembelajaran lebih terkesan hidup dan menarik, dapat menggunakan elemen seperti tombol yang dapat di klik, pertanyaan/kuis dan aktivitas interaktif lainnya serta memiliki waktu yang fleksibel dalam mengakses secara online maupun offline sehingga membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Konten yang dibuat dalam aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS) untuk mengetahui kecepatan belajar siswa, menyimpan data hasil kuis serta memberikan penilaian langsung terhadap kuis yang telah dikerjakan oleh siswa.

Sebelum membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, pastikan PC/Laptop telah memenuhi syarat kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang diperlukan dalam instalasi *Articulate Storyline 3*. Amiroh, 2020 mengungkapkan bahwa ada beberapa syarat yang diperlukan untuk pemasangan *Articulate Storyline 3* pada PC/Laptop yaitu :

1. Perangkat keras (*hardware*) yang terdiri dari :
 - a) *CPU 2 GHz processor or higher (32-bit atau 64-bit)*
 - b) Memori minimal 2GB
 - c) Tersedia *Disk Space* minimal 1GB
 - d) *Display 1,280 x 800 screen resolution or higher*
 - e) Kartu multimedia, mikrofon dan kamera web untuk merekam suara dan video
2. Perangkat lunak (*software*) yang terdiri dari :
 - a) Operasi sistem *windows 7, 8 atau 10 (32-bit atau 64-bit)*
 - b) *Mac OS x 10.6.8*

- c) *NET framework* minimal versi 4.5.2
- d) *Visual C++*
- e) *Adobe flash player* versi 10.3 (p. 4)

Aplikasi *Articulate Storyline 3* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menggunakannya. Saepuloh, 2022 menyampaikan bahwa *Articulate Storyline* memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif diantaranya :

➤ Keunggulan *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline memiliki beberapa keunggulan dari software yang lain untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Keunggulan aplikasi *Articulate Storyline* diantaranya yaitu :

1. Tampilan menu dan fitur pada aplikasi ini hampir mirip dengan fitur-fitur yang ada dalam *Ms. Powerpoint* sehingga bagi pemula yang memiliki kemampuan dasar dalam membuat media menggunakan *Ms. Powerpoint* akan mudah dalam menjalankan aplikasi ini
2. Aplikasi ini mendukung dalam membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif karena didalamnya terdapat fitur *slide* interaktif dengan berbagai gambar bergerak dan elemen simbol yang dapat diklik oleh pengguna
3. Fungsi *trigger* atau navigasi tombol sangat mudah dijalankan tanpa perlu kode yang sulit sehingga untuk pemula akan sangat mudah jika ingin belajar membuat sebuah *project* dalam aplikasi ini
4. Kontennya dapat berisi beberapa gabungan media dari teks, gambar, grafik, audio, video dan animasi
5. Terdapat fitur pembuatan *quiz* tanpa harus mengimport *file* dari luar
6. Hasil publikasinya berupa aplikasi atau media berbasis web yang dapat dijalankan di beberapa perangkat seperti tablet, laptop maupun *smartphone* dengan beberapa jenis *file* yaitu *desktop* berupa berkas aplikasi (.exe), *web browser* berupa berkas *HTML5*, *smartphone* android dengan mengkonversinya menjadi sebuah APK, serta LMS (*Learning Management System*) seperti *moodle*
7. Hasil publikasi yang telah di konversi ke APK memiliki ukuran berkas yang relatif kecil sehingga ringan jika dipasang di *smartphone*.

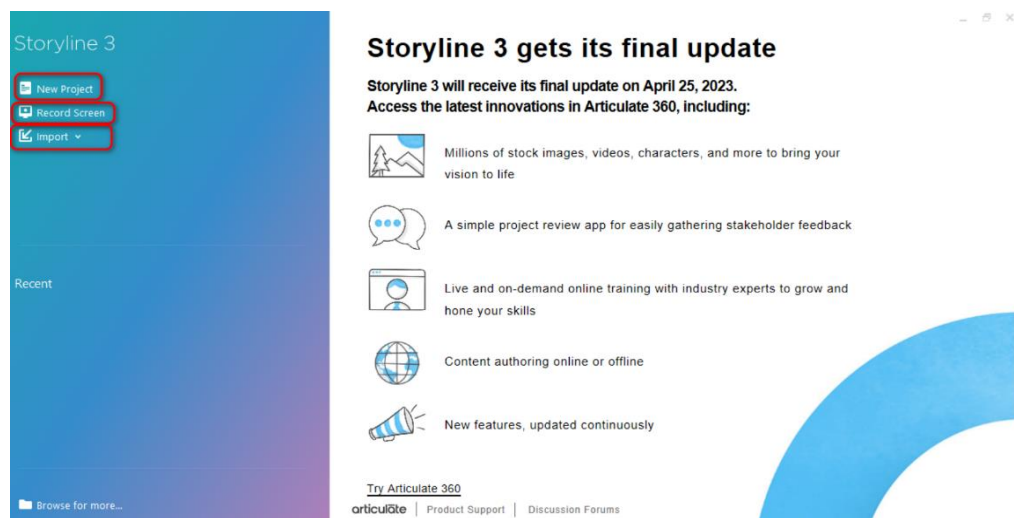
➤ Kelemahan *Articulate Storyline 3*

Selain memiliki keunggulan, tentunya aplikasi *Articulate Storyline* memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil publikasi berupa aplikasi dengan ukuran tampilan medianya ketika dijalankan di *smartphone* tidak bisa tampil secara *full screen* masih ada jarak *margin* dari batas layar *smartphone* tetapi masih tetap bisa dijalankan dengan baik
2. Tidak terdapat *font cambria math*
3. Penggunaan suara dalam media hanya muncul pada *slide* yang telah ditambahkan saja tidak bisa sepenuhnya sepanjang media, jika ingin muncul sepenuhnya dapat menambahkan *script* tertentu untuk menambahkannya
4. Aplikasi ini membutuhkan spesifikasi komputer yang telah memenuhi syarat tertentu dalam menjalankannya, sehingga dalam pembuatan media menggunakan aplikasi ini sangatlah jarang.

Articulate Storyline 3 terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Halaman awal, dalam halaman ini berisi tampilan pertama kali muncul ketika membuka aplikasi *Articulate Storyline 3*.



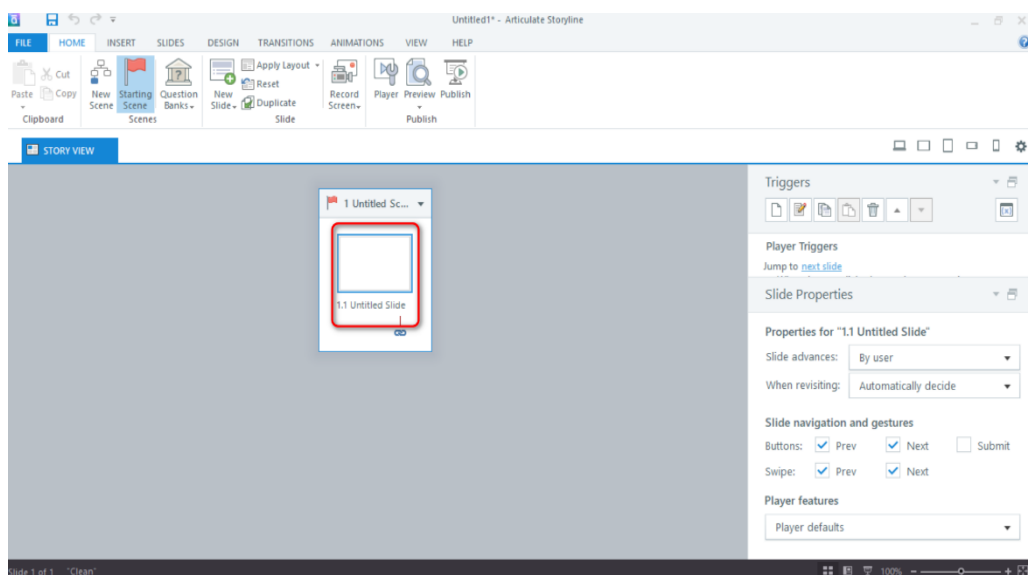
Gambar 2.1 Halaman Awal Articulate Storyline 3

Menu untuk membuat proyek baru meliputi :

- a. *New Project*, menu ini memungkinkan kita memulai dengan lembar kerja kosong.
- b. *Record Screen*, menu ini memungkinkan kita merekam konten layar dan mengintegrasikannya ke dalam cerita baru.
- c. *Import*, pada menu ini, kita akan diberikan 5 opsi pilihan yaitu *Import Powerpoint* yang memungkinkan kita untuk mengimpor konten yang dikembangkan sebelumnya dalam *Microsoft Powerpoint*, *Import Quizmaker* yang memungkinkan kita

mengimpor konten yang sebelumnya dikembangkan di *Articulate Quizmaker*, *Import Engage* yang memungkinkan kita mengimpor konten yang sebelumnya dikembangkan di *Articulate Engage*, *Import Question from File* untuk memungkinkan kita mengimpor pertanyaan dari file teks (.txt) atau *Microsoft Excel*, serta *Import from Story Template* untuk memungkinkan kita mengimpor *template* proyek *Storyline* yang dikembangkan sebelumnya (.storytemplate) kita juga bisa menggunakan menu ini untuk mengimpor konten *Articulate Storyline* yang disimpan dengan *file* .story ekstensi.

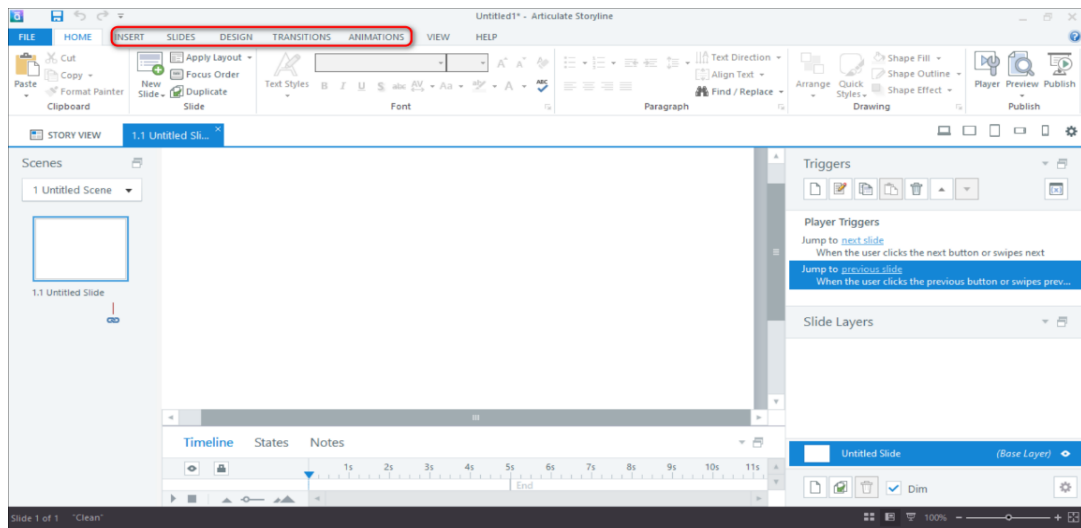
2. Halaman utama *Articulate Storyline 3*. Halaman ini merupakan langkah awal dalam membuat suatu *project* dengan dilengkapi beberapa fitur/menu yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan. Untuk memulai *project* baru bisa *double* klik pada layar yang ada di tengah.



Gambar 2.2 Halaman Utama Articulate Storyline 3

3. Lembar kerja *Articulate Storyline 3*. Pada halaman ini pembuatan *project* dimulai dengan beberapa fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sesuai kebutuhan ada *timeline* untuk mengatur kapan dan berapa lama sebuah objek akan ditampilkan pada media, *movie picture* untuk memberikan kesan gambar yang berjalan, *trigger* untuk membuat media yang interaktif dan *powerful* karena dengan navigasi tombol yang dapat disentuh ke arah *slide* lain, *character* untuk menambahkan gambar animasi sesuai yang diinginkan, *design* yang banyak dengan beberapa *template*, *animations* untuk membuat slide layar menjadi lebih hidup dan bergerak, membuat beragam kuis

interaktif seperti *True/False*, *multiple choice* di dalam fitur *graded question*, *freeform question* dan lainnya.



Gambar 2.3 Lembar Kerja Articulate Storyline 3

Bagian-bagian lain yang terdapat pada lembar kerja *Articulate Storyline* diantaranya :

- a. Tombol *Articulate*, pada tombol ini terdapat fungsi *Restore*, *Move*, *Size*, *Minimize*, *Maximize*, dan *Close*.
- b. *Quick Access Toolbar*, berisi *tool* atau alat-alat yang bisa diakses dengan cepat dan umum dipakai.
- c. *Customize Quick Access Toolbar* merupakan alat -alat untuk diakses lebih cepat yang bisa diatur isi alatnya
- d. *Menu Bar*, berisi perintah alat-alat umum yang sudah dikelompokkan sesuai fungsinya. Dalam menu tersebut banyak menu yang bisa dipakai misalnya *Tab Home*, *Tab Insert*, *Tab Slides*, *Tab Design*, dan lain-lain
- e. Pengatur Jendela, terdiri dari *Minimize* merupakan tombol untuk memperkecil layar jendela, *Maximize* merupakan tombol untuk memaksimalkan layar jendela serta *Close* untuk menutup jendela
- f. Kotak dialog, merupakan kumpulan perintah kotak dialog yang telah disimpan
- g. *Ruller*, merupakan penggaris dari batas *slide* yang tersedia baik horizontal maupun vertikal
- h. *Roler*, merupakan bagian fasilitas untuk menggulung halaman kerja secara horizontal dan vertikal

- i. *Status Bar*, merupakan menu yang menampilkan status kita di lembar kerja misalnya nomor *slide*, jumlah kata dan lain-lain
- j. *Preview, slide view* untuk mengatur tampilan halaman kerja
- k. *Zoom in-out*, merupakan menu untuk memperbesar dan memperkecilkan tampilan pada layar.

Materi pelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* ini adalah materi persamaan garis lurus. Materi persamaan garis lurus disampaikan pada pelajaran matematika kelas VIII SMP semester ganjil. Kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi materi persamaan garis lurus yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar

KD	Kompetensi Dasar
4.4	Menganalisis fungsi linear (sebagai persamaan garis lurus) dan menginterpretasikan grafiknya menggunakan masalah kontekstual.
1.4	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan fungsi linier sebagai persamaan garis lurus.

Tabel 2.2 Indikator Pencapaian Kompetensi

IPK	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.4.1	Mengenal persamaan garis lurus
4.4.2	Menggambarkan grafik persamaan garis lurus
4.4.3	Menentukan kemiringan/gradien persamaan garis lurus
1.4.1	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan persamaan garis lurus

- **Persamaan Garis Lurus**

Materi persamaan garis lurus merupakan konsep awal, dimana siswa mengembangkan konsep fungsi yang telah dipelajari sebelumnya. Secara umum, hubungan nilai x dan nilai y yang terletak pada garis lurus dapat ditulis $px + qy = r$ dengan p, q, r , bilangan real dan $p, q \neq 0$. Persamaan tersebut dinamakan persamaan garis lurus. Persamaan dalam bentuk $px + qy = r$ dengan $p, q \neq 0$ dapat ditulis menjadi $y =$

$-\frac{p}{q}x + \frac{r}{q}$. Jika $-\frac{p}{q}$ dinyatakan dengan m dan $\frac{r}{q}$ dinyatakan dengan c maka persamaan garis tersebut dapat dituliskan dalam bentuk $y = mx + c$; dengan m, c suatu konstanta.

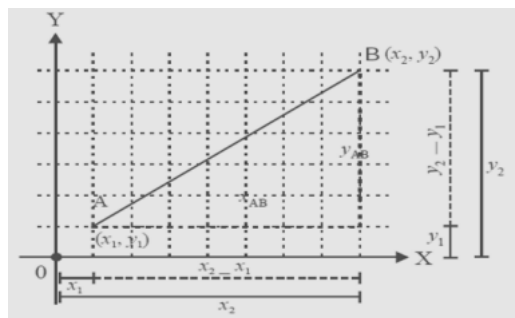
- **Gradien**

Gradien suatu garis adalah bilangan yang menyatakan *kemiringan* suatu garis yang merupakan perbandingan antara komponen y dan komponen x .

a) Gradien Suatu Garis yang Melalui Titik Pusat $O(0,0)$ dan Titik (x, y)

Besar gradien garis yang persamaannya $y = mx$ adalah besarnya koefisien x , garis dengan persamaan $y = mx$ memiliki gradien m sedangkan gradien garis $ax + by = c$ adalah $-\frac{a}{b}$

b) Gradien Garis Melalui Dua Titik (x_1, y_1) dan (x_2, y_2)



Gambar 2.4 Gradien Garis Melalui Dua Titik (x_1, y_1) dan (x_2, y_2)

Berdasarkan gambar tersebut tampak bahwa ruas garis AB melalui titik $A(x_1, y_1)$ dan $B(x_2, y_2)$, sehingga gradien garis melalui titik (x_1, y_1) dan (x_2, y_2) adalah $m = \frac{\Delta y}{\Delta x} = \frac{y_2 - y_1}{x_2 - x_1}$.

Catatan :

- Selisih antara dua bilangan y_1 dan y_2 dinotasikan dengan $\Delta y = y_2 - y_1$
- Selisih antara dua bilangan x_1 dan x_2 dinotasikan dengan $\Delta x = x_2 - x_1$ (Wahyuni, dalam Budiarni, 2018)

➤ **Tampilan Articulate Storyline 3 pada Materi Gradien Persamaan Garis Lurus**

Penyajian materi pada media pembelajaran dibuat oleh peneliti menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang terdiri dari menu belajar dan menu bermain. Menu materi berisi tentang masalah gradien persamaan garis lurus dalam kehidupan sehari-hari sebagai awalan yang disajikan dalam bentuk video. Sedangkan untuk menu bermain, berisi soal gradien dalam bentuk *drag and drop* dalam beberapa level.



Gambar 2.5 Menu Utama Aplikasi



Gambar 2.6 Tampilan Menu Materi



Gambar 2.7 Tampilan Materi Awal



Gambar 2.8 Tampilan Menu Bermain



Gambar 2.9 Tampilan Awal Menu Bermain Level 1

2.1.4 Kelayakan Media Pembelajaran

Dalam transformasi dunia pendidikan menuju era digital, peran media pembelajaran menjadi semakin signifikan. Keberhasilan sebuah sistem pembelajaran tidak hanya tergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi pada sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat memenuhi kriteria kelayakan yang tepat.

Menurut KBBI Daring, Kelayakan memiliki arti perihal layak (patut, pantas), kepantasan dan kepatutan. Menurut Mauldin & Edi (dalam Jubaerudin, 2021) kelayakan media pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran telah sesuai, layak dan mendukung terhadap isi materi pelajaran serta kebutuhan pembelajaran. Penilaian terhadap kelayakan dalam penggunaan media pembelajaran harus dipertimbangkan sejauh mana media tersebut sesuai dan selaras dengan kebutuhan isi materi pelajaran. Media pembelajaran yang dipilih atau digunakan harus sudah memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Media pembelajaran yang sesuai dengan isi materi pelajaran dapat memvisualisasikan ilustrasi gambar mengenai konsep yang sulit sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih baik. Kebutuhan pembelajaran yang dimaksud merujuk pada berbagai hal yang harus dipenuhi atau diperhatikan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Beberapa aspek kebutuhan pembelajaran yang perlu diperhatikan meliputi kebutuhan peserta didik yang mencakup motivasi, gaya belajar dan tingkat pemahaman mereka, kebutuhan materi pelajaran yang mencakup keterbacaan materi yang disajikan, serta

kebutuhan metode pengajaran yang mencakup variasi metode pengajaran yang melibatkan siswa terlibat aktif dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti multimedia, aplikasi dan lainnya. Apabila media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan isi materi pelajaran maka media tersebut telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan Aji, 2022 menyebutkan bahwa kelayakan media pembelajaran adalah apabila media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan kesempatan belajar bagi siswa sesuai dengan kebutuhan dan isi materi pelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak dapat diartikan sebagai seberapa jauh kemampuan media tersebut dalam memberikan kesempatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung isi materi pelajaran. Kebutuhan siswa yang harus dipenuhi mencakup gaya belajar, tingkat pemahaman, tingkat keterlibatan dan kebutuhan individu lainnya. Media pembelajaran harus relevan dan mendukung isi materi pelajaran yang akan diajarkan dengan mencerminkan konsep atau topik pembelajaran untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan membantu dalam pemahaman siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik. Selain itu, media pembelajaran juga harus dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan ketersediaan sumberdaya untuk mengaksesnya. Apabila media pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria yang disebutkan diatas media tersebut layak digunakan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sedangkan menurut Jubaerudin, 2021 media pembelajaran dikatakan layak apabila dalam penggunaannya terhadap proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah sehingga prestasi belajar dapat dicapai dengan maksimal. Media pembelajaran yang layak memiliki banyak manfaatnya dalam proses pembelajaran. Inti dari kelayakan media pembelajaran yang dimaksud adalah kemampuan media tersebut dalam mengoptimalkan prestasi belajar siswa. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam mengoptimalkan prestasi belajar siswa melalui media pembelajaran yaitu media pembelajaran harus bersifat interaktif dan dapat memvisualisasikan konsep materi secara menyeluruh, suasana belajar harus nyaman dan menyenangkan, isi dari media pembelajaran harus menarik memuat berbagai unsur seperti gambar, suara, teks dan video agar membantu dalam meningkatkan motivasi siswa, memenuhi gaya belajar yang beragam diantara siswa, membantu menyampaikan

materi yang mudah dicerna, dan mengilustrasikan konsep-konsep abstrak menjadi mudah dipahami. Jika media pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan siswa dan siswa mendapatkan capaian belajar yang maksimal, maka media tersebut dikategorikan layak untuk digunakan.

Berdasarkan penjelasan diatas melalui analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran adalah merujuk pada hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak apabila media tersebut sesuai dengan kebutuhan, mawadahi materi pelajaran yang akan diajarkan. Beberapa kelayakan yang harus dipenuhi mencakup kelayakan isi, kelayakan praktis dan kelayakan biaya. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Untuk mengukur layak atau tidaknya media pembelajaran harus ditelaah dan divalidasi dengan menggunakan kriteria yang telah ditentukan. Kriteria tersebut diantaranya isi konten atau materi pelajaran dan bahasa harus jelas, tertata rapi dan tersusun sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, kebutuhan siswa, relevan dengan isi materi pelajaran, media memiliki kualitas yang bagus, praktis dan fleksibel dalam mengaksesnya tidak terbatas waktu, tempat dan ruang yang bisa digunakan dimana dan kapan saja. Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian, komentar, kritik dan saran agar media pembelajaran yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan dan isi materi sehingga media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam praktiknya, ada beberapa kriteria yang digunakan untuk menentukan media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kriteria kelayakan media pembelajaran dibagi menjadi 2 bagian yaitu kriteria kelayakan media yang diuji oleh ahli media dan kriteria kelayakan media yang diuji oleh ahli materi. Kelayakan suatu media diukur dari kelayakan media dan kelayakan materi. Kelayakan media meliputi kualitas media yang terdiri dari aspek keterbacaan, kualitas tampilan, mudah digunakan dan kesesuaian media dengan konsep materi. Untuk kelayakan materi meliputi kesesuaian isi media dengan konsep, memberikan bantuan untuk belajar, serta kualitas tes dan penilaian.

Sedangkan menurut Merrill (dalam Rahayu, 2023) kriteria kelayakan media dapat diukur berdasarkan Kesesuaian Isi (*Content Validity*), Kesesuaian Media (*Media Validity*) dan Respon Siswa. Berikut adalah tabel kriteria kelayakan media pembelajaran.

Tabel 2.3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Kesesuaian Isi	Kesesuaian Media	Respon Siswa
1.	Aspek materi	Aspek kemudahan penggunaan	Memberikan kesempatan belajar
2.	Aspek pembelajaran	Aspek kualitas tampilan gambar	Memberikan bantuan untuk belajar
3.	Aspek penyajian	Aspek kualitas penayangan jawaban	Kualitas memotivasi
4.	Aspek bahasa	Aspek kualitas pengelolaan program	Fleksibilitas instruksional
5.	-	Aspek suara	Kualitas sosial interaksi instruksional
6.	-	-	Kualitas tes dan penilaian
7.	-	-	Memberikan dampak bagi siswa

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tuwuh Dwi Putra Wardana dan Rooselyna Ekawati dalam (2022) judul “*Development of Android-based Edutainment Mathematics Learning Media on Ellips Material*” menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa android ini memiliki nilai rata-rata validitas media pembelajaran ditinjau dari keseluruhan aspek adalah 73,9% yang terbukti valid dan layak digunakan. Dan memiliki nilai keefektifan yaitu 80% siswa memenuhi nilai KKM yang ditentukan. Secara umum, melalui media ini siswa merasa pembelajaran berlangsung secara menyenangkan (Putra & Ekawati, 2022). Media pembelajaran ini dinamakan “Geotik”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Edutainment*. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu :
 - a. Aplikasi pembuat media pembelajarannya menggunakan *Adobe Flash*, sedangkan penelitian ini dibantu dengan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
 - b. Materi pelajaran matematika yang digunakan adalah materi ellips sedangkan materi matematika dalam penelitian ini adalah materi persamaan garis lurus.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shanty Hanna Pratiwi dan Suvriadi Penggabean (2022) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Edutainment* pada Materi Aritmatika Sosial” menyatakan bahwa nilai rata-rata validitas media pembelajaran yang telah di uji cobakan di sekolah tersebut adalah 82,4% yang terbukti valid dan layak digunakan. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa sangat tertarik dan berminat dalam belajar matematika (Pratiwi & Penggabean, 2022). Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Edutainment*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu:
 - a. Aplikasi pembuat media pembelajarannya menggunakan *Macromedia Flash 8*, sedangkan penelitian ini dibantu dengan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
 - b. Materi pelajaran matematika yang digunakan adalah materi aritmatika sosial sedangkan materi matematika dalam penelitian ini adalah materi persamaan garis lurus.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dichi Akbar Wahyudi dan Zul Amry (2022) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Articulate Storyline 3* Berbasis Android” menyatakan bahwa nilai rata-rata validitas media pembelajaran yang telah di uji cobakan di sekolah tersebut adalah 88,88% yang terbukti valid dan sangat layak digunakan. Dan untuk nilai keefektifan medianya memperoleh rata-rata 85,5% telah terbukti efektif sehingga siswa dan guru memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut. Siswa merasa mudah dalam proses pembelajaran dengan adanya media ini baik di dalam ataupun di luar kelas (Wahyudi & Amry, 2022). Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu
 - a. Pengembangan medianya hanya berbasis android, sedangkan untuk penelitian ini menambahkan unsur *Edutainment* ke dalam penelitiannya agar lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran.
 - b. Materi pelajaran matematika yang digunakan adalah materi himpunan sedangkan materi matematika dalam penelitian ini adalah materi persamaan garis lurus.

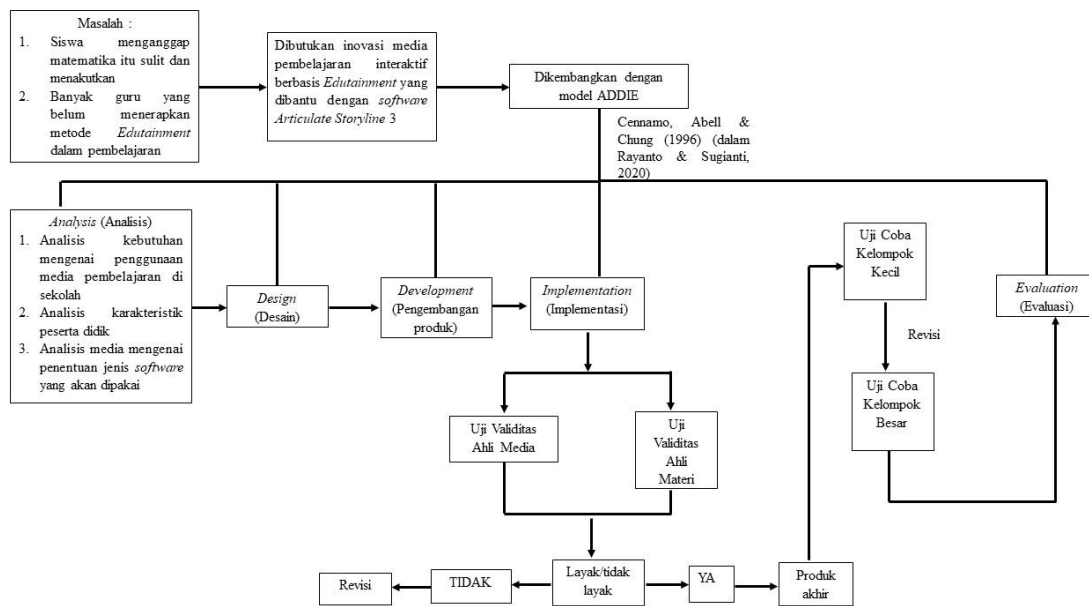
4. Penelitian yang dilakukan oleh P.A Saputro dan J.H Lumbantoruan (2020) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII” menyatakan bahwa nilai rata-rata validitas media pembelajaran yang telah di uji cobakan di sekolah tersebut adalah 4,46 yang terbukti valid dan sangat layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran di sekolah tersebut (Saputro & Lumbantoruan, 2020). Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu :
 - a. Pengembangan medianya hanya berbasis *Articulate Storyline*, sedangkan untuk penelitian ini menambahkan unsur *Edutainment* ke dalam penelitiannya agar lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran.
 - b. Materi pelajaran matematika yang digunakan adalah materi bangun ruang sisi datar sedangkan materi matematika dalam penelitian ini adalah materi persamaan garis lurus.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Khusnah, Sri Sulasteri, Suharti dan Fitriani Nur (2020) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan *Articulate Storyline*” menyatakan bahwa nilai rata-rata validitas media pembelajaran yang telah di uji cobakan di sekolah tersebut adalah 4,75 yang terbukti valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah (Khusnah dkk, 2020). Media pembelajarannya dinamakan Jimat (Jinak Matematika). Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu :
 - a. Pengembangan medianya hanya berbasis *Articulate Storyline*, sedangkan untuk penelitian ini menambahkan unsur *Edutainment* ke dalam penelitiannya agar lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran.
 - b. Materi pelajaran matematika yang digunakan adalah materi bangun ruang sisi datar sedangkan materi matematika dalam penelitian ini adalah materi persamaan garis lurus.

2.3 Kerangka Teoretis

Secara sederhana, kerangka teoretis merupakan sebuah konsep yang digunakan dalam sebuah penelitian yang menghubungkan variabel penelitian dengan teori yang ada untuk membantu memahami dalam merancang suatu penelitian sehingga menjadi suatu kesimpulan, dimana didalamnya harus ada variabel yang dijelaskan, penjelasan mengenai hubungan dan variabel yang akan diteliti dan dinyatakan dalam sebuah diagram secara singkat dan jelas (Sugiyono, 2019).

Telah banyak kemajuan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini. Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan siswa yang merasa bosan, mengantuk, dan jenuh dalam belajar terutama dalam pembelajaran matematika. Sebagian siswa menganggap matematika itu pelajaran yang sulit, rumit, banyak rumusnya sehingga motivasi belajar matematika siswa rendah. Ini dibuktikan bahwa setiap ujian nasional di semua tingkat, pelajaran matematika selalu menduduki nilai terendah dari pelajaran lainnya. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan suatu strategi khusus untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan yaitu dengan cara inovasi membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis *Edutainment*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* ini sangat cocok dengan *software Articulate Storyline 3* karena didalam *software* ini terdapat berbagai macam desain yang bisa di masukan beberapa animasi, teks, gambar, suara, bahkan video interaktif yang dapat dijadikan sebuah inovasi pembelajaran. Produk yang dihasilkan dengan model pengembangan ADDIE *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) ini pengembangan media yang dilakukan dapat lebih baik dan layak digunakan. Hasil publikasi *software* ini berupa *application file* yang bisa dijalankan di beberapa perangkat seperti laptop, *smartphone* maupun *handphone*. Kelebihan media pembelajaran ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa merasa tertarik dan senang dalam belajar matematika. Untuk lebih jelasnya kerangka teoretis dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.10 Penyajian Kerangka Teoretis

2.4 Fokus Penelitian

Dari rumusan masalah penelitian ini, kita dapat menentukan fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu :

1. Media yang dikembangkan berisi materi persamaan garis lurus untuk kelas VIII dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut:

Standar Kompetensi : 4. Memahami bentuk aljabar, relasi, fungsi, dan persamaan garis lurus.

Kompetensi Dasar : 4.1 Menganalisis fungsi linear (sebagai persamaan garis lurus) dan menginterpretasi Grafiknya menggunakan masalah kontekstual.

4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan fungsi linear sebagai persamaan garis lurus.

2. Penelitian ini difokuskan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif untuk menghasilkan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *application file* yang bisa dijalankan di beberapa perangkat seperti laptop, *smartphone* maupun *handphone* yang di dalamnya berisi materi pelajaran, animasi pembelajaran, video interaktif, latihan soal, *quiz* dan hasilnya.