

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian pengembangan yang paling umum adalah yang melibatkan keadaan situasi di mana dilakukan pengembangan produk, kemudian ada analisis yang akan dijelaskan.

Menurut Sugiyono dalam dan Andika Triansyah (2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Menurut Iskandar Wiyokusuma dalam Afrilianasari dan Eunike Awalla (2018) Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal.

Menurut Sujadi dalam (2017:6) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan

suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan teori-teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan meneliti dalam pengembangan suatu produk tertentu untuk menyempurnakannya

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

a. Media

Media pada umumnya adalah alat saluran komunikasi atau perantara antara sumber pesan yang berkaitan dengan strategi penyampaian informasi atau materi. Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang berarti „tengah“ atau perantara.. Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara

Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut Susilana (2008:6) dalam bukunya media pembelajaran memiliki arti perantara atau pengantar.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:124) Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat perantara atau saluran komunikasi yang memiliki arti untuk menyalurkan pesan, informasi atau materi pelajaran, dan yang dapat merangsang pikiran lewat perantara saluran pesan.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan penunjang pendidik agar proses perolehan pengetahuan, pengetahuan, penguasaan keterampilan, kebiasaan, pembentukan sikap, dan rasa percaya diri pada peserta didik dapat berlangsung. Menurut Dimiyati dan Mudjiono Syaiful Sagala (2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi, Arshad (2017:73). Menurut Yolandasari (2017:17) pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses perolehan ilmu yang diberikan oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik sehingga pengetahuan, penguasaan materi yang dimiliki oleh siswa terbentuk dengan baik.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah setiap perangkat lunak dan/atau perangkat keras yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa.

Dilansir dari buku Strategi Belajar Mengajar (2017) oleh Saifudin Mahmud dan Muhammad Idham, berikut pengertian media pembelajaran: "Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan

dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku."

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:124) Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara pesan yang dipakai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik.

2.1.3 Pengertian Multimedia Interaktif Articulate Storyline

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara. Tujuan dari multimedia interaktif adalah menyampaikan pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Menurut Vaughan (2008:1) Multimedia merupakan kombinasi berbagai media yang kemudian disampaikan menggunakan computer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Zainiyati (2017:172) multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media Bersama Bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Aplikasi Articulate Storyline merupakan media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambah rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran dengan.

2.1.4 Langkah-langkah Pembuatan Media Articulate Storyline

- 1) Download media aplikasi Articulate Storyline melalui website di PC



Gambar 1 Aplikasi Articulate Storyline

- 2) Buka aplikasi Articulate Storyline kemudian klik new project



Gambar 2 Window Project

- 3) Klik tab Design pilih Story Size Setup untuk mengatur ukuran tampilan sesuai dengan keinginan



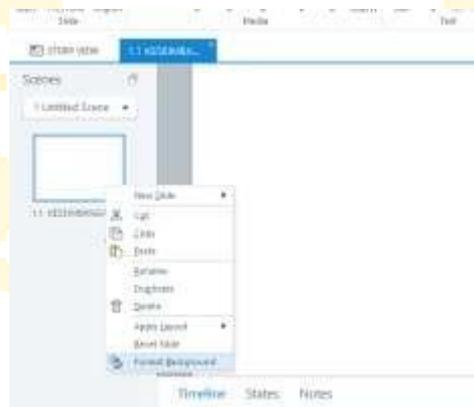
Gambar 3 Menu File

- 4) Klik tab Design untuk memilih template background yang sudah disediakan untuk menentukan tampilan yang akan digunakan



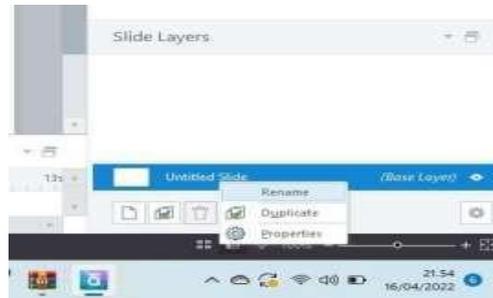
Gambar 4 Memilih Background

- 5) Jika ingin mengganti background, klik kanan lalu pilih Format Background, lalu pilih sesuai keinginan menggunakan background yang sudah ada seperti *Picture Of Text Fill* atau gunakan gambar yang sudah disiapkan dengan mengklik file lalu cari foto yang diinginkan untuk digunakan lalu klik tutup



Gambar 5 Merubah Background

- 6) Pada menu pertama silahkan tulis judul yang akan digunakan atau materi yang akan disampaikan. Seperti contoh di bawah ini



Gambar 6 Menulis Judul

- 7) Klik Insert kemudian pilih text box , buatlah judul pada tampilan awal.



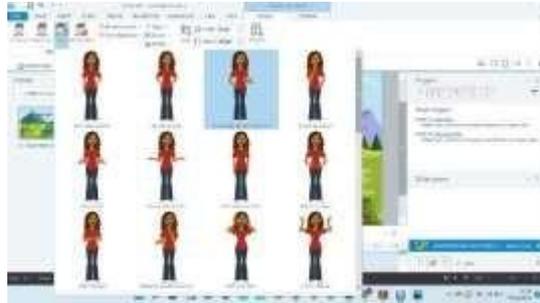
Gambar 7 Cara Membuat Judul

- 8) Kita juga bisa menambahkan karakter untuk mempercantik tampilan yang kita buat. Untuk melakukan ini, klik tab Sisipkan dan kemudian pilih Karakter



Gambar 8 Memilih Karakter

- 9) Kita juga bisa mengubah posisi berdiri, gerakan tangan, dan ekspresi karakter. Caranya adalah dengan klik dua kali pada karakter yang dipilih lalu pilih tampilan yang akan kita ubah seperti di bawah ini.



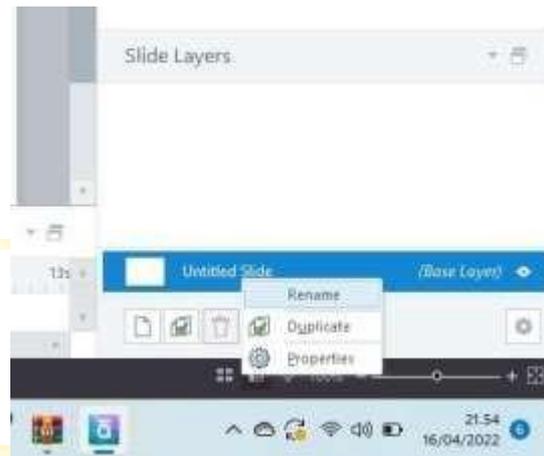
Gambar 9 Mengubah Arah Posisi Karakter

- 10) Selanjutnya kita membuat tombol untuk menghubungkan ke sub dokumen yang akan disajikan. Jika Anda sudah memiliki gambar tombol, silakan pilih gambar yang ingin Anda gunakan pada tab Sisipkan, lalu tekan Gambar. Jika Anda ingin membuat tombol yang disediakan sendiri, Anda bisa menggunakan tombol pada tab Sisipkan, atau Anda juga bisa menggunakannya melalui bentuk. Berikut ini adalah tombol yang dibuat melalui Button



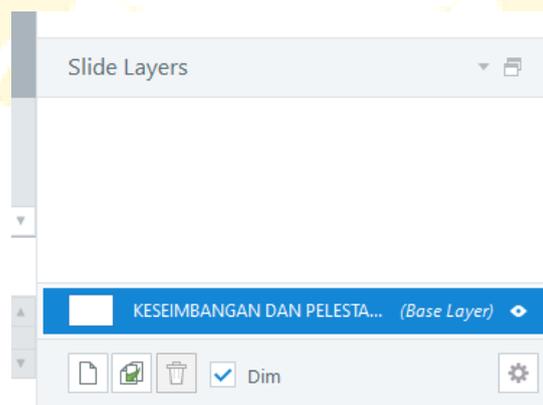
Gambar 10 Membuat Tombol

- 11) Anda juga dapat menata kancing dan memperindahnya dengan mengubah warna bentuk dan bagian bawah sesuai keinginan
- 12) Setelah membuat menu utama, klik Slide Layers, lalu klik kanan dan beri nama layar utama yang baru dibuat agar tidak menimbulkan kebingungan dan memudahkandalam melakukannya.



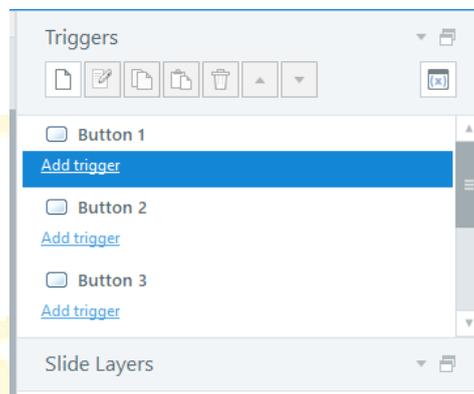
Gambar 11 Memberikan Nama Pada TampilanUtama

- 13) Selanjutnya, kita membuat layer baru dengan mengklik New Layer dan memberinya nama



Gambar 12 Membuat Layers Baru

- 14) Kita bisa menambahkan Layers sesuai dengan kebutuhan caranya sama dengan yang telah dilakukan
- 15) Setelah menambah Layers kita akan memasukkan materi yang akan disampaikan
- 16) Untuk menggabungkan setiap lapisan slide, kita perlumengatur pemicu pada setiap tombol yang dibuat



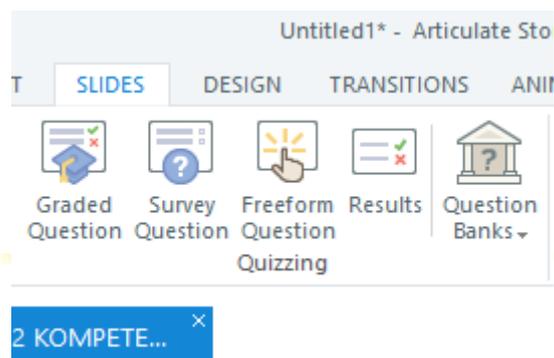
Gambar 13 Mengatur Triggers pada setiap button

- 17) Edit setiap tombol satu per satu agar setiap layer slide salingterhubung. Caranya antara lain klik Add trigger lalu ubah bagian Action menjadi Go to slide, slide tersebut menjadi slide berikutnya,



Gambar 14 Mengubah Satu Persatu Button

18) Dalam dukungan aplikasi Articulate Storyline , kita juga dapat melakukan berbagai penilaian seperti Benar/Salah, Pilihan Ganda, Jawaban Ganda, Seret dan Lepas, Angka, dan lain-lain. Fitur ini terdapat di tab Slide, yang menawarkan pertanyaan bertingkat, pertanyaan survei, dan pertanyaan bentuk bebas. Jika kita tidak ingin menggunakan fitur ini, kita juga bisa menyertakan link Google Form.



Gambar 15 Membuat Evaluasi Yang Beragam

19) Pada aplikasi multimedia ini kita juga dapat menambahkan gambar, video dan suara sesuai keinginan kita. Caranya, klik tab Sisipkan, lalu pilih bagian Video, Gambar, atau Audio.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Articulate Storyline

- 1) Kelebihan Articulate Storyline:
 - a) Memiliki fitur AS ini sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Power Point*
 - b) Mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan Ms PowerPoint
 - c) Mendukung pembelajaran berbasis Game karena bersifat Interaktif
 - d) Konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video
 - e) Hasil publikasi dapat dijalankan melalui: Desktop, berupa

- file Web browser, berupa file HTML5 Smartphone Android, dengan mengkonversinya menjadi APK 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
 - g) Memiliki banyak dokumentasi dari komunitas pengguna Articulate Storyline sehingga memudahkan kita dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi saat pembuatan media/aplikasi.

2) Kekurangan Articulate Storyline

- a) Tampilan media ketika dijalankan di smartphone tidak bisa benar2 full screen. Jadi masih ada margin kira-kira 1- 3 pixel dari batas layar smartphone. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik.

2.1.6 Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam mengucapkan atau menyampaikan ide, pendapat, pikiran, gagasan ataupun perasaan. Menurut Hidayati (2018:85) keterampilan berbicara adalah kemampuan dalam menyuarakan kata- kata sebagai bentuk ungkapan dalam mengekspresikan maupun menyampaikan suatu gagasan atau perasaan.

Menurut Setyonegoro (2013:68) berbicara ialah suatu kemampuan berkomunikasi dengan lawan tuturnya. Berbicara pada umumnya dapat dimaksudkan sebagai sebuah keterampilan guna menyampaikan ide, gagasan seseorang kepada yang lain dengan menggunakan bahasa lisan, Rahmayanti, Nawawi dan Quro (2017:22).

2.1.7 Materi Keterampilan Berbicara

Legenda Danau Toba

Alkisah pada zaman dahulu kala, terdapat seorang pemuda dengan nama Toba. Ia merupakan seorang anak yatim piatu. Untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari, Toba bekerja di ladang. Sesekali ia mencari ikan di sungai yang terletak tidak jauh dari gubungannya. Ikan hasil tangkapannya kerap dijadikan sebagai lauk bila berlebihan, akan dijual ke pasar. Pada hari sepulang dari ladang, Toba memancing ikan di sungai tersebut. Ia sangat berharap untuk memperoleh ikan yang besar yang dapat dengan segera dimasaknya untuk dijadikan sebagai lauk. Terpenuhilah harapannya tersebut. Tidak berselang lama, ia melemparkan pancingnya ke sungai. Mata kailnya langsung disambar oleh seekor ikan. Betapa gembiranya Toba saat menarik talipancingnya dan melihat seekor ikan dengan ukuran yang besar tersangkut di mata pancingnya.

Toba memperhatikan ikan besar yang berhasil ia pancing itu. “Ikan yang aneh.” gumamnya. Seumur hidupnya, Toba belum pernah melihat ikan dengan bentuk seperti itu. Warna ikan tersebut kekuningan serta sisik-sisiknya kuning keemasan. Tampak berkilauan sisik-sisik tersebut saat terkena sinar matahari. Saat Toba melepaskan mata kail dari mulut ikan tangkapannya tersebut, tiba-tiba terjadi sebuah keajaiban yang sama sekali tak pernah ia duga. Ikan aneh dengan sisik berwarna kuning keemasan tersebut berubah menjelma menjadi perempuan yang manis dan elok parasnya. Toba terheran-heran ketika melihat keajaiban yang berlangsung di depan matanya itu. Ia hanya berdiri tak percaya dengan bola mata membulat serta melongo.

“Tuan.” kata perempuan cantik jelmaan dari ikan tersebut “Aku adalah makhluk kutukan dewa, aku dikutuk karena telah melanggar larangan besarnya. Sudah ditakdirkan kepadaku, bahwa aku akan

berubah bentuk dan menyerupai makhluk apa saja yang memegang atau menyentuhku. Karena tuan sudah memegangku, maka akupun berubah menjadi manusia. seperti Tuan ini.”

Toba lantas memperkenalkan namanya. Begitu juga dengan perempuan berwajah cantik itu. “Namaku Putri tuan.” Toba lalu memikirkan sesuatu dan menjelaskan pemikirannya tersebut kepada Putri. Pemikirannya ialah untuk memperistri Putri karena Toba sangat terpesona dengan kecantikan si perempuan jelmaan ikan itu.

“Bersediakah engkau menikah denganku?” tanya Toba setelah pembicaraannya beberapa saat. “Baiklah aku bersedia, tuan. Selama tuan bersedia juga untuk memenuhi syarat yang akan kuajukan.” Jawab Putri.

“Syarat apa yang engkau inginkan? sebutkanlah, aku pasti akan memenuhinya.” “Permintaanku hanya satu, pastikan bahwa tuan dapat menutup rapat-rapat rahasiaku. Jangan sekali-kali tuan menyebutkan bila kau adalah seekor ikan. Bila tuan mengatakan keadaan tuan untuk menjaga rahasia ini, aku bersedia menjadi istri tuan.”

“Baiklah, aku berjanji akan menutup dengan rapat rahasiamu ini. Rahasia ini akan hanya kita ketahui berdua.” kata Toba. Toba dan Putri pun akhirnya menikah. Pasangan tersebut hidup rukun dan berbahagia walau dalam kesederhanaan. Kebahagiaan mereka serasa kian lengkap dengan kehadiran buah hati mereka. Seorang anak laki-laki yang diberi nama Samosir.

Samosir tumbuh menjadi anak yang sehat dan memiliki tubuh yang kuat. Sayangnya, Samosir memiliki sifat yang pemalas dan agak nakal. Kehidupan Samosir sehari-harinya hanya tidur-tiduran. Ia seperti tak peduli dan tak ingin membantu sama sekali kerepotan ayahnya yang sibuk bekerja di ladang. Bahkan untuk sekedar mengantar makanan dan minuman untuk ayahnya pun, Samosir akan melakukannya dengan malas-malasan dan wajah yang bersungut-sungut. Kian hari, kian bertambah malas kelakuan Samosir. Hal tersebut dikarenakan ibunya

terus memanjakannya. Apapun yang diminta oleh Samosir, akanselalu diusahakan oleh ibunya untuk dipenuhi .samosir memiliki nafsu makan yang sangat kuat.

Jatah makanan sehari untuk sekeluarga dapat dihabiskannya dalam waktu sekali makan.Toba merasa harus bekerja lebih keras lagi supaya bisa memenuhi kebutuhan makan anaksemata wayangnya yang luar biasa itu. Pada suatu hari, Samosir diminta ibunya untuk mengantarkan makanandan minuman untuk ayahnya yang sedang bekerja di ladang. Samosir gang sedangbermalas- malasan pada mulanya enggan untuk menjalankan perintah ibunya tersebut.Meski demikian, setelah ibunya memaksa dengan terus menerus akhirnya Samosir bersedia untuk mengantarkan makanan dan minuman tersebut meski dengan wajah yang muram dan bersungut-sungut.

Samosir membawa makanan da minuman tersebut menuju ke ladang.ditengah perjalanan, Samosir tiba-tiba merasa lapar. Dihentikannya langkah menuju ke kebun. Samosir lalu memakan makanan yang seharusnya akan diberikan untuk ayahnya tersebut. makanan itu tidak dihabiskannya semua dan hanya disisakan sedikit. Dengan makanan dan minuman yang tersisa sedikit itu, Samosir lalu melanjutkan perjalanannya menuju ke ladang.Saat telah tiba di ladang, Samosir memberikan makanan dan minuman yang tinggal sedikit itu untuk ayahnya.

Toba yang sudah merasa sangat lapar karena bekerja keras sejak pagi langsung membuka bekal dan sangat ingin memakannya.Terperanjatlah Toba ketikamelihat makan siang untuknya sudah tinggal sedikit. “mengapa jatah makanan dan minumanku tinggal sedikit?”tanya Toba dengan wajah marah.

Dengan wajah yang polos seolah tak melakukan kesalahan, Samosir menjawab.“Tadi di jalan aku tiba-tiba merasa lapar, ayah.Maka dari itu, jatah makanan dan minuman ayahitu sudah kimakan sebagian.Akan tetapi,tidak semua kuhabiskan, bukan?masih ada sedikit

makanan dan minuman untuk makan siangayah.”

“Dasar anak yang tidak tahu diuntung!” makian Toba kepada anaknya. Kemarahan Toba seketika kian meninggi. Serasa tak dapat lagi ia bersabar dan menahannya, umpatan Toba pun seketika itu meluncur. ” dasar kau, anak keturunan ikan!”

Samosir sangat ketakutan dan terkejut ketika mendengar umpatan dari ayahnya. Ia dengan sangat cepat langsung berlari ke rumah sembari menangis. Pada saat sudah sampai rumah dan bertemu dengan ibunya, Samosir langsung menceritakan semua cacian dan makian dari ayahnya yang menyebutkan bahwa dirinya adalah keturunan dari seekor ikan.

Mendengar pengaduan dari anaknya itu, ibu Samosir menjadi sangat sedih. Tak disangka, bila suaminya yang sangat ia sayangi telah melanggar sumpah untuk tak menyebutkan bahwa Putri adalah makhluk yang berasal dari ikan. Tidak berselang lama, Samosir dan ibunya saling berpegangan tangan. Dalam hitung sekejap, kedua ibu dan anak itu menghilang dan keajaiban pun terjadi. Pada bekas pijakan Samosir dan ibunya, tiba-tiba menyembur air yang sangat deras. Dari dalam tanah, air yang disemburkan keluar seakan tiada henti.

Semakin lama tak semakin berkurang semburan air tersebut, malah semakin besar adanya. Dalam waktu yang cepat, permukaan tanah di daerah itu pun tergenang. Permukaan air pun kian meninggi dan tak berapa lama kemudian lembah yang digunakan oleh Toba sebagai tempat tinggal pun sudah penuh dengan genangan air. Hingga pada akhirnya, terbentuklah sebuah danau yang sangat luas di tempat itu.

Penduduk sekitar lalu menamakan danau tersebut sebagai Danau Toba. Adapun pulau kecil yang terletak ditengah-tengah Danau Toba itu disebut sebagai Pulau Samosir sebagai penanda bahwa itu merumakan tempat dimana Samosir dan ibunya berpijak untuk terakhir kalinya.

2.2 Kerangka Berfikir

Manusia dituntut untuk terampil dalam melakukan sesuatu, terutama terampil dalam berkomunikasi, menyatakan ide, pikiran, gagasan ataupun perasaan. Terutama dalam keterampilan berbicara pembelajaran keterampilan berbicara sangatlah penting untuk dikuasai oleh siswa agar siswa mampu untuk mengembangkan kemampuan berbicara serta melatih konsentrasi dalam mengungkapkan daya pikiran. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka guru sangatlah penting dalam hal mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, melatih, mengevaluasi dan menilai pembelajaran. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu : keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah masih rendah dan sering diabaikan, karena dianggap tidak perlu diajarkan padahal pada kenyataannya keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat perlu untuk dilatih dan merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai. Dalam kemampuan berbicara sebenarnya bukan hal yang mudah seperti yang dibayangkan. Pentingnya keterampilan berbicara juga belum disadari sepenuhnya oleh siswa padahal dalam kehidupan sehari-hari kegiatan berbicara sangat sering dilakukan. Rendahnya keterampilan berbicara di sekolah dasar sangat berpengaruh dan berdampak langsung kepada keterampilan lainnya. Karena keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang penting untuk dikuasai untuk itu pembelajaran keterampilan berbicara sangat perlu untuk ditingkatkan dengan cara melatih dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menceritakan kembali apa yang sudah dipahami melalui latihan atau penjelasan dari materi yang sudah diajarkan. Siswa

dalam pembelajaran berbicara tidak perlu diajarkan dengan materi pengertian berbicara, hakikat berbicara, ragam berbicara, tahap-tahap berbicara, untuk pembelajaran berbicara siswa ditugaskan untuk melihat dan mendengar materi yang sedang diajarkan dan kemudian siswa diminta untuk menceritakan kembali tentang apa yang sudah didengarkan.

2.3 Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kerangka berfikir maka peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif articulate storyline dalam keterampilan berbicara siswa kelas III SD 060935 Medan.

2.4 Defenisi Operasional

- 1) Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki seseorang dalam mengucapkan atau menyampikan ide, pendapat, pikiran, gagasan ataupun perasaan.
- 2) Media pembelajaran adalah setiap perangkat lunak dan/atau perangkat keras yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa.
- 3) Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara. Tujuan dari multimedia interaktif adalah menyampaikan pesan dan informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.
- 4) Aplikasi Articulate Storyline merupakan media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambah rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran dongeng.