

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang bersifat dinamis dan syarat akan perkembangan. Perubahan dan perkembangan pendidikan, terjadi sejalan dengan perubahan budaya dalam kehidupan manusia. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Susanto, dkk. 2012).

Tuntutan pendidikan saat ini mengarah kepada pendidikan abad ke-21, yang mana dapat dilihat dari proses pembelajarannya yang lebih kooperatif, inovatif, dan modern. Salah satu upaya untuk menghadapi tuntutan pendidikan abad 21 yaitu guru harus mampu memiliki kapabilitas dalam menciptakan media pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran dan lain sebagainya. Hal tersebut berupaya agar guru memiliki kemampuan dalam meningkatkan pemahaman serta mampu menciptakan suatu hal yang lebih menarik dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar (Ulfa & Rozalina, 2019).

Saat ini, kita tengah dihadapkan dengan suatu fenomena krisis kesehatan yaitu pandemi COVID-19 (*Coronavirus Disease-19*). Munculnya pandemi COVID-19 telah memengaruhi banyak sistem di seluruh dunia, salah satu sistem yang begitu terdampak ialah sistem pendidikan. Telah banyak negara di seluruh dunia memilih untuk melakukan penutupan lembaga pendidikan, baik lembaga formal maupun non-formal dari mulai tingkat dasar hingga perguruan tinggi, guna menghindari kontak langsung secara fisik dan mencegah penyebaran penyakit COVID-19. Menurut data UNESCO sekurang-kurangnya terdapat 290,5 juta peserta didik di berbagai negara, yang mengalami gangguan aktivitas belajar akibat ditutupnya lembaga pendidikan (Purwanto, dkk. 2020).

Pemerintah Indonesia bersama dengan kementerian pendidikan telah memberlakukan pembelajaran daring/*online* di masa pandemi, kebijakan ini merupakan salah satu alternatif agar proses kegiatan belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan, kebijakan ini juga bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19. Pembelajaran *online* adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan internet dalam kegiatan belajar mengajar, melalui pembelajaran *online* peserta didik memiliki waktu belajar yang lapang dimanapun dan kapanpun. Beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *video conference* maupun pembelajaran *whatsapp group* digunakan sebagai perangkat dalam pembelajaran *online* (Dewi, 2020).

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, tentu saja tidak terlepas dari berbagai permasalahan dan tantangan baik yang dialami oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Sistem pembelajaran *online* yang telah diberlakukan pemerintah saat ini, menjadi salah satu tantangan berat dalam proses pendidikan, dimana pendidikan secara tatap muka telah bertransformasi menjadi pendidikan yang memanfaatkan media elektronik atau *e-learning* (Rianto, 2020). Tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran daring karena ada beberapa yang kesulitan akses internet, dan tidak semua guru mahir menggunakan teknologi sebagai medium pembelajaran melainkan membutuhkan pelatihan terlebih dahulu (Dewi, 2020). Selain itu, dampak pelaksanaan pembelajaran *online* ialah banyak dari peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias mengikuti pembelajaran melainkan hanya sekedar hadir dan menunggu hingga pelajaran berakhir (Mallu & Samsuriah, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mampu menumbuhkan daya tarik siswa sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan antusias. Media pembelajaran juga mampu menghilangkan rasa jenuh karena adanya variasi dalam proses pembelajaran (Purnama, 2014). Salah satu media yang bisa dikembangkan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh menjadi lebih efektif ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan

gabungan dari berbagai jenis media seperti teks, grafis, video, foto, animasi, dan suara yang disajikan secara interaktif (Kuswanto & Walusfa, 2017). Multimedia interaktif dapat dioperasikan langsung oleh pengguna karena dilengkapi dengan berbagai fitur tombol pengendali, sehingga untuk beralih ke proses selanjutnya pengguna dapat memilih sendiri sesuai dengan apa yang dikehendaki (Darnawati, dkk. 2019).

Salah satu perangkat lunak untuk membuat multimedia interaktif adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah *software* yang dapat digunakan untuk merancang sebuah media interaktif dengan tampilan yang sederhana seperti *powerpoint* sehingga mempermudah tenaga pendidik mengoperasikannya. Di dalamnya tersedia fitur *template*, animasi slide, video, dan animasi karakter yang menarik (Darnawati, dkk. 2019). Dalam aplikasi ini juga terdapat fitur untuk membuat soal evaluasi berupa soal latihan, tes maupun kuis (Yasin, 2017).

Untuk menciptakan media interaktif yang menarik menggunakan *Articulate Storyline* dibutuhkan kemampuan teknis dan seni desain untuk mengkombinasikan berbagai media seperti audio dan video, untuk menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga mampu menarik minat peserta untuk mengikuti presentasi tersebut (Pratama R. A., 2018). Dalam penggunaannya multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat mudah, multimedia ini dapat dipublikasikan atau dibagikan secara *online* maupun *offline* dengan dirubah bentuknya ke dalam format CD, *website*, word processing, laman pribadi maupun *learning management system* (LMS) (Yahya, dkk. 2020).

Ilmu biologi merupakan salah satu ilmu yang berkembang, baik dari segi materi maupun pemanfaatannya dalam kehidupan. Biologi merupakan muatan IPA terpadu yang memiliki cakupan materi yang luas. Banyaknya istilah dan konsep yang harus dikuasai menyebabkan siswa merasa jenuh dalam mempelajari biologi, salah satu materi biologi ialah materi sistem reproduksi manusia. Materi sistem reproduksi manusia memiliki sub konsep yang cukup banyak, oleh sebab itu dalam materi sistem reproduksi memungkinkan terjadinya miskonsepsi khususnya miskonsepsi yang dilakukan oleh guru sebagai tenaga

pendidik. Seperti yang dipaparkan dalam penelitian CRI (*Certainty of Response Indeks*) yang dilakukan oleh Chaniarosi (2014) menunjukkan bahwa guru biologi mengalami miskonsepsi pada sub konsep gametogenesis, menstruasi, ovulasi, fertilisasi, getasi, laktasi dan persalinan. Persentase miskonsepsi tertinggi terjadi pada sub konsep menstruasi, yang disebabkan oleh faktor utama pemikiran guru itu sendiri dan buku teks yang keliru. Materi sistem reproduksi manusia sendiri, memiliki sifat yang sulit dipahami oleh siswa karena di dalamnya berisi proses dalam tubuh yang tidak bisa diindra secara langsung (Sari & Duchu, 2018). Selain itu, permasalahan mendasar yang sering muncul di sekolah adalah metode pembelajaran biologi yang didominasi ceramah. Lalu dalam memahami mata pelajaran biologi, banyak siswa yang menganggap biologi sebagai pelajaran yang membosankan (Andriyani, dkk. 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di salah satu SMA di Bandung. Selama pembelajaran daring, permasalahan yang biasa dialami oleh siswa diantaranya yaitu malas mengumpulkan tugas, permasalahan ini dapat dilihat dari pengumpulan tugas yang terlambat dan kurangnya dukungan orang tua pada saat siswa melaksanakan pembelajaran daring. Berikutnya permasalahan alat pembelajaran seperti ponsel dan laptop, lalu kendala kuota pada saat mengikuti pembelajaran. Sedangkan kendala yang dirasakan oleh guru yaitu kurang mahir dalam penggunaan IT. Selain itu, tingkat keberhasilan penyampaian materi selama pembelajaran daring juga menurun, kurang lebih sekitar 50% berhasil berbeda daripada biasanya sebesar 75% yaitu selama pembelajaran luring atau tatap muka (Lampiran B.2).

Menurut pemaparan salah satu guru biologi SMA di Bandung, materi sistem reproduksi merupakan materi yang abstrak karena di dalamnya terdapat proses organ dalam tubuh yang sulit tergambarkan jika tidak dibantu dengan alat bantu berupa media. Selama mengajarkan materi sistem reproduksi biasanya hanya menggunakan *powerpoint* dan video pembelajaran materi reproduksi. Sedangkan untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sendiri, belum pernah dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara siswa, pada saat proses

pembelajaran daring berlangsung, guru sebenarnya sudah memanfaatkan beragam media pembelajaran dengan sangat baik, seperti menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Zoom*, *Google Meet*, *Line*, *Google Classroom*, *Youtube* dan *Quizziz*. Tetapi ternyata aplikasi pembantu tersebut masih belum cukup meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (Lampiran B.2-B.3).

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan Khusnah, dkk. (2020) mengenai multimedia interaktif yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran JiMat Menggunakan *Articulate Storyline*” menunjukkan bahwa media pembelajaran JiMat (Jinak Matematika) yang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* memperoleh kriteria media yang valid dan praktis. Kelayakan media memperoleh nilai validasi dengan rata-rata 4,79 sedangkan nilai kepraktisan memperoleh persentase sebesar 94% dengan interpretasi sangat positif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sapitri & Bentri, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X” memperoleh aspek kelayakan materi sebesar 4,4 yang dinyatakan layak dan aspek media 4,57 oleh validator 1 dan 4,71 oleh validator 2 yang termasuk kategori valid. Media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai rata-rata uji coba sebesar 4,75.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem reproduksi manusia?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem reproduksi manusia?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem reproduksi manusia?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem reproduksi manusia.
2. Untuk menganalisis kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem reproduksi manusia.
3. Untuk menganalisis respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi sistem reproduksi manusia.

## **D. Manfaat**

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ide dan inovasi baru mengenai pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMA/MA khususnya dalam pembelajaran daring/*online* dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik,

- 1) Dapat memperoleh pengalaman belajar baru yang lebih menarik dan tidak monoton.
  - 2) Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi, khususnya pada pokok bahasan sistem reproduksi yang abstrak.
  - 3) Dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran daring/*online*.
- b. Bagi guru
- 1) Sebagai media pembelajaran alternatif yang optimal untuk guru dalam mengajarkan materi sistem reproduksi.
  - 2) Menjadi masukan untuk lebih kreatif serta inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran.
  - 3) Memberikan wawasan baru dan solusi pembelajaran daring/*online* yang menarik dan mudah, dengan memanfaatkan perangkat lunak *Articulate Storyline*.
- c. Bagi sekolah,
- 1) Sebagai bahan perbandingan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan media yang memanfaatkan teknologi.
- d. Bagi peneliti,
- 1) Sebagai ilmu pengetahuan baru, yang suatu saat dapat digunakan ketika menjadi tenaga pengajar.
  - 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran dan solusi terkait dengan permasalahan pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.
- e. Bagi mahasiswa lain,
- 1) Menjadi bahan rujukan dan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### **E. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak keluar dari ruang lingkup masalah, maka dibutuhkan batasan masalah. Berikut ini merupakan batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline*.
2. Sumber bahan ajar untuk mengembangkan media ini diperoleh dari buku paket pegangan guru biologi atau LKS yang dipakai di kelas XI- IPA SMAN 11 Kota Bandung.
3. Materi yang akan dikaji dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi sistem reproduksi yang terdapat pada kelas XI semester genap.

### **F. Definisi Operasional**

Berikut ini akan didefinisikan secara operasional beberapa variabel yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini:

1. Pengembangan : adalah kegiatan menciptakan suatu produk baru, atau mengembangkan sesuatu yang sedang berjalan ke arah lebih efektif dan efisien dari yang telah ada sebelumnya.
2. Multimedia Interaktif : Kombinasi dari berbagai media seperti video, teks, audio, gambar, grafik, animasi yang disajikan secara interaktif.
3. *Articulate Storyline 3* : Merupakan *software* generasi ketiga dari pendahulunya yaitu *Articulate Storyline 1* yang dapat digunakan untuk merancang sebuah media interaktif dengan tampilan yang sederhana seperti *power point* dengan berbagai fitur yang menarik.
4. Sistem Reproduksi : adalah salah satu materi pembelajaran Biologi yang dipelajari pada jenjang SMA/MA kelas XI semester genap. Dalam materi sistem reproduksi menjelaskan struktur dan fungsi organ reproduksi seperti ginjal, paru-paru dan kulit serta proses metabolisme yang terjadi di dalam organ tersebut dan berbagai kelainan/gangguan pada sistem reproduksi.



## G. Kerangka Pemikiran

Pengembangan media pada penelitian ini, bertujuan untuk memudahkan tenaga pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) dalam penyampaian materi biologi yaitu materi sistem reproduksi, yang dinilai abstrak dan membutuhkan media atau teknologi pendukung dalam penyampaiannya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di masa pandemi. Salah satu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran *online* ialah banyak dari peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias mengikuti pembelajaran melainkan hanya sekedar hadir dan menunggu hingga pelajaran berakhir (Mallu & Samsuriah, 2020). Sehingga dalam hal ini dibutuhkan suatu inovasi media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam rangka berkomunikasi atau menyampaikan materi ajar dari seorang pendidik kepada peserta didik. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk menciptakan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien serta membantu memperlancar interaksi antara guru dengan siswa. Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Rasyid & Rohani (2018) manfaat media pembelajaran secara khusus diantaranya yaitu:

1. Materi pelajaran yang disampaikan dapat seragam.
2. Proses pembelajaran menjadi menarik, interaktif dan mudah dipahami.
3. Waktu dan tenaga yang digunakan menjadi lebih efisien.
4. Mampu meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar siswa.
5. Media memungkinkan proses belajar dilakukan secara luwes kapan saja dan dimana saja.
6. Mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
7. Peran guru berubah ke arah yang lebih produktif dan lebih baik.

Selain itu, manfaat praktis media pembelajaran adalah sebagai berikut (Azhar, 2007):

1. Media pembelajaran mampu memperjelas dan memperlancar penyampaian pesan atau informasi guna meningkatkan hasil belajar.

2. Media pembelajaran mampu memusatkan perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, media dapat menciptakan pengalaman langsung antara siswa dan lingkungannya sehingga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minatnya.
3. Media pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang maupun waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama dan merata bagi seluruh peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan kompetensi dasar, karakteristik materi dan karakteristik siswa dapat menunjang proses pembelajaran yang optimal. Untuk menciptakan media pembelajaran dengan fungsi yang sesuai, guru terlebih dahulu perlu mengetahui tingkat kebutuhan pembelajaran dan berbagai permasalahan yang tengah dihadapi siswa yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (Rasyid & Rohani , 2018).

Media pembelajaran dapat membantu memudahkan peran guru maupun siswa dalam kegiatan belajar. Bagi seorang tenaga pendidik, media pembelajaran digunakan sebagai alat penyampaian konsep yang lebih mudah dan dapat membantu memotivasi peserta didik agar melaksanakan pembelajaran aktif. Bagi siswa, media pembelajaran menjadi sebuah sarana untuk berpikir kritis dan berbuat secara mandiri. Tetapi perlu ditekankan, dalam hal pemanfaatan media pembelajaran seharusnya siswa sendiri lah yang memanfaatkan media pembelajaran tersebut sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan kreator yang menciptakan media yang tepat, efektif, efisien dan menarik bagi siswanya (Rasyid & Rohani , 2018).

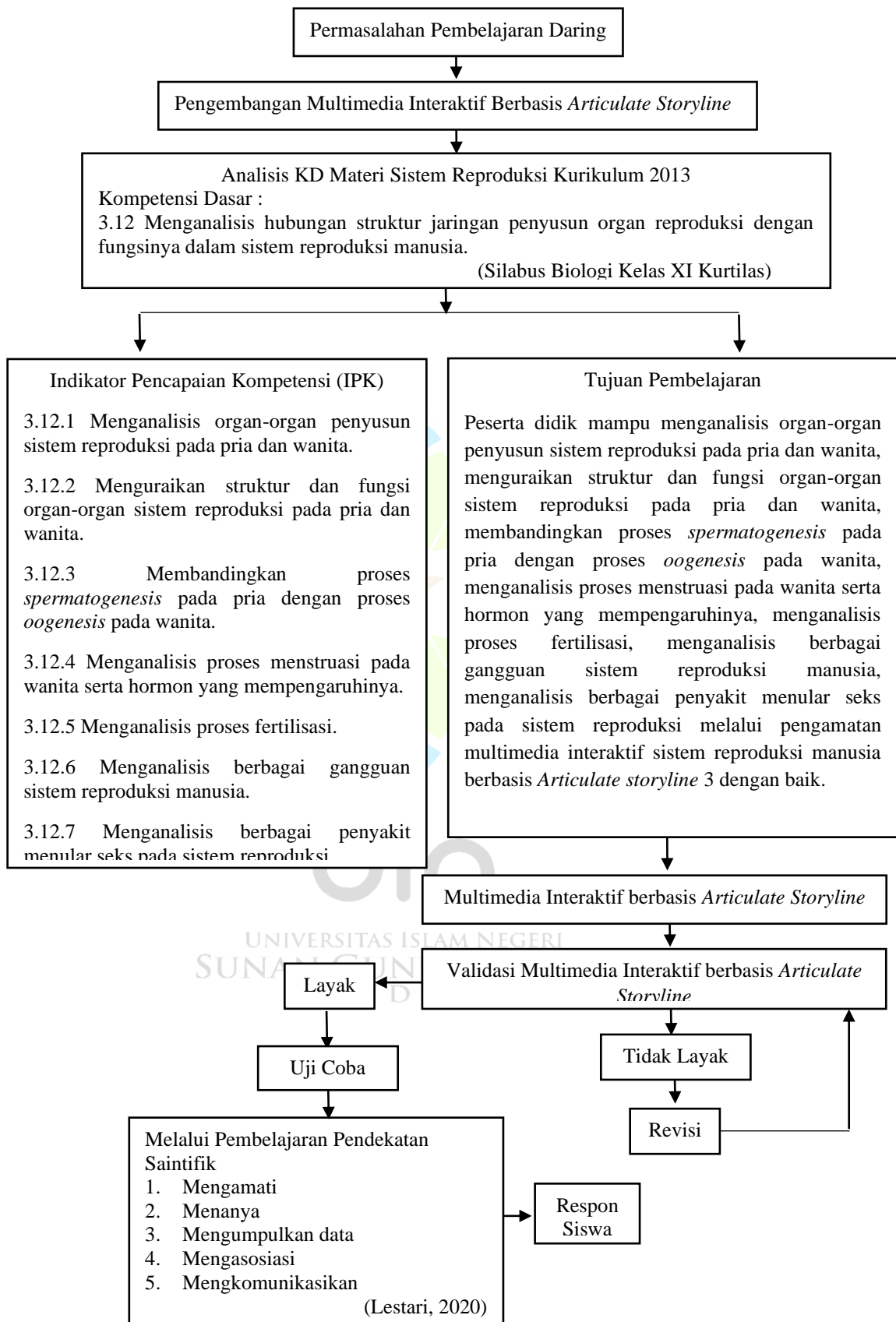
Dalam teori *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) yang dicetuskan oleh Edgar Dale, dikatakan bahwa semakin banyak jenis indera yang terlibat dalam proses pembelajaran, maka daya tangkap terhadap isi pembelajaran akan semakin konkret. Pengalaman langsung akan memberikan kesan utuh dan bermakna mengenai pemahaman informasi, gagasan maupun konsep (Azhar , 2007).

Salah satu media yang bisa dikembangkan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh menjadi lebih efektif ialah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai jenis media seperti teks, grafis, video, foto, animasi, dan suara yang disajikan secara interaktif (Kuswanto & Walusfa, 2017). Multimedia interaktif dapat dioperasikan langsung oleh pengguna karena dilengkapi dengan berbagai fitur tombol pengendali, sehingga untuk beralih ke proses selanjutnya pengguna dapat memilih sendiri sesuai dengan apa yang dikehendaki (Darnawati, dkk. 2019).

Salah satu perangkat lunak untuk membuat multimedia interaktif adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah *software* yang dapat digunakan untuk merancang sebuah media interaktif dengan tampilan yang sederhana seperti *power point* sehingga mempermudah tenaga pendidik mengoperasikannya. Di dalamnya tersedia fitur *template*, animasi slide, video, dan animasi karakter yang menarik (Darnawati, dkk. 2019).

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pemakaian media ini, yaitu pendekatan saintifik. Tahapan pendekatan pembelajaran saintifik terdiri dari tahap mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan (Lestari, 2020).

Materi sistem reproduksi dalam kurikulum 2013 tertulis dalam kompetensi dasar (KD) aspek kognitif 3.9 menganalisis hubungan struktur jaringan penyusun organ reproduksi dengan fungsinya dalam sistem reproduksi manusia. Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**

## H. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini tentunya juga merujuk pada beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yasin (2017) yang berjudul "Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA" mengungkap bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan sebesar 3,94 dan dinyatakan sangat layak secara teoritis. Skor tersebut dinilai melalui sembilan aspek penilaian yang meliputi mutu tampilan, mutu fisik, mutu video, mutu audio, mutu animasi, mutu *game*, mutu *quiz* dan interaktivitas. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini, merupakan media yang berpusat pada siswa sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran.
2. Menurut penelitian Purnama (2014) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo" memperoleh hasil validasi ahli dengan rating sebesar 87% dan respon siswa sebesar 88%. Maka media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk proses belajar mengajar pada mata pelajaran teknik elektronika dasar kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo. Media interaktif ini juga mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa.
3. Penelitian yang dilakukan Khusnah, dkk. (2020) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran JiMat Menggunakan *Articulate Storyline*" menunjukkan bahwa media pembelajaran JiMat (Jinak Matematika) menggunakan *Articulate Storyline* memperoleh kriteria valid dan praktis. Kelayakan media memperoleh nilai validasi dengan rata-rata 4,79 sedangkan nilai kepraktisan memperoleh persentase sebesar 94% dengan interpretasi sangat positif.
4. Berikutnya penelitian yang berjudul "Implementasi *Articulate Storyline* Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Professional Makassar"

yang dilakukan oleh Mallu & Samsuriah (2020) Memaparkan bahwa penggunaan *software Articulate Storyline* sangat membantu dan mempermudah dalam pembuatan bahan ajar digital yang relevan digunakan pada masa pandemi seperti saat ini.

5. Kemudian penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” yang diteliti oleh Rafmana, dkk. (2018) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Srijaya Negara Palembang. Motivasi belajar siswa memperoleh persentase 82,1% dengan kategori tinggi karena berada pada  $\geq 62.5\%$ .
6. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Sapitri & Bentri, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X” memperoleh aspek kelayakan materi sebesar 4,4 yang dinyatakan layak dan aspek media 4,57 oleh validator 1 dan 4,71 oleh validator 2 yang termasuk kategori valid. Media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai rata-rata ujicoba sebesar 4,75.
7. Keberhasilan penggunaan multimedia interaktif pada pokok bahasan anatomi yang melibatkan penggunaan perangkat lunak *Articulate Storyline* dalam pembelajaran, juga telah dibuktikan dalam penelitian Thomas, dkk. (2015) menunjukkan bahwa media tersebut mampu mempengaruhi keterlibatan siswa serta penggunaan media yang mudah diakses.
8. Kemudian dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD” menunjukkan hasil uji kepraktisan media sebesar 92,82% dengan kategori sangat layak, lalu respon guru sebesar 92,22% dan respon siswa 93,41% dengan interpretasi sangat praktis (Aulia & Masniladevi, 2021).