

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat setiap tahunnya merupakan cerminan dari tingginya kebutuhan manusia terhadap teknologi yang terus berkembang. Kualitas sumber daya manusia menjadi kunci utama dalam menentukan kemajuan teknologi, dimana pendidikan memainkan peran vital dalam membentuk kualitas individu. Oleh karena itu, inovasi dalam bidang pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan suatu bangsa.

Tujuan utama dari pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membentuk manusia sebagai peserta didik. Dalam proses belajar, peserta didik diharapkan dapat aktif mengembangkan potensi diri, memperoleh kekuatan spiritual, kepribadian, serta akhlak mulia yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Sumara, 2017).

Pendidikan itu penting, karena bisa membantu peserta didik tumbuh jadi orang yang baik dan berguna. Pendidikan bukan cuma soal belajar, tapi juga tentang membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Di zaman sekarang, teknologi berkembang pesat, dan pendidikan juga harus ikut berubah. Karena itu perlu metode belajar yang menarik dan efektif. Pemerintah, sekolah, perusahaan, dan masyarakat harus bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Teknologi membantu pembelajaran dengan cara yang lebih seru. Dulu, belajar dari buku dan papan tulis, sekarang sudah bisa belajar dari video, game, dan aplikasi di *smartphone*. Teknologi juga mengubah cara menilai. Dulu, nilai ditulis di kertas, sekarang bisa dinilai melalui kuis *online*, diskusi *online*, dan cara menyelesaikan masalah. Ini membantu guru melihat kemampuan dan kreativitas peserta didik.

Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa Allah akan memudahkan urusan manusia yang berhubungan dengan kehidupan sebagaimana dalam surah Q.S.al-A'la [87]: 8 yang berbunyi

وَيَسِّرْكَ لِلْيُسْرَىٰ

Artinya :

Kami akan melapangkan bagimu jalan kemudahan (dalam segala urusan)

Dari ayat tersebut menjelaskan meskipun ayat ini turun dalam konteks spiritual, banyak pemikir Islam mengaitkan konsep "*al-yusra*" (kemudahan) dengan perkembangan sains dan teknologi di era modern dan Allah akan memberikan kelapangan bagi manusia untuk mengembangkan sesuatu untuk memudahkan dalam beraktivitas. Hal senada di sampai oleh Prof. Dr. M. Quraish Shihab bahwa Teknologi adalah produk akal yang dianugerahkan Allah untuk memudahkan urusan manusia. Kemudahan (*Al-Yusra*) bukan hanya soal ibadah ritual, tapi juga kemudahan dalam mengelola alam raya. Jika teknologi membantu manusia mencapai tujuan yang baik dengan cara yang lebih efisien, maka itu adalah bagian dari realisasi "kemudahan" yang dijanjikan Allah.

Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran juga mempermudah proses evaluasi dan penilaian kinerja peserta didik (Aziz and Ana 2022). Dengan adanya aplikasi khusus, guru dapat melakukan penilaian dengan cepat dan efisien. Sistem evaluasi yang terintegrasi dengan teknologi memungkinkan guru untuk melacak kemajuan peserta didik, mengidentifikasi kebutuhan belajar individu, serta memberikan umpan balik yang lebih akurat dan tepat waktu. Ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam proses pendidikan di kelas. Salah satu keunggulan menggunakan media pembelajaran adalah kemampuannya untuk memperkaya pengalaman belajar dan mengkonkretkan materi-materi yang cenderung abstrak dan kompleks (Bentri, 2022).

Media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran mencakup beragam bahan yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Mulai dari video pembelajaran, animasi, hingga game pembelajaran, setiap jenis media memiliki peranannya masing-masing dalam memperkaya proses belajar mengajar. Di antara berbagai media pembelajaran yang ada, media interaktif menjadi salah satu yang perlu diperhatikan dan dikembangkan lebih lanjut.

Penggunaan media interaktif tidak hanya memfasilitasi guru dalam penyampaian materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kreatif dari peserta didik. dengan media yang semakin canggih seperti media interaktif akan memberikan solusi inovatif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat terlibat secara lebih intensif dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan efektif.

Media interaktif adalah revolusi pembelajaran yang menarik, dunia belajar yang penuh warna, suara, dan interaksi itulah yang ditawarkan oleh media interaktif. bukan hanya sekedar membaca teks, tapi langsung merasakan proses belajar dengan berbagai media. media interaktif seperti kunci ajaib yang membuka pintu ke berbagai informasi penting peserta didik bisa langsung mengalami pembelajaran, bukan hanya membacanya ini membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah, berpikir secara nyata dan kritis. Yuliasih et al (2023) menggambarkan media interaktif sebagai superhero di dunia pembelajaran. ia mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, dan video dalam satu paket yang menarik. media interaktif telah mengubah cara mengajar dan belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Hal senada juga di sampaikan Setiawan et al (2023) bahwa media interaktif adalah kartu as dalam pembelajaran. Ia memberikan nilai tambah yang signifikan untuk keberhasilan belajar keunggulan media interaktif memungkinkan peserta didik memilih jalan belajar mereka sendiri, menjelajahi materi dengan cara yang bermakna. mereka bisa berpartisipasi aktif dalam belajar, tanpa terikat oleh

aturan yang kaku, lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan setiap peserta didik. media interaktif menciptakan lingkungan seperti itu, membantu peserta didik mencapai tujuan belajar mereka dengan lebih efektif. intinya, media interaktif adalah alat yang ampuh untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dan membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan berkesan.

Media interaktif meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik mata pelajaran fiqih di kelas VIII. Pada dasarnya bahasan utama fiqih adalah zakat, haji, syarat dan rukun haji serta umrah. Penguasaan materi ini menjadi penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan materi fiqih, khususnya mengenai haji dan umrah, memerlukan pemahaman yang mendalam. Peserta didik tidak hanya perlu memahami konsep, tetapi juga tata cara pelaksanaan ibadah tersebut secara langsung. Tantangan muncul dalam metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, dengan keterlibatan peserta didik yang minim. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi belajar, rendahnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, dan mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas peserta didik dalam menemukan hal baru dan pengalaman belajar yang bermakna menjadi kunci untuk mengatasi tantangan ini. Dengan mendorong partisipasi aktif peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, fokus terhadap materi, dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran fiqih, perlu dilakukan upaya untuk (Yazid 2021) :

1. Memvariasikan metode pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif seperti diskusi, demonstrasi, dan simulasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.
2. Memanfaatkan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan seperti video, gambar, dan alat peraga untuk memperjelas materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya memberikan ruang bagi peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi tentang materi yang belum dipahami.
4. Menciptakan suasana belajar yang kondusif : menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung proses pembelajaran yang aktif. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan melibatkan peserta didik secara aktif, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran fiqh.

Hasil belajar diharapkan berpengaruh pada peserta didik terhadap terjadinya perubahan tingkah laku, aspek perubahan tersebut terfokus pada diri peserta didik terhadap proses berpikir yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman) dan psikomotor (keterampilan). Untuk tercapainya hasil belajar yang baik maka peserta didik harus memiliki tiga ranah tersebut atau setidaknya dapat menguasai ranah kognitif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Syarifuddin 2021). Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil nilai murni peserta didik kelas VIII dari tahun 2023-2024 menunjukkan bahwa peserta didik masih mempunyai nilai rata-rata di bawah KKM. Nilai mata pelajaran fiqh dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Nilai Murni Ujian Akhir Semester Genap Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII 2023/2024

No	Tahun	Jumlah Peserta didik	KKM	Rata-Rata Nilai
1.	VIII-1	25	80	83
2.	VIII-2	26	80	81
3.	VIII-3	23	80	72

Sumber: Guru Mata Pelajaran Fiqh

Dari hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik kelas VIII dari tahun pelajaran 2023-2024 masih mempunyai nilai rata-rata yang masih di bawah KKM pada salah satu kelas yaitu VIII-3 dengan rincian 16 peserta didik lulus dan 7 peserta didik dibawah KKM. Hal tersebut didukung berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan pembelajaran di kelas pada tanggal 13 mei 2024

dan wawancara dengan peserta didik dan guru mata pelajaran pada tanggal 20 mei 2024 yang mengajar fiqih di MTsN 8 agam ditemukan bahwa penggunaan media digital yang belum maksimal dan kurang dikreasikan seperti ketika menjelaskan pelajaran hanya didukung oleh media youtube tanpa ada pengeditan hal ini disebabkan karena guru sering kali dibebankan administrasi dan beban kerja yang tinggi, sehingga mereka kesulitan untuk meluangkan waktu belajar dan mengintegrasikan media digital ke dalam proses mengajar. Karena itu membuat pendidik tidak melazimkan dalam menggunakan media interaktif sehingga pembelajaran kurang inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran berupa media interaktif. Proses belajar menjadi kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, karena anak didik membutuhkan media pembelajaran berupa media interaktif yang dapat merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang di tampilkan yang bersifat konkrit. Jadi diperlukan suatu media interaktif yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik pada materi haji dan umrah.

Pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran. media interaktif, dengan integrasi teks, grafik, audio, animasi, dan video, serta dilengkapi alat kontrol yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berperan penting dalam penyampaian informasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan proses belajar dengan tujuan pembelajaran dan kondisi pengguna. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Hayati (2024) menyatakan bahwa media interaktif mampu membangkitkan minat belajar baru dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sedangkan Abdullah (2017) menambahkan bahwa media pembelajaran, termasuk media interaktif, berperan sebagai sarana efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran, membantu pemahaman peserta didik, dan menyajikan materi dengan cara yang menarik.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara (Ramadhani et al. 2023):

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar: Media interaktif dengan berbagai fitur interaktifnya dapat membuat proses belajar lebih menarik dan memotivasi peserta didik.
2. Mempermudah pemahaman materi Integrasi berbagai media dalam media interaktif membantu peserta didik memahami konsep dan materi pelajaran dengan lebih mudah.
3. Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik Fitur interaktif dalam media interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, seperti memilih jalur pembelajaran, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas.
4. Membuat proses belajar lebih menyenangkan Media interaktif dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Potensi media interaktif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar, dengan popularitasnya yang meluas di Indonesia dan dunia, telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Namun, pemanfaatannya dalam konteks pendidikan masih belum optimal, dengan kecenderungan penggunaan yang lebih terfokus pada media sosial (Muyaroah and Fajartia 2017). Media interaktif memiliki potensi besar untuk mengatasi kendala ini. Dengan mengintegrasikan materi pelajaran berupa teori, gambar menarik, animasi, video pembelajaran, dan uji kompetensi, media interaktif dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih efektif. Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik dengan mengkombinasi berbagai

media seperti gambar, animasi, dan video, serta fitur interaktif, mampu membuat proses belajar lebih menarik dan memikat perhatian peserta didik. Disamping itu juga untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi: Dengan penyajian materi yang terstruktur dan interaktif, media interaktif berbasis *android* membantu peserta didik memahami konsep dan menguasai materi pelajaran dengan lebih mudah serta memfasilitasi pembelajaran mandiri

Media interaktif dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan ritme belajar mereka dan mempermudah evaluasi dan monitoring: Fitur uji kompetensi dalam media interaktif memungkinkan guru untuk memantau pemahaman peserta didik dan memberikan umpan balik yang tepat. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses dan familiar bagi peserta didik, diharapkan dapat mendorong budaya belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu media interaktif yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah *articulate storyline* yang merupakan perangkat lunak *e-learning authoring* yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah, menyerupai tampilan powerpoint namun dilengkapi dengan fitur multimedia, seperti animasi, audio, video, serta kuis interaktif. Melalui aplikasi ini, guru dapat menyajikan materi fiqih khususnya tentang haji dan umrah dalam bentuk simulasi, permainan edukatif, maupun skenario interaktif yang menggambarkan proses pelaksanaan ibadah secara visual. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami peserta didik.

Selain itu, *Articulate storyline* juga mendukung prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Fitur seperti *drag and drop*, *multiple choice feedback*, dan *branching scenario* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi konsep secara

mandiri. Media ini dapat diakses melalui komputer maupun perangkat *mobile*, sehingga mendukung pembelajaran fleksibel di kelas maupun di rumah.

Dengan kemampuan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* sangat relevan diterapkan dalam mata pelajaran fiqih, karena dapat membantu peserta didik memahami praktik ibadah secara visual dan interaktif, sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar mereka

Berdasarkan paparan dan penjelasan tersebut maka timbul suatu permasalahan yang perlu dikaji yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran untuk peserta didik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik maka penulis mengangkat judul “pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII MTsN 8 Agam”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran masih kurang dikembangkan dan divariasikan disebabkan guru jarang menggunakan media interaktif.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang ada di kelas masih konvensional dengan metode yang berfokus pada guru yang kurang di variasikan dengan media pembelajaran.
3. Pemahaman peserta didik yang masih kurang terhadap materi pembelajaran dan pemanfaatan media kurang efektif.
4. Kurangnya sumber belajar dan bahan ajar untuk peserta didik belajar di kelas dan di rumah
5. Perlunya mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* agar dapat digunakan untuk belajar mandiri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan dan supaya yang diperoleh menjadi lebih maksimal, maka peneliti membatasi permasalahannya yaitu:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa media interaktif berupa aplikasi/link yang dapat digunakan di *android dan komputer*.
2. Penelitian pengembangan media interaktif dibatasi pada materi haji dan umrah kelas VIII MTsN 8 Agam.
3. Subjek penelitian ini peserta didik kelas VIII di MTsN 8 Agam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Berapa tingkat validitas media interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII MTsN ?
2. Berapa tingkat praktikalitas media interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII MTsN ?
3. Berapa tingkat efektivitas media interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII MTsN ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *articulate storyline* yang valid pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII MTsN.
2. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *articulate storyline* yang praktis pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII MTsN.
3. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *articulate storyline* yang efektif pada mata pelajaran fiqih materi haji dan umrah kelas VIII MTsN.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk hal-hal berikut :

1. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media interaktif yang bisa digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi peserta didik, peserta didik diharapkan dapat belajar secara mandiri dengan adanya media interaktif ini.

3. Bagi peneliti, media pembelajaran dapat menambah pengalaman baru dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang sering digunakan sehari-hari.
4. Bagi pengembang keilmuan, media interaktif dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

G. Spesifikasi Produk

Articulate storyline adalah perangkat lunak pengembangan e-learning yang sangat populer, digunakan untuk membuat kursus interaktif dan konten pembelajaran berbasis web. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk merancang materi pembelajaran yang dapat dijalankan di berbagai platform, seperti komputer *desktop*, *tablet*, dan *smartphone*. Beberapa aplikasi spesifik dari *articulate storyline* meliputi:

1. Pengembangan Kursus Interaktif

Articulate storyline memungkinkan pembuatan kursus yang sangat interaktif. Ini mencakup:

- a) Slide berbasis elemen multimedia (gambar, audio, video)
- b) Interaksi pengguna (klik, *drag-and-drop*, pilihan ganda, dan elemen lainnya)
- c) *Feedback* dan penilaian otomatis
- d) Konten yang responsif, artinya kursus dapat menyesuaikan diri dengan ukuran layar perangkat yang digunakan.

2. Pembuatan Simulasi Perangkat Lunak

Articulate storyline sering digunakan untuk membuat simulasi perangkat lunak. Pengguna dapat merekam interaksi dengan perangkat lunak dan kemudian menyusun tutorial yang memungkinkan pembelajaran berbasis percakapan atau langkah-langkah praktis. Misalnya, untuk pelatihan menggunakan perangkat lunak atau aplikasi bisnis tertentu.

3. Pengembangan Quiz dan Penilaian

- a) Membuat kuis interaktif dan evaluasi berbasis pilihan ganda, isian, dan tipe soal lainnya.

- b) Menyediakan umpan balik dinamis berdasarkan jawaban pengguna.
- c) Hasil kuis dapat dilaporkan atau diekspor ke sistem manajemen pembelajaran (LMS).

4. Penggunaan Template dan Desain Visual

Articulate storyline menyediakan berbagai template dan desain visual yang siap digunakan. Ini mempermudah pengguna yang tidak memiliki keahlian desain grafis untuk membuat kursus yang menarik dan profesional.

5. Integrasi dengan LMS (*Learning Management Systems*)

Articulate storyline memungkinkan integrasi yang mudah dengan berbagai LMS. Kursus yang dikembangkan dapat diekspor dalam format *SCORM*, *xAPI (Tin Can API)*, atau *AICC*, yang memungkinkan pelacakan hasil pembelajaran peserta.

6. Pembuatan Pembelajaran Berbasis Percakapan dan Skenario

Articulate storyline mendukung pembuatan skenario atau pembelajaran berbasis percakapan. Pengguna dapat merancang alur cerita di mana peserta membuat keputusan dan mengalami konsekuensinya secara langsung, yang meningkatkan pembelajaran berbasis masalah.

7. Pembelajaran yang Adaptif dan Kustomisasi

Articulate storyline pengguna dapat membuat materi pembelajaran yang adaptif dan disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta. Elemen-elemen seperti keterangan dan instruksi dapat dikustomisasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

8. Aksesibilitas dan Kompatibilitas

Articulate storyline mendukung pembuatan konten yang ramah bagi pengguna dengan berbagai kemampuan. Ini termasuk opsi untuk membuat konten dapat diakses dengan pembaca layar atau alat bantu lainnya.

9. Penerbitan untuk Berbagai Platform

Kursus yang dibuat di *articulate storyline* dapat diterbitkan dalam berbagai format:

- a) Web (*HTML5*): Kursus dapat diputar di *browser web* tanpa perlu plugin tambahan.
- b) *Aplikasi Desktop*: Kursus dapat dipublikasikan untuk digunakan secara offline.
- c) *Mobile*: Kursus yang responsif dapat diakses di perangkat *iOS* dan *android*.

10. Pembuatan Animasi dan Transisi

- a) *Articulate storyline* juga memungkinkan pembuatan animasi dan transisi antar elemen untuk meningkatkan dinamika kursus.
- b) Pengguna dapat menambahkan animasi pada objek, seperti teks, gambar, dan tombol, serta menggunakan transisi antar *slide* untuk pengalaman yang lebih interaktif.

11. Kemampuan untuk Berkolaborasi

Dengan *Articulate storyline*, pengguna dapat bekerja dalam tim dan berkolaborasi dalam pembuatan konten. Fitur berbasis *cloud* memungkinkan anggota tim berbagi dan mengedit kursus secara bersamaan.

H. Definisi Istilah

Untuk mengantisipasi kesalahpahaman dalam mengartikan masalah, maka peneliti mencantumkan beberapa definisi operasional diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam konteks pendidikan merupakan proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis untuk menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar, dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Tujuannya adalah menghasilkan produk inovatif seperti media, model, peralatan, buku, modul, dan perangkat pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Majid dalam (Ananda and Amiruddin 2019) mengemukakan bahwa pengembangan ini mencakup peningkatan kualitas proses pembelajaran baik dari aspek materi maupun metode, dengan

menyesuaikan bahan ajar dan strategi pembelajaran sesuai perkembangan pengetahuan dan kebutuhan praktis

2. Media Interaktif

Menurut (Pribadi 2017) media interaktif adalah produk kemajuan teknologi dan digital yang dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk utuh dari beberapa kombinasi atau gabungan antara beberapa format penayangan antara lain seperti: teks, grafis, video dan animasi yang tampil secara bersamaan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. *Articulate storyline*

Articulate storyline 3 merupakan *Software* yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. *articulate storyline 3* mendukung fitur seperti *flash* dalam pembuatan animasi namun memiliki *interface* yang simple seperti *power point*. *Software* ini memiliki berbagai macam template yang bisa digunakan untuk media interaktif terutama dalam membuat soal latihan ataupun soal berupa teks.