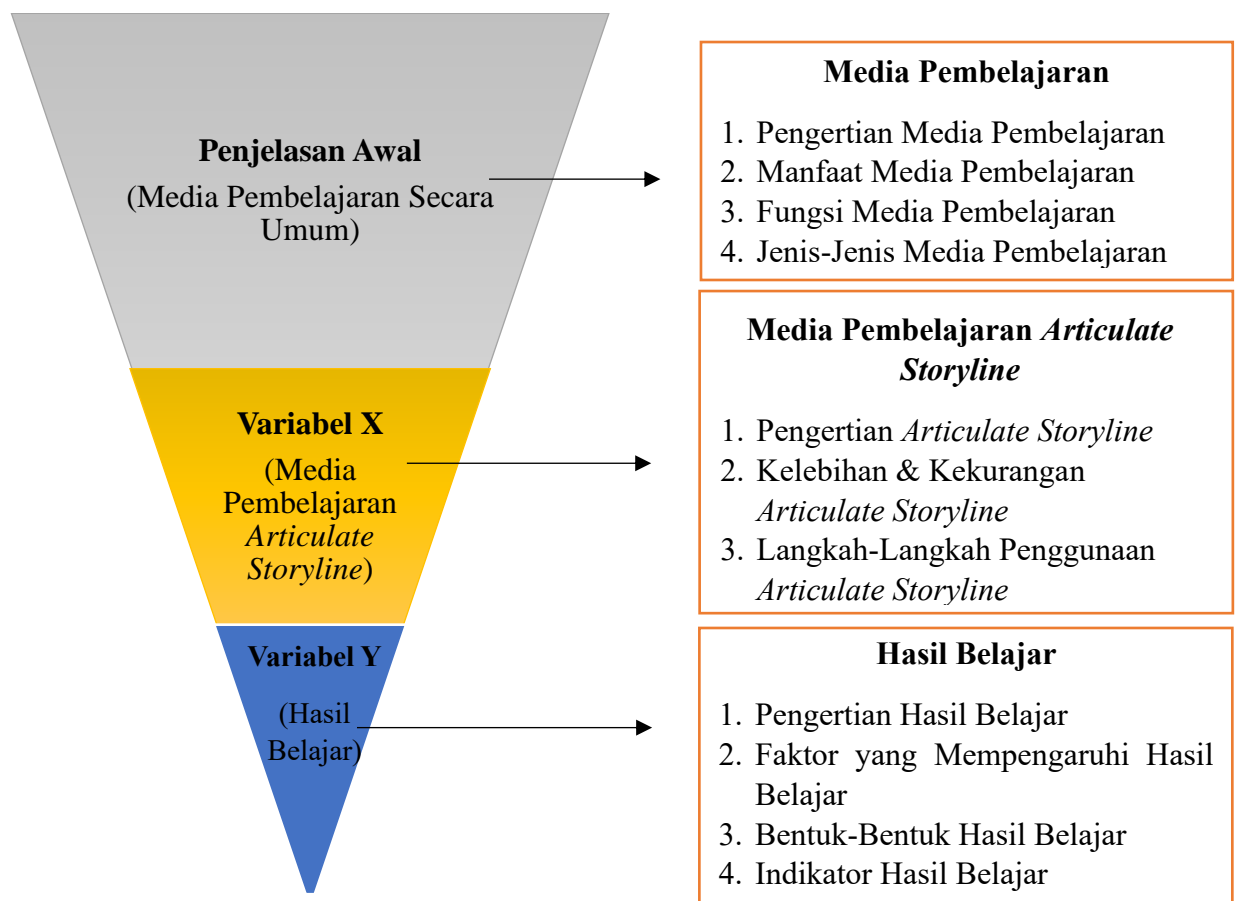


BAB II
KAJIAN TEORI & KERANGKA PEMIKIRAN

Didalam bab ini peneliti akan membahas mengenai kajian teori dari variabel-variabel yang terlibat di dalam penelitian ini. Adapun yang akan dibahas yaitu tentang media pembelajaran *Articulate Storyline*, dan Hasil Belajar. Pada Bab ini juga berisikan tentang uraian teori yang dipusatkan pada hasil kajian atas teori, konsep maupun kebijakan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu. Terakhir pada bagian ini terdapat kerangka pemikiran untuk menggambarkan paradigma penelitian yang akan dilakukan dan kerangka pemikiran itu disajikan dalam bentuk bagan. Adapaun penyusunan lengkap di dalam bab ini dengan menggunakan tabel piramida terbalik, yaitu :



Gambar 2. 1 Tabulasi Kajian Teori

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin 'medius', yang berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Kata media juga merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar komunikasi dari pengirim ke penerima. Pembelajaran berarti setiap orang belajar sesuatu dari seorang pendidik. Tujuan pembelajaran adalah mempengaruhi peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Menurut Rohanin (2019). Media pembelajaran sangat berperan penting dalam memberikan rangsangan belajar kepada siswa dan membantu penyampaian materi selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran khususnya materi – materi abstrak yang sulit dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi yang kompleks dan rumit, sangat perlu dilakukan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi (substansi) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kehendak siswa, sehingga mendorong siswa untuk menciptakan proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Nurul Fazriyah, dkk (2020, hlm. 140) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Tetapi lain hal menurut (Falahudin, thn 2014), proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran juga sering disebut sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana, fasilitas,

penunjang, penghubung, penyalur, dan lain-lain tergantung dari hal atau konsep yang digunakan.

Menurut Cecep Kustandi (2011, hlm.7-9) Media Pembelajaran adalah peralatan yang bertujuan untuk membantu proses belajar mengajar, dan berfungsi untuk memperjelas makna yang informasi maupun pesan yang disampaikan, sehingga tercapai pembelajaran yang baik, efektif dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana dan fasilitas kegiatan proses belajar mengajar, dalam memilih media pembelajaran seorang guru juga harus memperhatikan pemilihan yang cocok dan pas, sehingga dapat digunakan secara maksimal.

Sementara itu menurut Musfiqon (2012) (dalam Amalia, 2020) Mengatakan "Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan desain khusus". Guru dikatakan memiliki peran aktif dan harus memiliki kemampuan untuk merencanakan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas.

Sedangkan menurut Asyhar (2011, hlm.8) berpendapat bahwa, media pembelajaran adalah media yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dimana siswa dapat belajar secara efektif dan suasana tersebut diperoleh dari sumber karena adanya penyampaian atau saluran pesan.

Menurut Hamidjojo (dalam Arsyad, 2014. Hlm.4) yang mengartikan media pembelajaran sebagai segala bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyebar ide atau menyampaikan informasi dan gagasan, sehingga ide dan gagasan yang disampaikan dapat diterima oleh penerima informasi yang dituju.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas dapat disimpulkan dengan berkembangnya teknologi saat ini maka suatu media pembelajaran pun juga semakin berkembang dan perkembangannya pada saat ini berkembang sangat luas, Media Pembelajaran dalam penggunaannya sangat bermanfaat dan berperan penting dalam memberikan rangsangan belajar kepada siswa dan membantu dalam penyampaian materi selama

proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan begitu dapat meningkatkan kualitas Pendidikan dan kegiatan belajar dapat tercipta dengan suasana yang aktif dan menarik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam dunia Pendidikan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam penggunaannya di proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa baik secara mental maupun fisik agar pembelajaran dapat berlangsung. Di luar itu, media dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan yang dapat memenuhi kebutuhan individual siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Menurut Daryanto (2013. hlm5) bahwa proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Dalam proses belajar terdapat pesan yang hendak disampaikan. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah diserap oleh penerima, namun juga dapat berupa informasi yang abstrak atau sulit untuk diterima. Ketika pesan yang disampaikan tidak dapat diterima oleh penerima maka diperlukan solusi yang dapat mengantarkan pesan tersebut. Media merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman penerima pesan tersebut.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010. hlm 6-7) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) membangkitkan motivasi belajar peserta didik
- 2) membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran;
- 3) menciptakan pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru

4) membantu peserta didik untuk melakukan aktivitas berupa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan.

Sedangkan menurut Hamalik, 1986 (dalam Ida Yeni Rahmawati, 2016. Hlm.29-30) mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan serta minat baru bahkan dapat membawa pengaruh psikologi pada siswa. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan dapat membangkitkan motivasi serta minat siswa.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2010) di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, 27 masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

Sedangkan Asyhar (2011, hlm.42) mengemukakan bahwa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yaitu, memperluas sajian materi pembelajaran sehingga siswa mempunyai banyak pilihan yang disesuaikan dengan karakteristik ataupun kebutuhannya. Selain itu menambah kemenarikan dalam hal tampilan materi yang meningkatkan

motivasi serta minat belajar sehingga siswa fokus dalam pembelajaran dan efektifitas dalam belajar meningkat.

Sementara menurut Kemp & Dayton (2013, hal. 129) menyebutkan manfaat daripada media pembelajaran, yaitu:

- (1) penyampaian pengajaran bisa lebih standar
- (2) pengajaran lebih menarik
- (3) proses belajar menjadi lebih interaktif
- (4) waktu penyampaian materi lebih singkat
- (5) kualitas pengajaran menjadi meningkat
- (6) pengajaran dapat dilakukan kapan dan dimana diinginkan serta dibutuhkan
- (7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, serta
- (8) dapat mengubah peran positif guru.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat memberikan banyak sekali manfaat. Diantara manfaat yang didapat dalam penggunaan media adalah menarik perhatian siswa, memperjelas makna atau pesan dalam pembelajaran, siswa tidak bosan, siswa melakukan banyak kegiatan belajar dan pembelajaran akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Media pembelajaran pun dapat membantu siswa untuk belajar mandiri dan dapat memotivasi siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pada awalnya berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka memotivasi siswa dalam belajar, memperjelas konsep belajar yang abstrak menjadi lebih sederhana, serta mudah difahami. Media juga berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

Menurut Munadi (2010, hlm. 155) Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “Sumber Belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur,

penyampai, penghubung, dan lain-lain. Selain sebagai sumber belajar media juga memiliki fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis dan fungsi sosio kultural. Yang pertama, fungsi semantik artinya adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik) Contoh gambar harimau dapat dipakai sebagai simbol keberanian. Bagi guru kreatif dan mampu memanfaatkan media pembelajaran dapat memberikan penjelasan melalui bahasa dramatisasi, simulasi, cerita atau mendongeng, cerita bergambar, dan lain-lain. Kemudian yang kedua fungsi Manipulatif, fungsi ini didasarkan pada ciri-ciri atau karakteristik umum yang dimiliki. Media ini memiliki kemampuan mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi. Contoh dalam mengatasi batas ruang dan waktu adalah kemampuan media dalam menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam wujud aslinya seperti ikan paus melahirkan anak, ataupun peristiwa bencana alam seperti gunung meletus dan tsunami. Kemudian dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia media dapat memperlihatkan suatu objek yang sulit diamati karena ukurannya yang terlalu kecil, contohnya molekul, sel, atom dll dengan memanfaatkan gambar atau video. Kemudian fungsi Psikologis, dalam fungsi psikologis ini meliputi fungsi atensi yakni berhubungan dengan syaraf yang dapat memfokuskan perhatian pada rangsangan yang dianggapnya menarik agar siswa dapat menjadi fokus pada materi, kemudian fungsi afektif adanya stimulus untuk mendorong kemauan dengan melibatkan perasaan emosi atau bahkan penolakan dalam menerima materi pembelajaran. Selanjutnya ada fungsi kognitif yang diimplementasikan dari media yang diperlihatkan kemudian muncul tanggapan yang mendorong siswa untuk menceritakannya kembali dalam bentuk gagasan atau persepsi mereka. Kemudian Fungsi Imajinatif, yakni dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Yang terakhir adalah Fungsi Motivasi, dalam fungsi ini siswa dapat terdorong untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Yang terakhir adalah fungsi Sosio-Kultural, yang artinya media dapat berfungsi dalam mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi dalam pembelajaran. Dalam suatu kelas biasanya berisi kurang lebih 40 siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda beda dengan latar adat, keyakinan, lingkungan dll. Namun dengan adanya media dapat memberikan rangsangan yang sama, pengalaman yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama pula.

Sedangkan Menurut Fahmi (2018) Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, video, slide, film atau media lain. Siswa dapat mendapat gambaran secara nyata tentang benda atau peristiwa bersejarah
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya tidak memungkinkan.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya didekatik.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu misalnya antara dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat

10. Dapat melihat secara langsung gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran sangat berperan penting di dalam dunia Pendidikan, dikarenakan fungsi media itu sendiri adalah sumber belajar. Dalam pemilihan media pun dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang tidak bisa dijelaskan secara langsung.

d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pendidikan yang dapat disampaikan melalui lingkungan pendidikan. Ada media dalam kategori tersebut di atas yang dibuat oleh penulis seperti penulis, penerbit, atau bahkan media yang telah tersedia untuk umum dan dapat segera digunakan, tetapi ada juga publikasi yang dibuat khusus untuk tujuan pendidikan agar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan beragam oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Klasifikasi media pembelajaran dapat dilakukan dengan mengelompokkan berdasarkan perkembangan teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran pun berkembang melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri.

Menurut Gagne (dalam Fahmi, 2018), media diklasifikasikan menjadi tujuh jenis yaitu berikut: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin untuk belajar. Lalu hal lain yang dikemukakan oleh Amalia (2020) adalah bahwa media merupakan alat yang digunakan pendidik untuk mengajar dan dapat mempermudah siswa dalam memahami informasi yang disajikan. Siswa dapat lebih mudah memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk

belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan hasil belajar kepada siswa.

Menurut Badru & Cucu (2010, hlm. 5-7) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada Lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual yang diproyeksikan pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi (disebut proyektor) yang mana tulisan serta gambar akan nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam contohnya gambar diam (*still pictures*) dan proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motio pictures*). Alat proyeksi tersebut membutuhkan aliran listrik serta membutuhkan ruangan tertentu yang cukup memadai.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang mengandung pesan yang hanya dapat didengar, yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

3) Media Audio visual

Media Audio Visual adalah kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis dari media pembelajaran yang digunakan sangat banyak bukan hanya melalui media yang bisa dilihat saja. Akan tetapi terdapat media yang

hanya bisa didengar untuk merangsang pendengaran anak. Selain itu, juga terdapat media lingkungan yang dimana anak akan diberikan pengalaman langsung dengan cara mengenalkan mereka ke suatu tempat. Penggunaan media pun tentunya disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik dalam pembelajaran.

2. Articulate Storyline

a. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital untuk pemula sampai profesional. *Articulate Storyline* merupakan multimedia yang dilengkapi dengan authoring tools atau dapat menggabungkan gambar, audio, teks, animasi, grafik, dan video untuk membuat bahan pembelajaran yang interaktif. Hasil *Articulate Storyline* dapat dipublikasikan dalam format HTML (media berbasis web) atau sebagai file aplikasi yang dapat dijalankan di perangkat seperti laptop, smartphone, tablet, dan ponsel. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan untuk membuat presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Articulate Storyline* dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan scene dan slide yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis.

Menurut Purnama & Asto (2014. Hlm 275-279) *Articulate Storyline* terhitung masih jarang digunakan dalam penelitian padahal banyak keistimewaan yang diperoleh dari software ini. Hasil proyek dari *Articulate Storyline* ini tidak kalah menarik dengan media lainnya seperti Adobe Flash dan Macromedia Flash, terlebih *Articulate Storyline* ini dapat juga diakses secara online dalam bentuk web, berbeda dengan software lainnya yang masih terbatas hanya bersifat lokal saja (belum terkoneksi dengan internet). Menurut Arwanda, dkk (2022, hlm 5929) *articulate storyline* adalah software untuk membantu membangun materi pembelajaran yang interaktif. Cara merencanakan sebuah project

storyline yang menarik adalah dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda bisa dari audio ataupun video. Agar lebih terasa interaktif harus dimanfaatkan e-learning dengan *storyline quiz*.

Menurut Rizka & Ratnasari (2022, hlm 5928) Media *articulate storyline* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu mempermudah guru untuk menjelaskan materi, khususnya muatan pelajaran secara tematik. Media ini memiliki tampilan hampir sama dengan power point akan tetapi memiliki keunggulan lebih dibandingkan power point, yaitu terdapat fitur tambahan berupa karakter, dapat ditambahkan link url, terdapat berbagai macam kuis, terdapat juga layer yang memisahkan antara objek satu dengan yang lainnya. Media ini mempunyai tampilan kerja berbentuk scene serta slide yang memiliki fitur anatara lain: video, audio, karakter, gambar, serta link yang berasal dari website.

Sedangkan menurut Yasin & Duchu (2017. Hlm.169-174) *Articulate Storyline* menyediakan fitur yang lengkap seperti *flash* namun memiliki interface yang cukup sederhana seperti Microsoft Power Point. *Articulate Storyline* menyuguhkan berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media yang interaktif terutama pembuatan latihan soal maupun kuis. Ciri khas yang dimiliki oleh *Articulate Storyline* adalah terdapat menu seperti tombol zoom yang berguna untuk memperbesar suatu gambar, tombol tanya yang bertujuan untuk melihat penjelasan lebih dalam dari suatu materi, dan tombol navigasi yang meliputi back, next, dan submit yang ada di bawah layar dan otomatis tersedia dalam media. Kemudian juga menurut Darmawan (2016, hlm. 832) bahwa *Articulate Storyline* bersifat simple dan didukung oleh smart brainware dimana outputnya pengguna dapat memilih sesuai format yang diinginkan. Entah dalam bentuk website, berbasis android atau digabungkan dengan LMS.

Lalu menurut Rafmana, dkk (2022, hlm 296) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan suatu software (perangkat lunak) yang dikembangkan pada tahun 2012 serta dijadikan sebagai media

pembelajaran seperti media presentasi dengan menggunakan template yang telah ada atau dengan membuat template sendiri.

Menurut Yahya, dkk (2020, hlm 78-91) *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan presentasi dan menyampaikan suatu informasi. *Articulate Storyline* memiliki banyak keunggulan dibandingkan software yang lain, diantaranya adalah tidak memerlukan bahasa pemrograman (script), smart brainware tergolong sederhana, mudah mempublish media yang dibuat secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, DVD, word processing, LMS dan laman personal, serta memiliki fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat suatu media.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif dan berbasis IT yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman sangat diperlukan, sehingga mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa *Articulate Storyline*. Melalui media ini yaitu berupa kombinasi media visual dan audio yang biasa kita sebut dengan multimedia akan dikembangkan menjadi sarana penyampaian materi pelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran biologi sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa dan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sel sehingga hasilnya dapat menjadi salah satu solusi bagi pemilihan media interaktif yang digunakan saat proses pembelajaran.

b. Kelebihan & Kekurangan Articulate Storyline

1. Kelebihan *Articulate Storyline*

Media pembelajaran interaktif berupa penggunaan software *articulate storyline* memiliki banyak kelebihan, sehingga tepat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan interaksi aktivitas dan pemahaman peserta didik. *Articulate storyline* dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian ketika pembelajaran, menambah pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi dengan memanfaatkan fitur berupa tulisan, suara, dan video mengenai materi yang akan diajarkan. Kelebihan *Articulate Storyline* sebagaimana yang disampaikan oleh Nabilah, dkk (2020, hlm 80-85) aplikasi *Articulate Storyline* ini merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

Kelebihan lainnya menurut Santyasa, dkk (2020, hlm. 1788) yang dimiliki *articulate storyline* adalah fitur desain yang mirip microsoft powerpoint, sehingga mudah digunakan bagi pemula, yang membedakan adalah adanya fitur trigger atau tombol otomatis pada *articulate storyline* yang dengan mudah diinput tanpa memasukkan kode-kode yang rumit. Publikasi hasil desain yang telah dibuat dapat diubah menjadi berbasis website yang terbukti efektif mempermudah guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kelebihan dari media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* menurut Azhar Arsyad (2011: hlm, 9) antara lain: 1) Lebih komunikatif karena bisa menggunakan gambar, video animasi. 2) Mudah menambahkan informasi atau materi dan diubah sesuai kebutuhan. Hal ini tidak bisa dilakukan kalau menggunakan media cetak. 3) Interaktif, karena pengguna bisa menentukan materi yang diinginkan, melewati bagian bagian materi eksklusif atau mengulangi materi yg masih ada pada laman sebelumnya memakai tombol navigasi. Software *articulate storyline* juga menguntungkan

karena bisa digunakan bersamaan dengan platform daring seperti zoom dan google meet.

Selain itu Rohmah dan Bukhori (2020, hlm. 169-182) mengungkapkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) aplikasi yang dapat dipublikasikan ke playstore
- 2) tampilan yang diberikan interaktif
- 3) memudahkan peserta didik belajar dimana saja dan kapan saja
- 4) dapat diakses secara offline
- 5) media pembelajaran yang bisa digunakan di rumah.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *articulate storyline* banyak memiliki kelebihan yang memberikan kemudahan bagi siswa dan guru. *Articulate storyline* juga dapat diproduksi oleh guru yang masih awam dengan perangkat lunak ini. Selain itu dalam perangkat lunak ini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh perangkat lunak yang lain yaitu dapat menggabungkan beberapa bentuk file yang berbeda. Selain itu dalam perangkat lunak ini juga dapat membuat quiz tanpa harus mengimport dari aplikasi lain. *articulate storyline* memiliki banyak kelebihan yang memberikan kemudahan kepada guru dan siswa. Membantu guru dalam menyajikan materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang jelas *articulate storyline* memiliki banyak keuntungan dan memudahkan pengguna baik siswa maupun guru untuk mengikutinya. Guru yang tidak terbiasa dengan perangkat lunak juga dapat menghasilkan kemudahan dalam menggunakan *articulate storyline* jika guru mau mempelajari cara penggunaannya. Selain itu, software ini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh software lain, yaitu dapat menggabungkan banyak format file yang berbeda menjadi satu. Selain itu, dalam software ini juga dapat mengikuti kuis tanpa mengimpor dari aplikasi lain. Ada banyak

keuntungan dari alur cerita yang jelas yang memudahkan guru dan siswa untuk memulai pembelajaran. Kemudian juga hal paling penting dapat membantu guru menyajikan materi dengan lebih mudah dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

2. Kekurangan *Articulate Storyline*

Menurut Khusnah, dkk (2020, hlm 65) terdapat kekurangan terkait akses yakni perangkat tersebut hanya dapat digunakan secara gratis oleh pengguna selama 30 hari sebagai fasilitas free trial, selebihnya dapat diakses secara langganan dengan biaya sesuai jangka waktu yang dibutuhkan. Tentunya hal ini menjadi penghambat bagi guru untuk membuat multimedia interaktif berulang kali.

Sedangkan menurut Sam (2021, hlm. 138-148) Hal lain yang menjadikan kekurangan dari *articulate storyline* yaitu ketika desain pembelajaran telah dibuat dengan banyak slide kemudian diterbitkan dalam bentuk HTML, maka HTML tersebut tidak dapat berdiri sendiri, artinya memerlukan software lain sebagai alternatif akses. Selain itu, ketika telah diterbitkan, tampilan *articulate storyline* belum tersedia dalam bentuk full HD. Hal ini dapat memungkinkan tampilan teks dan gambar yang kecil tidak begitu terlihat.

Tetapi menurut Fatia & Ariani (2020 hlm. 503-511) Slide yang didesain melalui software *articulate storyline* terlalu banyak, maka tidak dapat diubah ke dalam bentuk website, sehingga slide harus dibatasi supaya dapat dengan mudah diakses melalui website oleh peserta didik. Hal tersebut menjadi kelemahan dari *articulate storyline*.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat kekurangan terkait *articulate storyline* yakni perangkat tersebut hanya dapat digunakan secara gratis oleh pengguna selama 30 hari sebagai fasilitas free trial, selebihnya dapat diakses secara

langganan dengan biaya sesuai jangka waktu yang dibutuhkan. Hal lain yang menjadikan kekurangan dari *articulate storyline* yaitu ketika desain pembelajaran telah dibuat dengan banyak slide kemudian diterbitkan dalam bentuk HTML, maka HTML tersebut tidak dapat berdiri sendiri, artinya memerlukan software lain sebagai alternatif akses. Hal ini dapat memungkinkan tampilan teks dan gambar yang kecil tidak begitu terlihat.

c. Langkah – Langkah Penggunaan *Articulate Storyline*

Menurut Rohmah & Bukhori (dalam Safitri, 2021 hlm. 22) bahwa ada beberapa syarat dimana syarat tersebut harus dipenuhi dan disiapkan untuk melakukan penginstalan aplikasi *articulate storyline* pada PC (*Personal Computer*) yaitu:

1. Perangkat keras yang terdiri:

- a) *CPU 2GHz Processor or higher (32-bit or 64-bit)*
- b) Memori minimal 2GB
- c) *Available disk space minimal 1 GB*
- d) *Display 1280 x 720 screen resolution or higher*
- e) Kartu media, pelantang, kamera *web* untuk merekam suara dan video

2. Perangkat lunak yang terdiri:

- a) Operasi system windows 7, 8, atau 10 (32-bit atau 64-bit)
- b) *Mac OSx10.6.8*
- c) *Netrframework* minimal versi 4.5.2
- d) Visual++
- e) *Adobe flash player* minimal versi 10.3

Articulate Storyline terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1. Halaman Depan *Articulate Storyline*



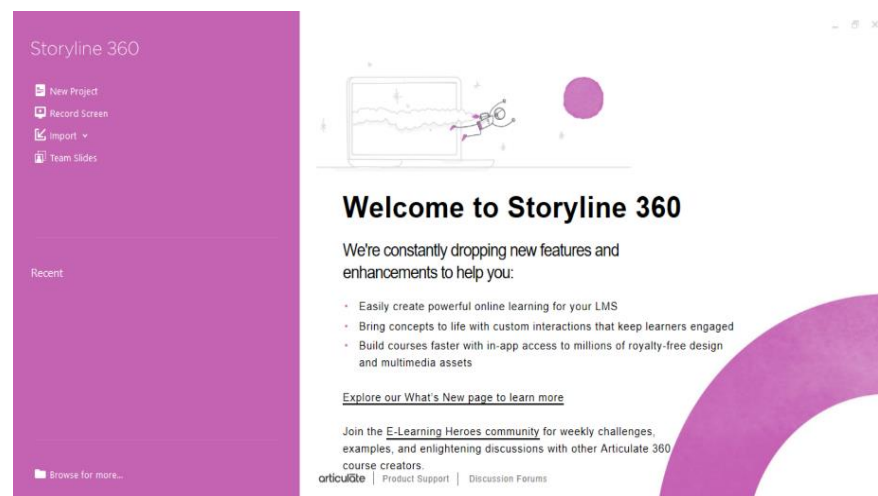
articulōte
Storyline 360

Signing into Articulate 360...

© 2001-2023 Articulate Global, LLC All rights reserved. Articulate, Articulate 360, Storyline and Articulate Storyline are trademarks or registered trademarks of Articulate Global, LLC in the United States and other countries.

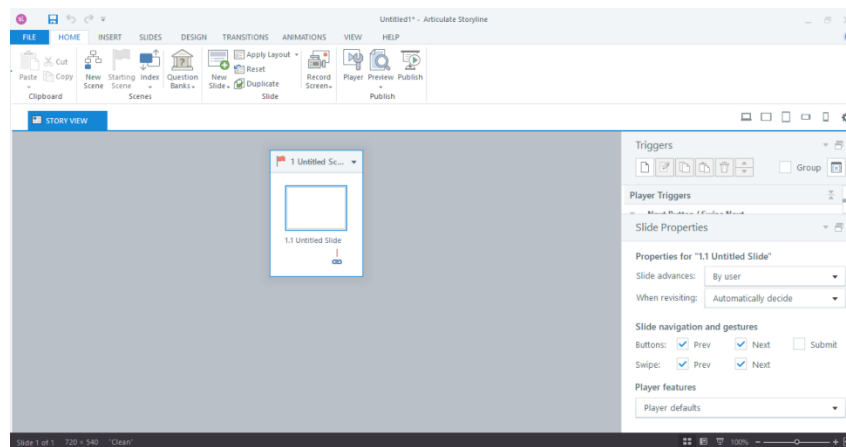
Gambar 2. 2 Tampilan Depan Articulate Storyline

2. Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul Ketika kita mengakses *Articulate Storyline*



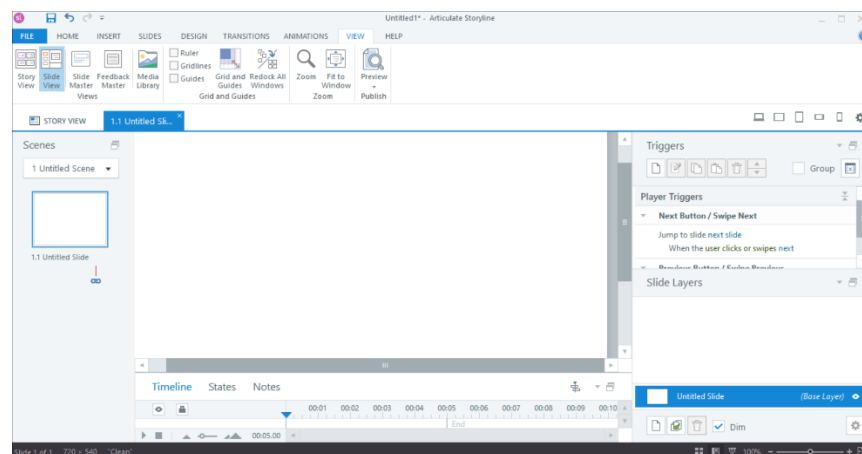
Gambar 2. 3 Tampilan Awal Articulate Storyline

3. Halaman utama *Articulate Storyline*



Gambar 2. 4 Tampilan Halaman Utama Articulate Storyline

4. Lembar Kerja *Articulate Storyline*



Gambar 2. 5 Tampilan Lembar Kerja Articulate Storyline

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan

merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar, perlu dilakukan evaluasi.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2018, hlm. 175) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Sedangkan menurut Nasution (1994:24) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.

Sedangkan menurut Indah Lestari (2015, hlm. 118) hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang.

Kemudian menurut Oemar Hamalik (2018, hlm. 175) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya menurut Winkel (2018, hlm. 175) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Namun menurut Darda Abdullah sjam, dkk (2020, hlm 801) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik dalam belajar.

Kemudian menurut Ilfa, dkk (2021, hlm 45) Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (2018, hlm. 175), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.¹⁶ Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).

Kemudian menurut Nasution, dkk (2018, hlm. 12) Hasil belajar merupakan ketercapaian proses pembelajaran peserta didik. Dalam hasil belajar ini dapat diketahui nilai-nilai yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dalam menentukan hasil belajar, hal yang terlibat bukan hanya peserta didik, tetapi guru di setiap mata pelajaran pun terlibat. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang didapatkan. Tetapi, bukan hanya sebatas nilai saja yang harus ditingkatkan, akan tetapi nilai-nilai mengenai adab, sopan santun dan lainnya harus lebih diutamakan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm 2), “hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat

sebelum belajar”. Sedangkan menurut Abdurrahman (2015, hlm. 2) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Hendra, (2018, hlm. 26) Hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya, kemudian dapat diketahui seberapa jauh keefektifan proses belajar yang dilakukan dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Guru memberikan penilaian kepada para siswa berupa perkembangan dan kemajuan dari pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap yang diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar.

Sedangkan menurut Sulisworo (2021, hl. 1002) hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena hal ini merupakan indikator yang dapat dijadikan acuan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, menjadi umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Kemudian menurut Arikunto (2016, hlm. 169), ”hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur”. Artinya, hasil belajar merupakan hasil terakhir atau juga disebut dengan hasil yang diterima oleh seorang siswa setelah dia melaksanakan proses belajar, hasil belajar ini dapat digunakan sebagai tolak ukur atau barometer tentang keberhasilan dari proses belajar.

Lalu menurut Widia, dkk (2018, hlm. 2177) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikut dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Dan menurut Sudirman (2020, hlm. 17) berpendapat bahwa Hasil belajar adalah kemampuan nyata yang

merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar juga dapat digunakan sebagai ukuran dalam menentukan kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran secara maksimal. Hasil belajar kadang tidak sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran itu sendiri. Hasil belajar adalah hasil akhir baik berupa perilaku, maupun pengetahuan (kognitif) yang terjadi setelah proses pembelajaran dalam rangka memperoleh suatu pengetahuan dan dinyatakan dalam bentuk skor. Ada banyak faktor yang mempengaruhi baik buruknya hasil belajar yang diperoleh siswa. Faktor penyebab tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Namun Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, terdapat dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

Menurut Pingge & Wangid (2021, hlm. 194) Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sedangkan menurut (2021, hlm. 194) Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa umumnya berbeda. Oleh karena itu, penting bagi siswa dalam mengenal gaya belajar dan ketepatan penggunaan gaya belajar. Dengan demikian, siswa

tidak akan kesulitan atau mendapat kendala dalam memahami, menerima, dan mengolah informasi pada saat proses belajar. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar.

Sedangkan menurut Slameto (2012, hlm. 2) ada dua faktor mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar, yaitu faktor intern (dari dalam diri siswa) meliputi : faktor jasmaniah (seperti : kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (seperti : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan keaktifan siswa dalam bermasyarakat, serta faktor ektern yang meliputi: faktor keluarga (meliputi : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (meliputi : metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (meliputi : kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Sementara menurut Widia, dkk (2018, hlm. 2177) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Kemudian menurut Uno (2022, hlm. 17) faktor berikutnya yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor sekolah dan masyarakat. Secara umum bahwa tindakan seseorang yang muncul dari motif pribadinya biasanya setelah dibentuk oleh lingkungannya. Misalnya untuk hasil belajar yang baik maka harus melalui belajar dan latihan yang baik.

Sedangkan menurut Prihma & Abdul (2015, hlm. 98) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor

psikologis dan fisio-logis, sedangkan faktor dari luar diri siswa meliputi lingkungan sekitar, guru, faktor sosial, metode pembelajaran, dll

Menurut Djamarah (2016, hlm.146) faktor Eksternal yang berasal dari luar diri siswa meliputi: faktor lingkungan yang meliputi dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya dan faktor instrumental yang meliputi dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas dan guru. Sedangkan Faktor Internal yang berasal dari dalam diri siswa meliputi: faktor fisiologis yang meliputi kondisi fisiologis dan kondisi panca indra dan faktor psikologis yang meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Kemudian menurut Nia, dkk (2015, hlm. 2-3) menurunnya hasil belajar siswa tersebut diakibatkan beberapa faktor. Baik faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa (lingkungan siswa itu sendiri). Adapun faktor yang berasal dari diri siswa (internal) adalah: a) Faktor sikap, b) Faktor malas, c) Faktor waktu, d) Menggampangkan Tugas, e) Cara belajar siswa di rumah, f) Terlalu Santai, Itulah faktor yang berasal dari diri siswa, sehingga hasil belajar siswa akhir-akhir ini mengalami penurunan. Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang berada diluar diri siswa atau individu (lingkungan siswa itu sendiri) antara lain: a) Lingkungan Keluarga atau orang tua, b) Lingkungan Sekolah, c) Lingkungan Masyarakat.

Lalu menurut Dalyono dalam Setiani (2020, hlm. 16) berpendapat bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor Internal terdiri dari (kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi dan cara belajar) dan Faktor Eksternal (keluarga,sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar).

Syah dalam Setiani(2020, hlm. 16) menyatakan bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh factor eksternal dan internal dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. 1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi belajar

Ragam Faktor dan Elemennya		
Internal	Eksternal	Pendekatan Belajar Peserta Didik
1. Aspek Fisiologis a. Tonus jasmani b. Mata dan telinga 2. Aspek Psikologis a. Inteligensi b. Sikap c. Minat d. Bakat e. Motivasi	1. Lingkungan Sosial a. Keluarga b. Guru dan staf c. Masyarakat d. Teman 2. Lingkungan Nonsosial a. Rumah b. Sekolah c. Peralatan d. Alam	1. Pendekatan tinggi a. Speculative b. Achieving 2. Pendekatan Sedang a. Analytical b. Deep 3. Pendekatan Rendah a. Reproductive b. Surface

Menurut Suryabrata dalam Soesilo, (2020, hlm. 17) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan digolongkan menjadi dua bagian yaitu factor fisiologis dan factor psikologis. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri pelajar, yang digolongkan menjadi dua bagian yaitu faktor nonsial dan faktor sosial.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti suatu proses belajar, hasil belajar merupakan umpan balik yang diberikan oleh peserta didik. Hasil belajar dicapai tidaklah dengan mudah atau ada dengan sendirinya, tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor eksternal dan faktor internal, adanya faktor-faktor tersebut dapat mengakibatkan proses belajar tidak efektif dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Individu dikatakan melakukan kegiatan belajar apabila terjadi interaksi dengan lingkungan. Aktivitas

belajar tersebut tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang membawa perubahan sebagai akibat hasil belajar. Maka dari itu supaya berhasil dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar tersebut.

c. Bentuk – Bentuk Hasil Belajar

Perubahan yang terjadi pada siswa banyak sekali jenis dan bentuknya sebagai hasil dari proses belajar. Oleh karena itu tidak semua jenis perubahan tersebut dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam menuntut ilmu yaitu suatu hasil yang menunjukkan taraf kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Marhamah (2017, hlm. 6-7) bentuk – bentuk hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pemahaman konsep Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2016: 6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.
- 2) Keterampilan proses Menurut Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2016: 9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan 7 sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.
- 3) Sikap Menurut Lange (dalam Susanto, 2016: 10), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik.

Menurut Bloom dalam Djaafar (2016, hlm. 43), hasil belajar terbagi dalam tiga ranah atau kawasan yaitu: (1) Ranah kognitif (*cognitive domain*), yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Ranah afektif (*affecive domain*), yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan,

jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. (3) Ranah psikomotor (*psycomotor domain*), berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni ranah refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Benyamin Bloom dikutip oleh Darwis (, hlm 16-17) ada 3 hasil belajar yang ada pada peserta didik, yaitu:

- 1) Kognitif Kognitif merupakan kemampuan peserta didik yang berhubungan langsung dengan inteligensi. Inteligensi ini masih dibagi lagi menjadi beberapa aspek seperti pengetahuan, pemahaman, analisis, pengaplikasian dan evaluasi.
- 2) Afektif Afektif berhubungan dengan emosional, emosional yang dimaksud berupa penilaian, karakteristik, penerimaan, respond dan lain sebagainya.
- 3) Psikomotorik Psikomotorik merupakan kemampuan peserta didik dalam hal keterampilan yang melibatkan fungsi system syaraf, otot dan psikis. Psikomotorik ini terdiri dari pembiasaan, meniru, adaptasi kesiapan dan lain sebagainya.

Selanjutnya menurut Krathwolf (2016, hlm. 43-44), merevisi taksonomi bloom pada ranah kognitif menjadi; mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasi-kan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Sedangkan dimensi pengetahuan dikembangkan menjadi empat tingkatan, yaitu:(a) pengetahuan faktual (*factual knowledge*) adalah pengetahuan tentang elemen dasar yang harus diketahui siswa untuk mengenal suatu disiplin ilmu atau untuk menyelesaikan masalah didalamnya, b) Pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*) adalah pengetahuan tentang hubungan timbal balik antara elemen elemen dasar dalam suatu struktur yang memungkinkan elemen-elemen tersebut berfungsi secara bersama-sama, (c) prosedural (*procedural knowledge*) adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan suatu hal, metode

dan inquiri, dan kriteria untuk menggunakan suatu keterampilan, algoritma, teknik dan suatu metode, dan (d) Pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*) adalah pengetahuan kognitif secara umum seperti kesadaran dan pengetahuan tentang kognisinya itu sendiri.

Sedangkan menurut Susanto (2016:6) menyatakan bahwa terdapat tiga macam hasil belajar yaitu pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

1. Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Menurut Teori Bloom dalam (Susanto 2016:6) pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Dijelaskan lebih lanjut bahwa pemahaman menurut Bloom adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami dan mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Pengukuran hasil belajar siswa yang berupa pemahaman dapat dilakukan dengan cara evaluasi produk.

2. Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Usman dan Setyawati dalam (Susanto 2016:9) mengemukakan bahwa aspek psikomotor merupakan keterampilan yang mengarah pada kemampuan pembangunan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya

3. Sikap Siswa (Aspek Afektif).

Menurut Lange dalam Susanto (2016:10) menjelaskan bahwa sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata tetapi aspek mental dan fisik secara serempak. Sardiman (Susanto 2016:11), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan

sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Perubahan yang terjadi pada siswa banyak sekali jenis dan bentuknya sebagai hasil dari proses belajar. Oleh karena itu tidak semua jenis perubahan tersebut dikatakan sebagai hasil belajar. Jadi bentuk – bentuk hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Suwandi (2020, hlm. 4) Indikator pencapaian hasil belajar dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan setiap peserta didik. Setiap kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi dua atau lebih indikator pencapaian hasil belajar, hal ini sesuai dengan keluasan dan kedalaman kompetensi dasar tersebut. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian. Sedangkan Bryam & Hu (2017, hlm 85) terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sedangkan menurut Straus, dkk (2017, hlm 85) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan

pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator hasil belajar merupakan turunan dari hasil belajar yang lebih umum. Berdasarkan prinsip ini, guru harus memikirkan baik-baik indikator indikator yang dia nyatakan untuk memastikan adanya korespondensi atau hubungan logis antara setiap indikator dengan kompetensi dasar yang menjadi rujukannya. Hal ini penting untuk dipastikan karena indikator akan berfungsi sebagai operasionalisasi dari hasil belajar yang lebih umum. Dalam konteks pengukuran mental, proses menurunkan indikator dari hasil belajar yang lebih umum agar dapat diukur disebut dengan penentuan definisi operasional. Mengembangkan indikator hasil belajar sebagai turunan dari hasil belajar yang lebih umum atau lebih tinggi hirarkinya bermakna bahwa indikator-indikator merupakan sebagian dari tanda atau bukti pencapaian kompetensi dasar. Tujuan yang ditetapkan guru secara sadar untuk dicapai oleh murid-muridnya adalah kompetensi dasar, tidak berhenti pada beberapa indikator yang mewakili. indikator hasil belajar dinyatakan sebagai pencapaian atau perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan pada murid; bukan capaian, pekerjaan atau langkah-langkah kegiatan yang dilakukan guru. Pernyataan seperti “menjelaskan kepada murid contoh-contoh dari sebuah qaidah” tidak tepat untuk menjadi indikator hasil belajar karena pernyataan tersebut bermakna sebagai kegiatan yang dilakukan guru. Berangkat dari prinsip ini, maka kalimat indikator sebaiknya tidak mencantumkan kata “murid” atau yang semakna karena pengertian bahwa pencapaian indikator ada pada murid merupakan hal sudah dipahami. Di samping itu, pencantuman kata “murid” akan menghasilkan indikator-indikator dengan kata “murid” yang berulang tanpa suatu kebutuhan. Indikator dinyatakan sebagai perbuatan dan tindakan murid yang dapat diamati atau dalam ungkapan lain indikator hendaklah bersifat operasional.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar. Indikator dinyatakan sebagai hasil belajar murid yang telah mencapai sebuah titik akhir dari proses dalam rentang waktu tertentu, bukan yang masih dan sedang berlangsung. Maka dari itu Indikator hasil belajar hendaklah dirumuskan sedemikian rupa dan sebaikbaiknya sehingga dapat memberikan arah yang benar dalam pembelajaran, tetapi tidak mengungkung guru dalam proses belajar mengajar di kelas seperti halnya dalam keadaan ketika jumlah indikator terlalu banyak atau cakupannya terlalu sempit.

B. PENELITIAN TERDAHULU

Berdasarkan survei peneliti dalam penyusunan, penelitian ini terdapat referensi – referensi dari hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan Mudeing J & Ulil Amri (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng”. Pada penelitian ini *Articulate Storyline* yang digunakan dalam penelitian ini dikarenakan software ini masih jarang dipakai oleh guru dibandingkan dengan media berbasis PowerPoint ataupun Adobe Flash. Padahal *Articulate Storyline* ini dipandang sangat bisa diterapkan dalam mata pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA materi struktur bumi dan

dinamikanya siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Gantarangkeke Tahun Ajaran 2020/2021. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest Posttest*, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* 3. Hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, dan perbandingan tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Gantarangkeke.

- 2) Penelitian yang dilakukan Ali Umar D & Syaifudin A (2022) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Multimedia *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik”. Pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan hasil belajar fisika setelah diajar menggunakan pembelajaran berbasis multimedia *articulate storyline*, untuk mendeskripsikan hasil belajar fisika sebelum di ajar menggunakan pembelajaran berbasis multimedia *articulate storyline*, untuk menganalisis peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis multimedia *articulate storyline* terhadap hasil belajar fisika. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan desain *one group pretest posttest Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest hasil belajar yaitu 46,18. Sedangkan nilai rata-rata posttest hasil belajar yaitu 76,22. Hasil analisis inferensial berdasarkan hasil perhitungan statistik uji t berpasangan, diketahui bahwa thitung - 17,45 dan ttabel dengan df sebesar 26 adalah 2,056. Perbandingan antara thitung dan ttabel yakni - thitung -17,45 < -ttabel -2,05 dengan nilai probabilitas (sig) 0,00 lebih kecil dari 0,005. Dari perbandingan tersebut diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar dari pretest ke posttest setelah diterapkan Multimedia Articulate;

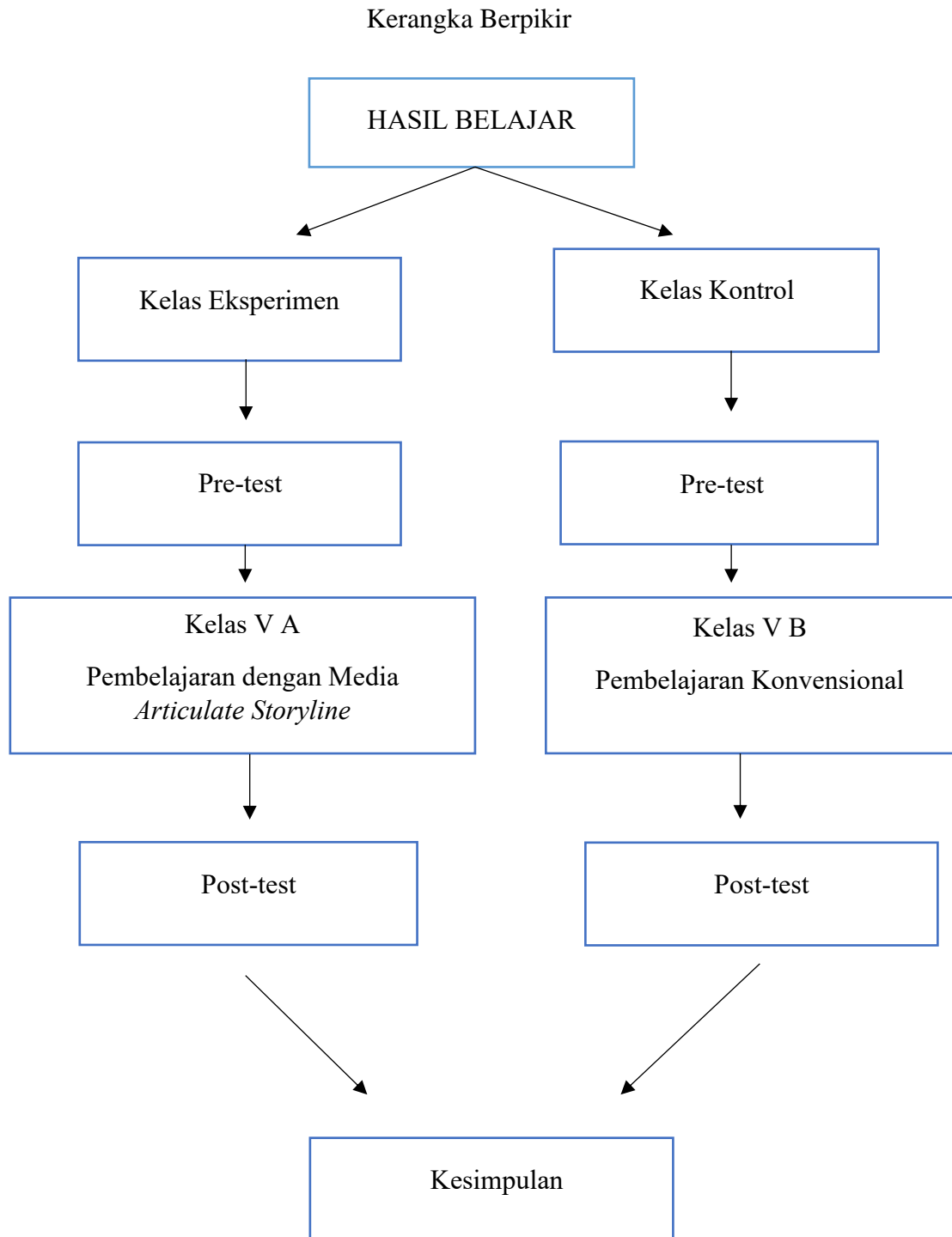
- 3) Penelitian yang dilakukan Salsabila dkk (2022) dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar IPS”. Pada penelitian ini peneliti menganalisis dan membuktikan pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Teluknaga. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Semu (Quasi Eksperimen) dan desain yang digunakan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII yang terdiri dari sepuluh kelas sebanyak 360 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling* dengan kelas VIIH sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIG sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media PowerPoint. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang didasarkan pada hasil uji Wilcoxon dengan nilai Asymp. Signifikansi = 0.000 lebih kecil dari 0.05 (2) penggunaan media PowerPoint di kelas kontrol berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang didasarkan pada uji *Paired Sample Test* dengan nilai Asymp. Signifikansi = 0.000 lebih kecil dari 0.05 (3) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang didasarkan pada uji Mann-Whitney dengan nilai Asymp. Signifikansi = 0.000 lebih kecil dari 0.05. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

C. KERANGKA PEMIKIRAN

Menurut Rahsel (2016, hlm. 213) kerangka pemikiran berfungsi sebagai pola pikir dan pondasi awal dalam merumuskan hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kerangka pemikiran merupakan bentuk strategi konseptual yang mengkaitkan antara teori dengan dengan berbagai faktor permasalahan yang dianggap penting, sehingga lebih mengacu pada tujuan penelitian yang akan dilaksanakan.

Kerangka Berpikir merupakan diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Menurut Uma (dalam Sugiyono 2014, hlm. 91) mengatakan “bahwa kerangka berfikir ialah metode konseptual teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir yang baik secara teoretis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Sedangkan menurut, Sugiyono (2011, hlm. 9) mengatakan bahwa, “kerangka berpikir ialah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah”. Kemudian menurut Ria (2017, hlm. 24) kerangka pemikiran adalah konsep logis yang menduduki masalah penelitian.

Penerapan proses pembelajaran dalam penelitian ini, dilakukan dengan dua tindakan yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Diawali dengan melakukan pretest (tes awal), selanjutnya pemberian materi yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran *articulate storyline* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Setelah pemberian materi selanjutnya baru dilakukan posttest (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. 6 Ilustrasi Kerangka Pemikiran

D. ASUMSI DAN HIPOTESIS

1. Asumsi Penelitian

Asumsi menurut Bahasa berarti dugaan yang diterima sebagai dasar atau landasan berpikir karena dianggap benar. Sedangkan menurut istilah adalah dugaan atau anggapan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan memerlukan pembuktian secara langsung. Menurut (Surisasumantri, 2017:171) Asumsi tidak akan membawa pada kebenaran yang bersifat mutlak, namun demikian asumsi sebagai bagian penting dalam pencapaian sebuah ilmu akan menggiring para peneliti untuk berada pada ranah penafsiran yang bersifat probabilistik.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa asumsi adalah suatu dugaan atau pernyataan sementara dimana belum terbukti kebenarannya dan perlu pembuktian secara langsung. Maka asumsi atau dugaan sementara dari penelitian ini bahwa media pembelajaran *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

2. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya dan merupakan panduan kerja dalam verifikasi. Hipotesis merupakan penjelasan sementara gejala-gejala, tingkah laku atau suatu kejadian tertentu yang sudah terjadi atau yang mau terjadi. Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya dan merupakan panduan kerja dalam verifikasi.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 91), Menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori-teori relevan, belum didasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara mengenai solusi terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang berarti dugaan tersebut belum tentu benar

atau mungkin belum tentu juga salah. Bisa saja dugaan tersebut salah dan bisa juga dugaan tersebut benar. Peneliti merumuskan hipotesis berikut ini berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan sebelumnya:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.