

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.

Menurut Arsyad (2013), media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, pendapat, serta informasi kepada audiens dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur, sehingga proses komunikasi dapat berjalan lancar. Media pembelajaran adalah sumber daya fisik yang digunakan instruktur dalam proses pengajarannya untuk memfasilitasi pencapaian tujuan instruksional peserta didik di kelas. Sumber daya ini membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik dan keterampilan untuk memantau informasi yang berkontribusi pada peningkatan mereka. Hal itu juga ditujukan untuk menghasilkan perubahan perilaku positif dari setiap peserta didik (Abimbade, 1997; Owoh, 2016). Gilakjani (2012) menyebutkan media pembelajaran merupakan sebuah kombinasi dan integrasi teks, grafik, suara, animasi, video. Beberapa variasi media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi antara lain media tiga dimensi (3D), media berbasis ICT dan media dengan memanfaatkan lingkungan (Prasetya, 2018).

Media adalah alat bantu yang bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011). Media pembelajaran pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan yang bertujuan untuk membuat pesan belajar menjadi efektif dan efisien (Pribadi,

2017). *National Centre for Competency Based Training* dalam Firmansyah et al (2019) melansir bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, dan gagasan kepada audiens secara sistematis dan terstruktur, guna memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Media dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, serta berkontribusi pada perubahan perilaku positif mereka. Media pembelajaran dapat berupa kombinasi teks, grafik, suara, animasi, dan video, serta dapat berupa media tiga dimensi (3D), berbasis ICT, atau memanfaatkan lingkungan sekitar. Media pembelajaran berfungsi untuk membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, serta mendukung pencapaian tujuan instruksional di kelas.

Proses belajar adalah suatu upaya sadar yang dilakukan oleh seorang guru untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka (Kustadi, Cecep, dan Sutjipto, 2013). Proses ini tidak hanya melibatkan penyampaian materi, tetapi juga mencakup penciptaan suasana yang mendukung agar siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif dan menyenangkan bagi mereka. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan pendekatan yang sesuai, memilih metode yang tepat, serta memanfaatkan berbagai sumber daya atau media yang relevan untuk mendukung proses

pembelajaran. Pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan keinginan siswa cenderung lebih efektif, karena siswa akan merasa lebih termotivasi, tertarik, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Untuk mencapai tujuan ini, guru harus mampu mengenali karakteristik siswa, memahami gaya belajar mereka, serta memilih media yang dapat mendukung dan memperkaya pengalaman belajar. Media pembelajaran, dalam konteks ini, menjadi alat yang sangat penting karena dapat mempengaruhi cara siswa menyerap informasi dan mengembangkan pemahaman mereka. Penggunaan media yang tepat memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual, auditori, atau kinestetik, sesuai dengan preferensi individu mereka. Selain itu, media juga dapat mengurangi hambatan dalam menyampaikan materi yang sulit atau abstrak, serta memperkaya pembelajaran dengan berbagai stimulus yang dapat merangsang pemikiran kritis dan kreatif.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013), media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan, seperti gambar, grafik, televisi, rekorder, kaset, komputer, video recorder, kamera video, buku, tape, film, gambar, dan foto. Media pembelajaran ini memiliki berbagai bentuk dan jenis, baik yang bersifat tradisional (seperti buku dan gambar) maupun yang berbasis teknologi (seperti komputer, video, dan internet). Semua jenis media tersebut memiliki kelebihan masing-masing yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran dan kebutuhan siswa. Misalnya, dalam

pelajaran yang membutuhkan pemahaman visual yang kuat, gambar, grafik, atau video dapat sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata. Sementara itu, dalam pembelajaran bahasa atau musik, media audio seperti rekaman suara atau musik dapat menjadi media yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan mendengarkan dan berbicara.

Pentingnya pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran juga diungkapkan oleh Arsyad (2013), yang menekankan bahwa media bukan hanya sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas interaksi dalam kelas. Media dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, mengaktifkan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya, serta memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang lebih menyeluruh dan mendalam. Melalui media, siswa tidak hanya mendapatkan informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan menggunakan teknologi interaktif seperti aplikasi pembelajaran atau platform daring, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, menyelesaikan tugas, berdiskusi, dan memberikan umpan balik, yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran yang lebih efektif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "interaktif" diartikan sebagai sesuatu yang bersifat saling melakukan aksi atau aktif, terutama yang berkaitan dengan interaksi antara dua pihak atau lebih, dan dalam konteks teknologi, sering kali merujuk pada proses yang

memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem atau perangkat. Dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran, istilah interaktif merujuk pada jenis media yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran interaktif ini memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan terlibat secara aktif, baik bagi siswa maupun pengajar.

Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2013) mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai sistem materi yang disampaikan dalam bentuk video atau materi lain yang dapat dikendalikan oleh penonton atau pengguna (dalam hal ini, siswa). Dengan kata lain, media ini bukan hanya bersifat satu arah, seperti halnya dalam penyampaian materi melalui ceramah atau tayangan video konvensional, tetapi lebih kepada proses yang memungkinkan siswa untuk memberi tanggapan, berinteraksi, dan bahkan memengaruhi arah serta kecepatan penyajian materi tersebut. Konsep ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini, di mana pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh waktu dan tempat, melainkan menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta preferensi belajar siswa.

Keberadaan media pembelajaran interaktif memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Misalnya, dalam pembelajaran menggunakan video interaktif,

siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga dapat berinteraksi dengan konten tersebut melalui fitur-fitur seperti pilihan atau kuis yang ada di dalam video. Setiap interaksi yang dilakukan oleh siswa dapat memengaruhi urutan materi yang akan ditampilkan, sehingga memberi kontrol lebih pada siswa untuk mengatur alur pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi bagian aktif dalam membangun proses pembelajaran itu sendiri.

Shoffa et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini memungkinkan siswa untuk memberikan tanggapan aktif, yang dapat memengaruhi kecepatan dan urutan penyajian materi. Sebagai contoh, dalam beberapa platform pembelajaran berbasis video, siswa dapat memilih topik yang ingin mereka pelajari terlebih dahulu, mengulang bagian-bagian tertentu yang belum dipahami, atau mengikuti kuis yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja dipelajari. Interaksi semacam ini membuat pembelajaran menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memberikan ruang bagi mereka untuk mengatur tempo pembelajaran mereka sendiri. Hal ini sangat penting untuk siswa yang mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep tertentu atau yang lebih cepat dalam memproses informasi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Dengan fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam

media digital, pendidik dapat mendesain pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan minat siswa. Misalnya, dalam pembelajaran matematika, siswa dapat menyelesaikan soal-soal secara interaktif yang memberikan umpan balik langsung mengenai jawaban mereka. Jika mereka salah, sistem bisa memberikan petunjuk atau penjelasan untuk membantu mereka memahami kesalahan tersebut. Begitu pula dalam pembelajaran sains, eksperimen virtual atau simulasi interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dipahami dengan metode konvensional. Melalui proses ini, media pembelajaran interaktif memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih mandiri, karena siswa dapat belajar secara otodidak dengan panduan yang tersedia dalam media.

Lebih jauh lagi, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif dan merata. Karena siswa dapat mengakses materi sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka, pembelajaran menjadi lebih adil dan memungkinkan semua siswa, terlepas dari latar belakang dan gaya belajar mereka, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Siswa yang lebih cepat dapat memilih untuk melanjutkan ke materi yang lebih lanjut, sementara siswa yang membutuhkan lebih banyak waktu dapat mengulang materi atau meminta bantuan tambahan tanpa merasa terburu-buru. Hal ini meningkatkan kesempatan bagi setiap siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, serta memberi mereka rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam belajar.

Sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi, media interaktif juga mendukung perkembangan keterampilan digital siswa, yang sangat penting di era modern. Dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan keterampilan teknologi yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, baik dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial. Keterampilan ini termasuk keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak, berinteraksi dengan platform digital, serta mengelola informasi dan sumber daya secara online.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif membawa dampak yang signifikan terhadap cara pembelajaran dilakukan. Tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, personal, dan efektif. Dalam konteks ini, peran pendidik menjadi semakin penting dalam merancang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan media interaktif secara maksimal. Penggunaan media yang tepat akan membuka peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan karakteristik mereka, serta memberikan mereka kebebasan untuk mengontrol proses pembelajaran sesuai dengan ritme dan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran interaktif dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan kebutuhan dunia digital yang terus berkembang.

Secara umum, media interaktif merujuk pada layanan multimedia dan digital yang dapat merespons tindakan pengguna dengan menghadirkan konten yang bersifat audio, visual, maupun audiovisual. Robin dan Linda (dalam Benardo, 2011) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang lebih interaktif dan dinamis dengan menggabungkan berbagai elemen, seperti audio, grafik, teks, gambar, video, dan animasi, untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang lebih menarik dan mengundang partisipasi aktif dari pengguna. Menurut Hasnul Fikri (2018), multimedia interaktif adalah media yang mengintegrasikan dua unsur atau lebih, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi, dalam suatu platform yang memungkinkan adanya komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna (manusia) dan sistem komputer (seperti perangkat lunak, aplikasi, atau produk dalam format digital tertentu).

Dengan adanya integrasi berbagai elemen tersebut, multimedia interaktif dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, di mana pengguna (dalam hal ini, siswa) dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran, mengubah urutan materi, atau memberikan respons yang langsung memengaruhi jalannya proses pembelajaran. Hal ini menjadikan proses belajar menjadi lebih dinamis, fleksibel, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kecepatan siswa dalam memahami materi.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep media pembelajaran interaktif adalah penggunaan multimedia yang

menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan video, yang tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi juga memungkinkan interaksi aktif dari peserta didik. Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, baik dengan mengontrol alur materi maupun dengan memberikan umpan balik yang memengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Hal ini sangat penting untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa, yang pada akhirnya dapat mempercepat pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Melalui penggunaan multimedia yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan audio, serta memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Media interaktif tidak hanya memperkaya materi pembelajaran, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, mempercepat pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

2. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Shoffa et al. (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah proses pembelajaran. Media ini bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi atau konsep yang sedang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempercepat pencapaian tujuan pendidikan, meningkatkan kualitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta menjadikan proses belajar lebih efisien dan menyenangkan.

Lebih lanjut, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi spesifik yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Fungsi-fungsi tersebut antara lain:

a. Fokus Perhatian

Dalam konteks pendidikan, perhatian siswa sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa perhatian yang cukup, siswa mungkin tidak dapat menerima informasi yang diberikan dengan baik. Hal ini sering terjadi ketika materi pembelajaran terasa sulit atau tidak menarik bagi siswa, yang menyebabkan mereka kehilangan minat atau gagal memahami materi.

Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti penggunaan video interaktif, animasi, dan perangkat pembelajaran berbasis multimedia lainnya, perhatian siswa dapat lebih mudah dipusatkan pada materi yang diajarkan. Misalnya, dalam pelajaran

biologi yang mengajarkan mengenai sistem pencernaan manusia, menggunakan animasi 3D yang menggambarkan proses pencernaan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan memfasilitasi mereka dalam memahami konsep yang lebih abstrak. Keberhasilan media dalam menarik perhatian siswa akan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan fokus, yang pada akhirnya mendukung pemahaman yang lebih baik.

b. Cara Penyampaian Pesan

Beberapa materi pelajaran, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan alam, matematika, atau seni, bisa jadi sulit untuk dipahami jika hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Pembelajaran yang bergantung pada kata-kata saja bisa membuat siswa bingung, terutama jika konsepnya abstrak atau sangat teknis. Di sinilah media pembelajaran memainkan peranan penting.

★ Sebagai contoh, saat mengajarkan konsep globalisasi dalam pelajaran sosiologi, guru dapat menggunakan perangkat lunak yang memungkinkan visualisasi bentuk globalisasi. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep globalisasi dengan melihat representasi visual yang nyata, yang jauh lebih efektif dibandingkan dengan penjelasan lisan atau gambar pada papan tulis. Hal ini juga dapat mengurangi beban kognitif siswa karena mereka dapat langsung melihat hubungan antara teori dan praktik.

c. Mengungkap yang tidak jelas dan hemat

Tidak semua fenomena yang diajarkan di sekolah dapat langsung diamati di lingkungan sekitar, apalagi jika objek yang dimaksud langka atau sulit dijangkau. Misalnya, dalam pelajaran tentang ekosistem laut, guru tidak bisa membawa siswa untuk melihat langsung kehidupan bawah laut yang sangat berbeda dengan ekosistem di daratan.

Namun, dengan menggunakan media pembelajaran berupa video dokumenter atau gambar yang mendetail tentang kehidupan laut, siswa tetap bisa memahami apa yang dimaksudkan oleh guru. Media ini memungkinkan siswa untuk 'mengunjungi' tempat-tempat yang jauh dan belajar tentang hal-hal yang tidak dapat mereka lihat secara langsung. Selain itu, media seperti sketsa atau ilustrasi juga sangat efektif dalam menjelaskan materi yang sulit dipahami tanpa kehadiran objek nyata. Misalnya, menggambar sketsa bentuk-bentuk mikroorganisme yang hanya dapat dilihat melalui mikroskop dapat membantu siswa memahami perbedaan dan karakteristik makhluk hidup tersebut.

d. Salah Tafsir

Salah satu tantangan dalam pengajaran adalah bahwa setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam memahami informasi. Ketika seorang guru menjelaskan sesuatu secara lisan, setiap siswa mungkin menangkap pesan yang berbeda sesuai dengan kemampuan kognitif dan latar belakang pengetahuan mereka. Hal ini dapat menyebabkan miskonsepsi atau salah tafsir dalam memahami konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran membantu menyamakan interpretasi antara guru dan siswa. Misalnya, penggunaan video yang menunjukkan langkah-langkah percobaan ilmiah dapat meminimalkan kesalahpahaman tentang prosedur percobaan atau hasil yang diharapkan. Dengan media yang dapat memberikan gambaran yang lebih konkret dan visual, siswa akan memiliki pemahaman yang lebih seragam mengenai materi yang diajarkan.

e. Inovasi Pembelajaran

Pemahaman terhadap materi tidak hanya dipengaruhi oleh cara penyampaian, tetapi juga oleh gaya belajar siswa yang sangat beragam. Ada siswa yang lebih mudah memahami informasi melalui pendengaran (auditori), ada pula yang lebih cocok melalui penglihatan (visual), dan ada yang lebih efektif belajar dengan melakukan kegiatan fisik (kinestetik).

★ Dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan responsif terhadap berbagai gaya belajar ini. Misalnya, untuk siswa yang cenderung visual, penggunaan gambar dan video sangat efektif. Sementara untuk siswa yang kinestetik, aktivitas langsung seperti percobaan atau penggunaan alat peraga dapat meningkatkan pemahaman mereka. Inovasi dalam penggunaan media seperti ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa.

f. Tujuan Pembelajaran lebih Maksimal

Tujuan pembelajaran yang lebih maksimal dapat tercapai ketika media pembelajaran digunakan dengan tepat. Pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa akan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dengan efektif dapat membantu memperjelas materi, mempercepat pemahaman, dan memfasilitasi siswa dalam mengingat dan menerapkan pengetahuan.

Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa yang menyajikan kosakata melalui gambar dan suara dapat membantu siswa dalam mengingat kata-kata baru dengan lebih cepat. Penggunaan media yang mendukung tujuan pembelajaran akan menciptakan pengalaman yang lebih holistik dan efektif bagi siswa.

Lentz (dalam Arsyad, 2013) menambahkan empat fungsi utama media pembelajaran yang juga penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaan media di ruang kelas:

1) Fungsi atensi

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar mereka lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. Fungsi atensi ini sangat penting dalam menciptakan atmosfer belajar yang kondusif. Misalnya, penggunaan video yang relevan dengan topik yang sedang dibahas akan menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pelajaran. Hal ini akan meningkatkan kesiapan siswa untuk belajar dan menyerap informasi dengan lebih baik.

2) Fungsi afektif

Media pembelajaran juga memiliki fungsi afektif, yaitu dapat mempengaruhi perasaan dan sikap siswa. Penggunaan media yang dapat menyentuh emosi siswa, seperti video yang menunjukkan kisah inspiratif atau gambar yang menyentuh hati, dapat membangkitkan minat dan empati mereka terhadap materi yang dipelajari. Misalnya, dalam pembelajaran tentang keragaman budaya, penggunaan film dokumenter yang menggambarkan kehidupan berbagai suku bangsa di dunia dapat menumbuhkan rasa toleransi dan apresiasi terhadap perbedaan.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Media seperti grafik, diagram, atau animasi dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas dan konkret tentang suatu konsep, yang memudahkan siswa dalam mengingat informasi tersebut. Media yang mampu memberikan representasi visual tentang suatu proses atau fenomena, seperti diagram alur atau animasi 3D, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan memori mereka terhadap materi tersebut menjadi lebih kuat.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran juga memiliki fungsi kompensatoris, yaitu dapat membantu siswa yang kesulitan memahami materi yang

disampaikan secara lisan atau melalui teks tertulis. Misalnya, bagi siswa dengan gangguan pendengaran, video dengan teks atau gambar yang menjelaskan materi secara visual dapat sangat membantu. Fungsi kompensatoris ini juga berlaku untuk siswa yang memiliki kesulitan belajar lainnya, seperti disleksia, yang mungkin lebih mudah memahami materi melalui media audiovisual daripada teks biasa.

3. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2013), tujuan media pembelajaran interaktif antara lain:

- a. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja seperti pembelajaran online.
- b. Distribusi bahan ajar akan lebih terstandarisasi, sehingga pendistribusian bahan ajar lebih teratur dan tidak membingungkan.
- c. Siswa belajar lebih aktif karena pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Lebih efisien dalam penyampaian materi pembelajaran.
- e. Sinergi antara materi dan media dapat meningkatkan hasil belajar.
- f. Peran pendidik dapat berubah menjadi lebih baik dan beban pendidik akan berkurang.
- g. Proses pembelajaran dapat dibuat lebih santai namun lebih serius dengan menggunakan media sebagai penarik perhatian.
- h. Sikap optimis siswa terhadap isi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- i. Media tersebut dapat menampung siswa yang mengalami kesulitan memahami materi yang disajikan secara tertulis atau lisan.

Menurut (Sanjaya, 2016) mengemukakan bahwa tujuan pemakaian media pembelajaran antara lain;

- a. Agar proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan tepat dan daya guna
- b. Memudahkan bagi pendidik (guru) dalam menyamSosiologikan materi
- c. Memudahkan bagi peserta didik (siswa) dalam menyerap serta memahami materi yang sudah disampaikan dosen atau guru
- d. Memacu keinginan peserta didik untuk memahami lebih banyak materi yang disampaikan oleh pendidik
- e. Terhindar dari salah pengertian atau salah paham antara anak didik (mahasiswa/siswa) yang satu dengan yang lain terhadap materi yang sudah disampaikan.

4. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Menurut (Nana Sudjana, 2010) manfaat media pembelajaran di dalam kelas atau proses pembelajaran online antara lain:

- a. Pembelajaran menarik perhatian siswa dan menimbulkan motivasi belajar.
- b. Alat pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami
- c. Peserta didik akan belajar lebih banyak dalam berbagai cara, meningkatkan kemampuan komunikasinya, dan menghilangkan kebosanan di dalam kelas.

- d. Peserta didik perlu belajar lebih banyak dan mendengarkan materi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti mengamati, melihat, meneliti dan mendemonstrasikan.

Menurut (Soffa et al., 2021), manfaat media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Membuat informasi mudah dipahami dan jelas

Beberapa materi pembelajaran bersifat lisan/verbal dengan penjelasan dan penjelasan rinci, difasilitasi dengan penggunaan gambar dan slide untuk mempercepat pemahaman siswa.

- b. Membuat materi abstrak menjadi lebih jelas.

Penjelasan tertentu pada mata pelajaran tertentu bisa menjadi abstrak dan sulit untuk dicerna oleh pikiran. Menggunakan media, gambar, dan gambar membantu pemahaman pikiran siswa.

- c. Menarik minat belajar siswa.

Media juga dapat merangsang siswa untuk lebih tertarik pada proses pembelajaran., Siswa berpartisipasi lebih antusias dalam proses belajar mengajar. Misalnya, menggunakan media visual Anda sendiri membuat pemahaman lebih mudah.

- d. Meningkatkan konsentrasi saat belajar.

Media juga dapat mengarahkan siswa untuk lebih fokus belajar pada media yang unik dan kuno. Apa yang awalnya ketidakpedulian berubah menjadi pengamatan terhadap proses pembelajaran yaitu menikmati sambil belajar.

e. Hiburan dalam media pembelajaran

Dapat dilakukan oleh pendidik agar lebih menarik dan bervariasi. Memutar video dan musik pengiring materi pembelajaran membuat siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Beberapa teori yang ada mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran interaktif antara lain membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh pendidik dan peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan beragam, menjadikan suasana lebih hidup dan dinamis, serta mempermudah pembelajaran sehingga akan meningkatkan motivasi belajar.

5. Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan Articulate Global Incorporation, yang dirancang khusus untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat diakses dengan mudah di berbagai platform, seperti perangkat berbasis iOS, Android, dan PC. Aplikasi ini memfasilitasi pembuatan konten edukatif yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendalam dan efektif dalam menyampaikan materi kepada pengguna. *Articulate Storyline 3*, sebagai versi terbaru dan paling canggih, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan penggunanya, baik pendidik, pelatih, maupun pengembang konten, untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Keunggulannya terletak pada kemudahan penggunaan dan fleksibilitas dalam mendesain materi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan audiens yang beragam.

Salah satu fitur utama yang ditawarkan oleh *Articulate Storyline 3* adalah kemampuannya untuk membuat presentasi dan media pembelajaran menggunakan template yang sudah disediakan atau bahkan dengan membuat template kustom sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk menciptakan tampilan dan nuansa yang sesuai dengan identitas dan preferensi mereka. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rafmana dkk. (2018), *Articulate Storyline 3* memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan berbagai elemen visual dalam presentasi, seperti karakter, gambar, dan elemen desain lainnya, agar lebih menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan. Dengan antarmuka yang sederhana dan mirip dengan aplikasi PowerPoint, pengguna tidak perlu memiliki keterampilan teknis tingkat tinggi untuk menghasilkan materi pembelajaran yang profesional dan memikat.

Articulate Storyline 3 mendukung berbagai jenis media dan format file, yang memungkinkan integrasi animasi, gambar, video, serta suara untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan bervariasi. Aplikasi ini mendukung penggunaan *Adobe Flash* dan *Macromedia Flash* untuk membuat animasi, serta memungkinkan pengelolaan elemen-elemen multimedia melalui fitur timeline yang sangat berguna dalam menyusun urutan tampilan elemen secara terperinci. Selain itu, *Articulate Storyline 3* menyediakan fitur-fitur tambahan seperti *character*, *picture*, *movie*, dan *timeline* yang memungkinkan penggunanya untuk membuat konten yang

lebih interaktif, seperti kuis, simulasi, dan tes yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta belajar. Fitur-fitur ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga sangat fleksibel, memungkinkan pengaturan interaktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Keunggulan besar dari *Articulate Storyline 3* adalah kemampuannya untuk mempublikasikan materi pembelajaran secara *offline* maupun *online*. Pengguna dapat memilih untuk menampilkan materi melalui berbagai saluran distribusi, baik itu *Learning Management System (LMS)*, dokumen berbasis word processing, media penyimpanan seperti CD, atau bahkan dalam bentuk website pribadi. Hal ini memberikan fleksibilitas yang besar bagi lembaga pendidikan atau perusahaan untuk menyebarkan materi pembelajaran mereka kepada *audiens* yang lebih luas, di mana pun dan kapan pun diperlukan. Proses publikasi ini juga disertai dengan fitur pelaporan dan pelacakan yang memungkinkan instruktur atau pengelola konten untuk memantau kemajuan peserta belajar dalam mengikuti materi yang disajikan.

Selain itu, *Articulate Storyline 3* juga dapat mengimpor berbagai jenis file media eksternal, termasuk animasi (seperti SWF), video (seperti FLV), gambar, serta file dokumen (seperti PDF) yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran. Kemampuan ini memperluas kemungkinan kreatif bagi penggunanya dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan audiens. Misalnya, instruktur dapat menambahkan ilustrasi, video instruksional,

grafik, atau *e-book* sebagai bagian dari materi yang akan membantu memperjelas dan memperkaya penjelasan mengenai topik tertentu.

Articulate Storyline 3 dirancang dengan prinsip *user-friendly*, yang memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan untuk menggunakannya. Pengguna dapat membuat berbagai jenis interaksi, seperti kuis, *drag-and-drop*, dan kuis interaktif lainnya, tanpa memerlukan keterampilan pemrograman khusus. Penggunaan *triggers* dan *variables* yang berbasis pada logika interaktif memungkinkan pembuatan skenario pembelajaran yang dinamis, di mana hasil dari satu interaksi dapat mempengaruhi jalannya materi selanjutnya. Hal ini sangat bermanfaat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing peserta.

Keunggulan lainnya adalah dalam hal kolaborasi. *Articulate Storyline 3* memungkinkan penggunanya untuk bekerja dalam tim, di mana berbagai pengembang atau instruktur dapat berkolaborasi dalam menciptakan satu proyek pembelajaran yang kompleks. *Fitur Review 360* memungkinkan para instruktur atau pengembang untuk meminta umpan balik dari kolega atau klien mereka dengan mudah, menjadikannya lebih efisien dalam proses penyempurnaan materi sebelum dipublikasikan secara luas.

Keunggulan yang sangat signifikan dari *Articulate Storyline 3* adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis *responsive design*. Hal ini berarti materi yang dibuat dengan menggunakan

aplikasi ini dapat diakses dengan optimal pada berbagai perangkat, baik itu desktop, tablet, maupun *smartphone*. Dengan semakin banyaknya pengguna yang mengakses konten pembelajaran melalui perangkat mobile, kemampuan *Articulate Storyline 3* untuk menghasilkan materi yang responsif menjadi sangat penting dalam menjangkau audiens yang lebih luas dan memastikan materi pembelajaran tetap dapat diakses dengan mudah di mana saja.

Dari segi analitik, *Articulate Storyline 3* juga memberikan kemampuan untuk melacak hasil pembelajaran secara detail. Sistem pelaporan yang ada memungkinkan instruktur atau pengelola konten untuk memantau kemajuan peserta, melihat tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan kuis atau latihan, serta mengevaluasi efektivitas materi yang telah disampaikan. Hal ini membantu dalam proses evaluasi dan peningkatan kualitas konten pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta memperoleh manfaat maksimal dari materi yang disajikan.

Dengan berbagai fitur canggih dan kemudahan penggunaan yang ditawarkannya, *Articulate Storyline 3* menjadi alat yang sangat berharga bagi pengembang materi pembelajaran interaktif, baik di dunia pendidikan, pelatihan perusahaan, maupun pengembangan keterampilan pribadi. Kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, membuat interaksi yang menarik, serta mempublikasikan konten dalam berbagai format menjadikannya sebagai salah satu solusi terbaik dalam menciptakan pengalaman belajar yang modern dan efektif. Oleh karena itu,

Articulate Storyline 3 dapat dipandang sebagai alat yang memungkinkan pengembang konten untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan berdampak.

Articulate Storyline 3 memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lain, diantaranya

- a. Fiturnya memiliki kemiripan dengan *Microsoft PowerPoint* sehingga sangat mudah untuk digunakan.
- b. Mudah dipelajari bagi para pemula yang menguasai *Microsoft PowerPoint*.
- c. Mendukung pembelajaran berbasis *Game* karena bersifat Interaktif.
- d. Konten *Articulate Storyline 3* dapat berupa gabungan dari video, animasi, suara, grafik, gambar, dan teks.
- e. Hasil publikasi dapat dijalankan melalui ;
 - 1) *Desktop*, berupa *file aplikasi (exo)*.
 - 2) *Web browser*, berupa *file HTML*
 - 3) *Smartphone Android*, dengan mengkonversinya menjadi *APK*
 - 4) *LMS (Learning Management System)* seperti *Moodle*, berupa *file SCORM*
- f. Memiliki ukuran file hasil publikasi maupun konversi *APK* yang relatif kecil sehingga ringan dipasang di *smartphone*. (Dewi, Ika Parma, Rani Safya, 2021)

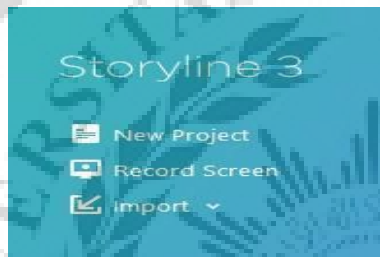
Articulate storyline 3 dapat digunakan untuk segala mata pelajar dengan langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

- a. Download software articulate storyline 3
- b. Buka software articulate storyline 3 pada desktop



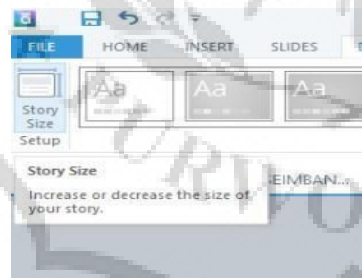
Gambar 1. Icon Articulate Storyline 3

- c. Klik *new project* untuk membuat project baru



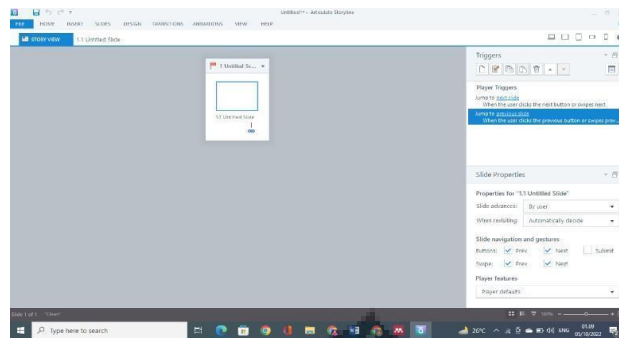
Gambar 2. New Project

- d. Setelah membuka *New Project* atur ukuran tampilan berdasarkan keinginan. Klik *tab Design* pilih *Story Size Setup*



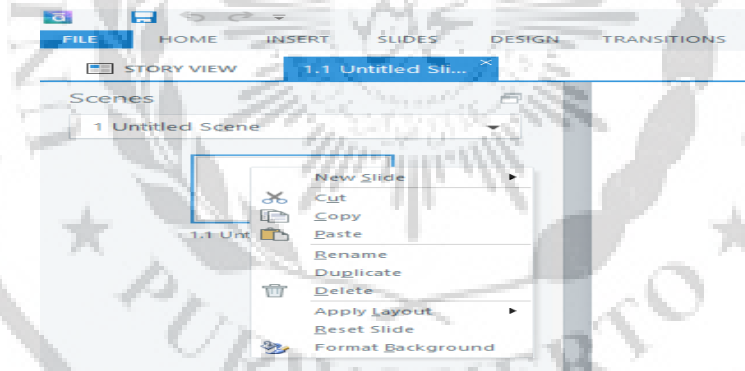
Gambar 3. Story Size

- e. Menetapkan tampilan yang diinginkan, dengan cara *klik tab design* untuk memilih *template background* yang telah disediakan



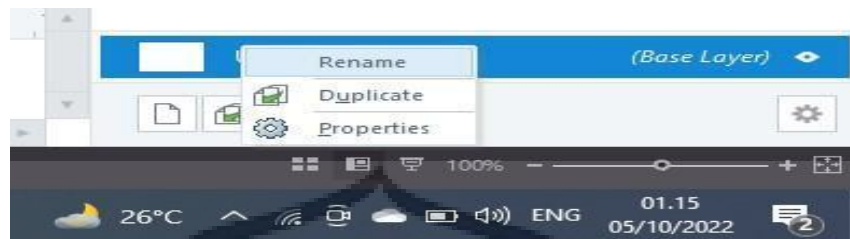
Gambar 4. Tampilan Awal

- f. Ketika akan merubah *background* maka klik kanan, selanjutnya pilih *format background*, kemudian pilih sesuai dengan keinginan menggunakan *background* yang ada seperti *picture of texture fill* atau menggunakan gambar yang telah disiapkan dengan mengklik file kemudian cari foto yang akan digunakan setelah itu *klik close*



Gambar 5. . Membuat Background

- g. Pada menu pertama *slide* silahkan tulis judul yang akan digunakan ataupun materi yang akan diberikan.



Gambar 6. Membuat Judul

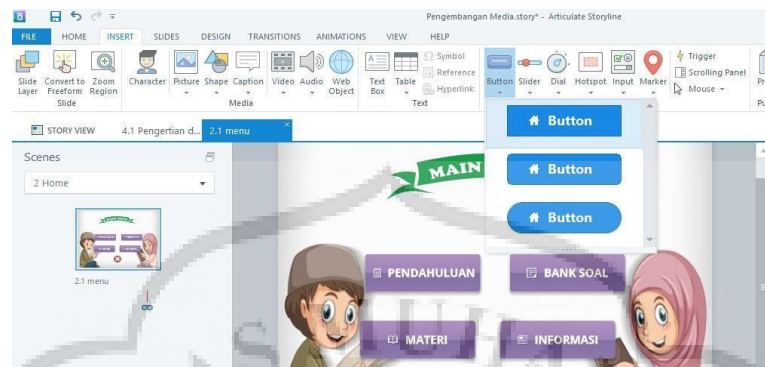
- h. Cara membuat judul pada tampilan, *klik insert* selanjutnya pilih *text box*.
- i. Ketika ingin menambahkan karakter untuk mempercantik tampilan yang telah dibuat. Dengan cara *klik tab insert* kemudian pilih *character*.



Gambar 7. Menambahkan Karakter

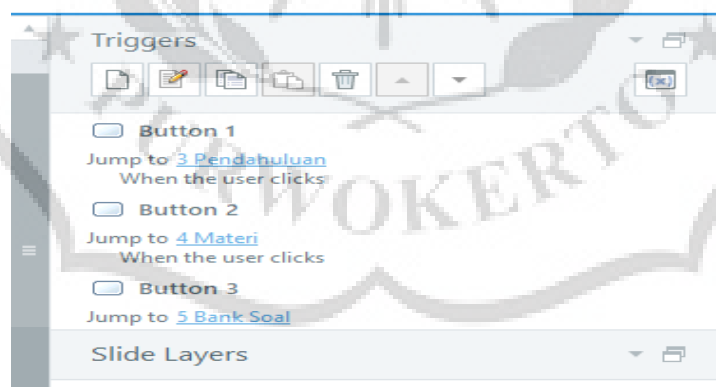
- j. Kemudian untuk membuat tombol agar dapat menyambungkan tiap sub materi yang disampaikan. Jika telah memiliki gambar tombol, dapat memilih gambar yang akan digunakan pada *tab insert* selanjutnya klik *picture*. Jika ingin membuat sendiri tombol yang sudah disediakan dapat

menggukana buttom yang ada di *tab insert* atau melalui *shape*. Berikut merupakan tombol yang telah dibuat melalui button.



Gambar 8. Membuat Tombol

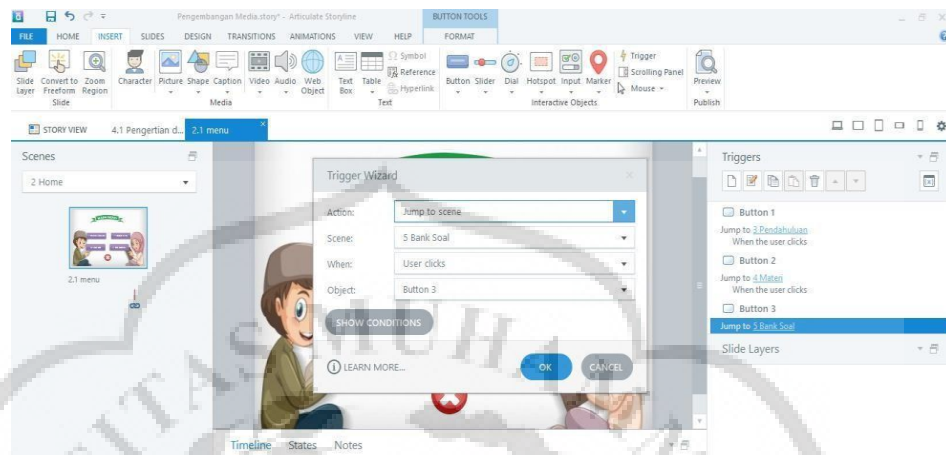
- k. Kita dapat mengatur tombol serta memperindah dengan mengubah warna *shape*, *buttom* berdasarkan kemauan.
- l. kita dapat menambahkan layers berdasarkan kebutuhan caraya sama dengan yang sudah dikerjakan
- m. Untuk menggabungkan tiap slide layers kita harus mengatur *triggers* pada tiap *button* yang telah dibuat



Gambar 9. Membuat Triger

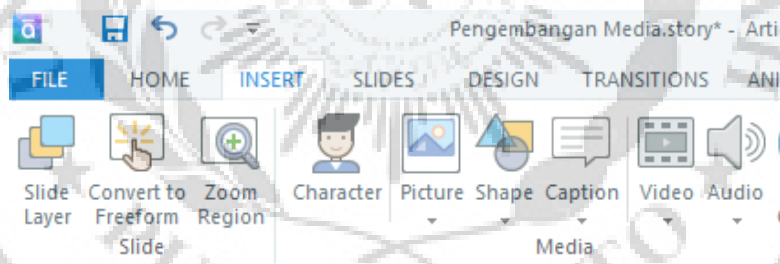
- n. Untuk mengubah satu persatu *button* agar tiap *slide* layers terhubung. Dengan cara klik *add triger* selanjutnya ubah bagian action menjadi *jump to slide*, *slide* menjadi *next slide*, pilih *slide* yang telah dibuat, contoh

pada *slide* evaluasi menjadi 5. kolom *when* kita ganti menjadi *user clicks*, selanjutnya klik *ok*.



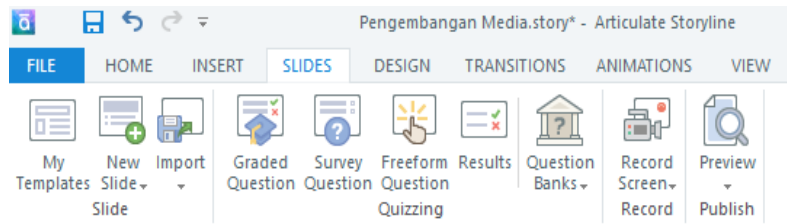
Gambar 10. Membuat TRiger 2

- o. Pada media ini kita juga dapat menambahkan gambar, video, serta audio berdasarkan kemauan. caranya klik tab *insert* selanjutnya kita pilih bagian video, picture, maupun audio.



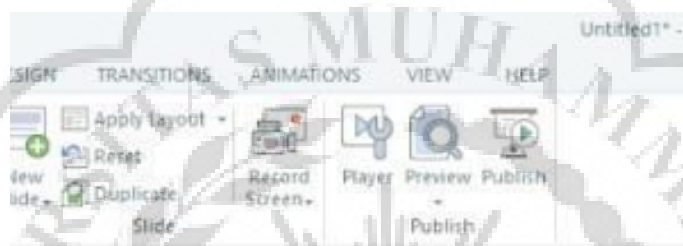
Gambar 11. . Insert

- p. Pada media *articulate storyline 3* ini dapat membuat penilaian yang beragam macam seperti *true/false*, *multiple choice*, *multiple response*, *sequence drag-and-drop*, *numeric*, dan lain sebagainya. fitur tersebut berada pada tab *slide* yang menyediakan *graded question*, *survey question*, *freeform question*. Jika tidak ingin menggunakan fitur tersebut dapat mencantumkan *link google form*.



Gambar 12 Slides

q. Setelah media selesai dibuat maka dapat *dipublish* kedalam, *HTML 5*, *LMS*, dan *apk*.



Gambar 13. . Menu Publish

B. Penelitian yang Relevan

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai permasalahan pada tesis ini, perlunya mengkaji terlebih dahulu hasil penelitian yang hampir memiliki persamaan pada segi permasalahan. Dengan maksud dapat mengetahui perbedaan serta persamaan hasil penelitian terdahulu dengan tesis ini. Penelitian yang berhubungan dengan judul tesis ini ialah:

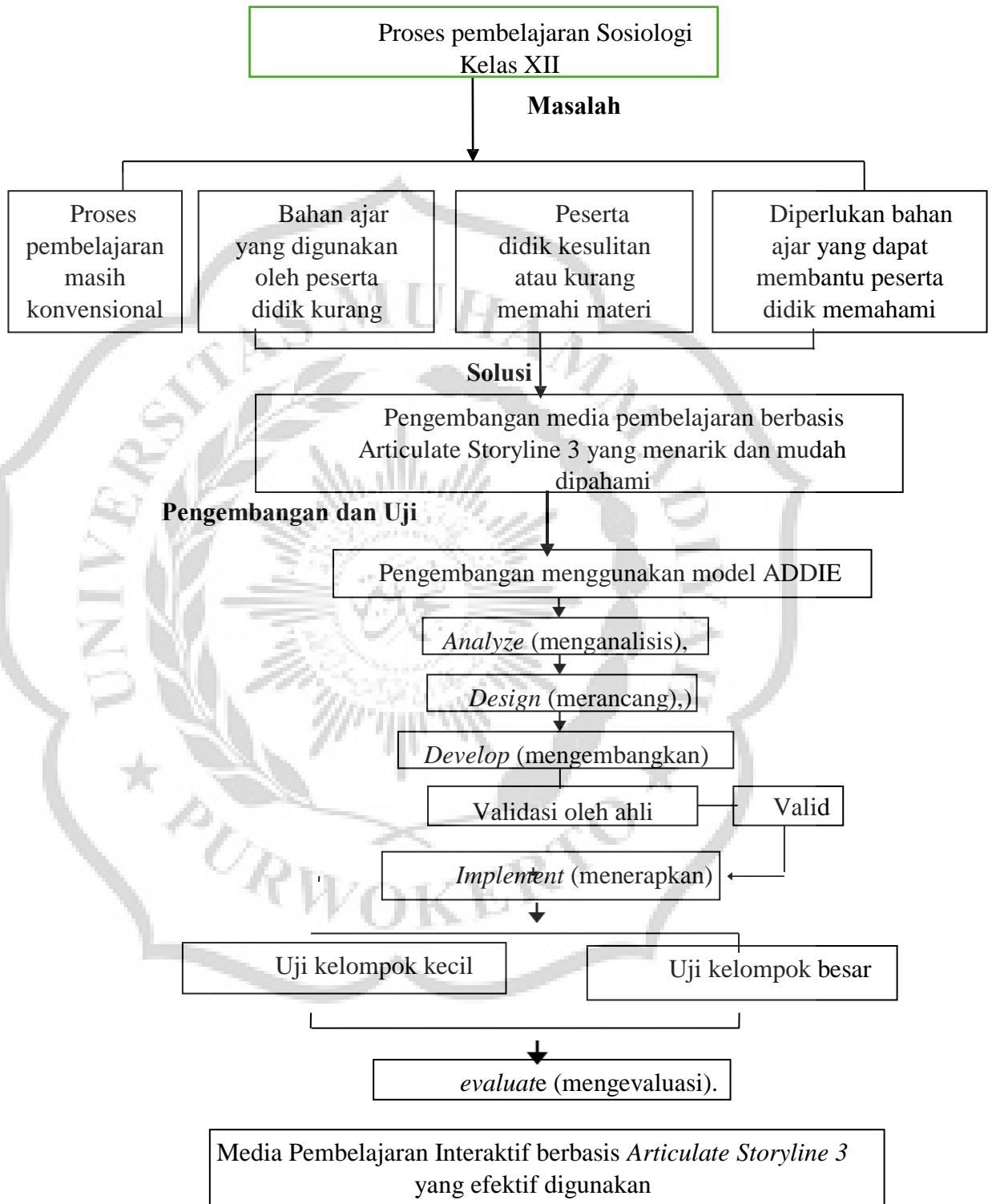
1. Ahmad Dahlan, Sriyanto (2024) dalam jurnal JIPSINDO judul “*Development of interactive learning media based on Articulate Storyline 3*”. Bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan pembelajaran berbasis articulate storyline 3. Dengan menunjukkan hasil signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa, cukup efektif, dan kategori respon siswa sangat positif.

2. Norsidi, Agus Suwarno , 2024, Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi “Efektivitas dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektifitas dan kelemahan pemakaian media *articulate storyline* terhadap persepsi siswa pada mata pelajaran geografi. Penelitian ini memakai metode deskriptif dengan kuisioner sebagai alat pengumpul data. Dengan perolehan bahwasanya media *articulate storyline* efektif digunakan.
3. Johannes Gultom (2023), dalam jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya dan Humaniora “Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe”. Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline*. Penelitian ini memakai model Menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan hasil penelitian bahwasanya media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan memenuhi kualifikasi valid, praktis dan efektif.
4. Nadzif, Irhasyuarna, Sauqina (2023), dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Tata Surya”. Bertujuan untuk mendiskripsikan validitas, kepraktisan dan efektifitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* . Penelitian dan pengembangan (R & D) dengan menggunakan model *Plomp-Tessmer* . Dengan hasil penelitian bahwasanya media pembelajaran *articulate storyline* menunjukkan kebaik untuk digunakan sebagai prangkat pembelajaran

5. Ridho Hafiedz, Didah Nurhamidah (2023) Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, “Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas, pengertian dan gambaran aplikasi *articulate storyline* penerapan *articulate storyline 3*. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pre-eksperimental one group pre-test post-test. Dengan hasil *articulate storyline 3* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, terdapat persamaan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam segi judul. Namun juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang terdahulu, yang mana perbedaannya terletak pada tingkatan sekolah, tempat penelitian, mata pelajaran yang diterapkan, tujuan pengembangan, dan tahun dimana penelitian ini dilaksanakan.

C. Kerangka Pikir



Gambar 14. Skema Kerangka Berfikir