

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era digitalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi Pendidikan terus berkembang, begitu juga dengan kurikulum pendidikan dan perangkat pembelajaran yang terus diperbarui dan disempurnakan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pendidikan menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional dapat diartikan sebagai usaha dan upaya untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa mampu secara aktif yang aktif mengembangkan potensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sejalan dengan itu, menurut Cholik (2017) untuk mencapai kualitas pembelajaran yang optimal, siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengembangkan diri secara utuh, baik dari segi kognitif maupun emosional. Pembelajaran yang berpusat pada siswa mendorong mereka untuk aktif mencari tahu dan menggali informasi. Namun, realitas di lapangan seringkali berbeda, di mana guru masih dominan dalam proses pembelajaran dan siswa cenderung pasif. Perkembangan teknologi pada hakikatnya bertujuan untuk membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan. Di sekolah, teknologi digital telah memberikan pengaruh besar pada hubungan antara guru dan siswa.

Profesionalisme guru tidak terbatas pada kemampuan menyampaikan materi pelajaran. Guru juga berperan penting dalam mengelola informasi dan sumber belajar yang beragam untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Hal ini sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menjelaskan bahwa seorang guru profesional sekurang-kurangnya harus memiliki kompetensi dalam bidang teknologi dan informasi secara fungsional. Dari penjelasan tersebut, jelas bahwa keberagaman sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi terbatas pada buku teks, tetapi dapat memanfaatkan berbagai media seperti video, gambar, simulasi, atau bahkan pengalaman nyata untuk memperkaya pemahaman siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Biologi merupakan ilmu yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan. Karakteristiknya yang kompleks sehingga untuk mempelajarinya memerlukan pemahaman yang mendalam tentang berbagai konsep dan prinsip. Pentingnya peranan biologi di dunia Pendidikan dapat dilihat bahwa biologi merupakan salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh siswa diberbagai jenjang Pendidikan, karena biologi dapat dipraktikan dalam berbagai aspek terutama dalam kehidupan sehari-hari. Banyak orang beranggapan bahwa biologi merupakan pelajaran yang sulit. Materinya yang terkesan abstrak menjadi salah satu faktornya. Tidak semua materi biologi dapat diamati secara langsung, sehingga siswa harus berusaha keras untuk memahami dan memvisualisasikan konsep-konsep tersebut (Kono et al., 2016). Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Samaduri (2022)

bahwa tujuan dari pembelajaran biologi yang paling dasar dan penting untuk dimiliki adalah kemampuan pemahaman konsep.

Pemahaman konsep adalah kemampuan yang lebih tinggi daripada sekedar menghafal. Ini melibatkan proses berpikir aktif, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, dan mampu menjelaskan serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai konteks (Anggraeni et al., 2021). Sejalan dengan itu Ramdani (2020) mengatakan bahwa proses belajar tidak hanya tentang mencapai hasil akhir, seperti nilai tinggi dalam ujian. Yang lebih penting adalah siswa benar-benar mengerti konsep dan teori di balik materi yang dipelajari. Dengan begitu, siswa akan memiliki kemampuan berpikir kritis, menganalisis informasi secara mendalam, dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan inilah yang disebut dengan pemahaman konsep (Bangun et al., 2024).

Pembelajaran biologi seringkali menjadi tantangan bagi siswa karena banyaknya konsep yang saling terkait dan abstrak. Kebiasaan menghafal daripada memahami konsep semakin memperparah situasi ini. Pembelajaran yang bermakna menekankan pada pemahaman mendalam, di mana siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memilih media pembelajaran yang tepat, menggunakan berbagai strategi pembelajaran aktif, dan mengidentifikasi serta mengatasi kesalahpahaman siswa. Dengan demikian, siswa dapat membangun pemahaman konsep yang kuat dan menjadi pembelajar yang lebih baik (Rahmi, 2017).

Di era informasi saat ini, literasi digital adalah kunci untuk membuka potensi pemahaman konsep yang lebih dalam. Kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif sangat penting, terutama dalam bidang ilmu seperti biologi. Menurut NCREL dan Metiri Group, konsep literasi saat ini telah berkembang melampaui literasi tradisional. Literasi digital menekankan pada kemampuan yang lebih luas, seperti kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dalam berbagai bentuk. Literasi digital merupakan upaya *to know, to search, to understand, to analyze, dan to use* teknologi digital. Literasi digital, sebagaimana didefinisikan oleh Beetham, Littlejohn, dan McGill (JISC, 2017), terdiri dari tujuh elemen utama. *Information literacy* mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif. *Digital scholarship* melibatkan penggunaan aktif media digital dalam kegiatan akademik, seperti penelitian. *Learning skills* berkaitan dengan kemampuan adaptif terhadap berbagai teknologi pembelajaran. *ICT literacy* fokus pada penguasaan perangkat dan aplikasi digital. *Career and identity management* menyangkut pengelolaan identitas digital secara efektif. *Communication and collaboration* menekankan partisipasi aktif dalam jaringan digital untuk pembelajaran dan penelitian. Terakhir, *media literacy* melibatkan kemampuan kritis dalam mengonsumsi dan memproduksi konten media. Keseluruhan elemen ini saling terkait dan membentuk fondasi yang kuat untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat digital. Literasi media menjadi perisai bagi siswa dari banjir informasi yang menyesatkan. Dengan literasi media, kita dapat melindungi diri dari

manipulasi dan pengaruh buruk informasi yang tidak akurat (Setyaningsih et al., 2019).

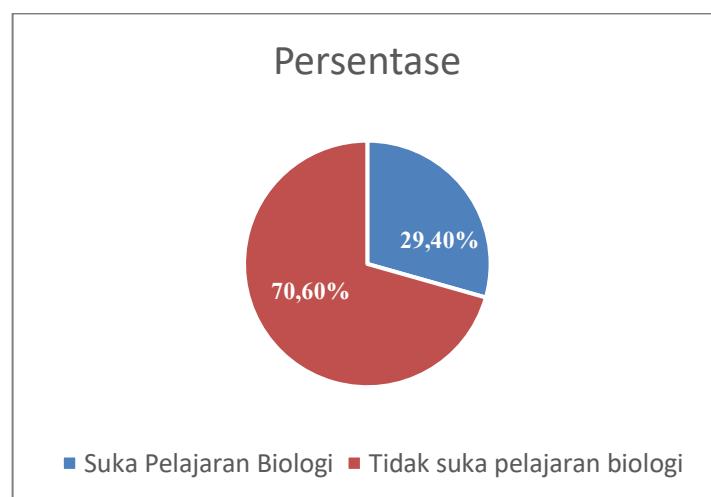
Beberapa materi pokok biologi memiliki kompleksitas tinggi dan tidak dapat dilihat secara langsung secara kasat mata dan terjadinya secara fisiologis, salah satu materinya adalah sistem peredaran darah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kadugede menunjukan siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi organ-organ yang berperan dalam sistem peredaran darah dan belum mampu menjelaskan mekanisme kerja sistem peredaran darah secara rinci. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai standar yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi terdapat kendala dalam hal penggunaan media yang belum dapat meningkatkan pemahaman anak didik. Hal ini disebabkan karena guru tidak melakukan inovasi-inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang guru lakukan masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Bahan ajar dan penilaian pembelajaran yang digunakan pun masih dominan berasal dari buku paket yang tersedia di perpustakaan sekolah. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan sulit untuk memahami konsep yang telah disampaikan.

Tujuan dari proses pembelajaran adalah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini. Dalam dunia pendidikan modern, berbagai jenis media pembelajaran telah dikembangkan, terutama yang berbasis teknologi seperti komputer dan ponsel pintar. Penggunaan media sangat penting untuk menunjang proses belajar-mengajar. Dengan bantuan media, materi

pelajaran dapat disampaikan secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerima informasi dengan lebih cepat dan menyeluruh. Dengan literasi digital yang baik, siswa dapat mengakses berbagai platform pembelajaran online, mengikuti kursus daring, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar masing-masing. Adapun media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran biologi yaitu dengan pemanfaatan *Articulate storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini berisikan uraian atau materi, yang dilengkapi dengan gambar dan video yang akan mempermudah siswa dalam memahami konsep, serta terdapat soal latihan dan pembahasan hingga mempermudah siswa dalam mencari informasi mengenai sistem pertahanan tubuh. *Articulate storyline* adalah jenis media interaktif yang menggabungkan berbagai jenis media dalam satu aplikasi dan memungkinkan siswa untuk memberikan respons timbal balik selama proses pembelajaran (Daryanes et al., 2023). Berkaitan dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan kuisioner untuk mengetahui penggunaan media interaktif di SMA Negeri 1 Kadugede menggunakan subjek sebanyak 34 peserta didik kelas XI berdasarkan gambar 1 hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti bahwa peserta didik tidak menyukai Pelajaran biologi dengan persentase 70,6% dengan jumlah peserta didik sebanyak 24. Pelajaran biologi dianggap Pelajaran yang membosankan karena guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket yang tersedia di perpustakaan. Terdapat juga peserta didik yang

menyukai Pelajaran biologi dengan persentase sebesar 29,4% dengan jumlah peserta didik 10. Penggunaan teknologi seperti *handphone* pada siswa di sekolah masih kurang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini penggunaan *handphone* bisa lebih bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran ini bersifat praktis dan fleksibel karena selain dapat digunakan di *handphone*, siswa juga bias mengaksesnya melalui komputer maupun web. Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android menjadi sebuah alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa di kelas dalam membantu memahami suatu konsep pada materi tertentu.



Gambar 1 Hasil Studi Pendahuluan

Penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2019) media pembelajaran interaktif pada materi sistem respirasi pada manusia yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” dan sangat membantu untuk dijadikan sebagai bahan ajar, serta dengan penggunaan

media pembelajaran ini siswa dapat belajar mandiri sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran.

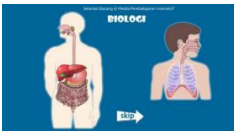
Penelitian yang dilakukan oleh Suhailah (2021) Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* layak digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria valid. Minat siswa dalam pembelajaran menggunakan media tersebut termasuk ke dalam kategori baik. Hal ini ditandai dengan proses pembelajaran menggunakan media tersebut berlangsung dengan kondisi yang lebih kondusif dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saskia (2022) media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate storyline* materi sistem tata surya diperoleh kriteria valid, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini pun tergolong praktis karena mendapatkan kategori sangat praktis, sehingga dengan begitu media pembelajaran ini sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini dengan peneliti terdahulu terletak pada penggunaan elemen-elemen desain yang inovatif, seperti animasi yang menarik, interaksi yang responsif, dan pemilihan warna yang kontras. Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan relevansi tema yang dipilih dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Kombinasi antara elemen-elemen desain yang menarik dan relevan dengan konteks digital saat ini diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital peserta didik. Peserta didik tidak hanya akan memperoleh pengetahuan tentang materi

pembelajaran, tetapi juga keterampilan dalam menggunakan teknologi secara efektif dan efisien. Kebaruan penelitian dengan peneliti terdahulu dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebaruan Media Pembelajaran Interaktif

Penelitian Terdahulu	Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	Kekurangan	Kebaruan
Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash Dalam Komputer Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia (Harahap, 2019)		Tidak terdapat halaman <i>login</i> dan tampilan awal media pembelajaran interaktif sedikit kurang menarik	Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan akan memiliki halaman login serta memasukan nama, sehingga nama pengguna akan tercantum dalam aplikasi media pembelajaran interaktif
Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel (Suhailah et al., 2021)		Pada aplikasi media pembelajaran interaktif belum adanya latihan soal atau tes pemahaman siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini	Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan akan ditambahkan penilaian atau tes dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya untuk Kelas VII SMP/MTs (Saskia et al., 2022)		Gambar dan materi yang disajikan baik itu penempatan gambar, latar belakang dan pemilihan font dirasa kurang pas dan menarik. Media pennelajaran interaktif yang akan dikembangkan dengan menambahkan elemen-elemen yang menarik disertai animasi yang relevansi dengan tema ataupun materi.
---	---	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi dkk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi sains siswa SMP. Kemudahan penggunaannya dan efektivitasnya yang cukup baik menjadikan media ini sebagai alternatif yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA (Supeno et al., 2022). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Melly dkk. menunjukan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate storyline* telah terbukti layak digunakan. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu mencapai kompetensi literasi sains yang diharapkan. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa rendahnya hasil ini kemungkinan disebabkan oleh ketidakfamiliaran siswa dengan tipe soal yang digunakan dalam evaluasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa (Ramadani et al., 2022). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Setianingrum

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate storyline* berbasis inquiri sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pencemaran air (Setianingrum et al., 2023). Kemudian penelitian yang dilakukan Indri menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* mengenai tata surya sangat efektif dalam meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui penilaian para ahli dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut (Ramadhani & Asrul, 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang membahas mengenai efektifitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* ternyata mempunyai keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mempunyai keterkaitan berupa membahas mengenai pemahaman konsep siswa. Perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu peneliti terdahulu hanya melakukan pengembangan media pembelajaran, pada penelitiannya tidak terdapat variable terikat. Sedangkan pada pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti terdapat variable terikat yaitu pemahaman konsep dan literasi digital siswa, dan disajikan dengan tema dan warna yang sesuai dan menarik. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah materi sistem pertahanan tubuh.

B. Identifikasi Masalah

1. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami konsep dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghambat pemahaman

materi berikutnya, terutama jika konsep yang tidak dipahami merupakan dasar bagi topik yang lebih kompleks.

2. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional atau ceramah yang berpusat pada guru.
3. Bahan ajar atau materi yang digunakan masih dominan menggunakan buku paket yang tersedia di perpustakaan sekolah.
4. Masih kurangnya pemanfaatan teknologi seperti handphone dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk memanfaatkan perangkat tersebut sebagai alat bantu belajar yang efektif, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif, motivasi belajar menurun, dan siswa kesulitan mengakses sumber belajar yang lebih luas di era digital.

C. Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan dibatasi sesuai dengan kemampuan peneliti, baik berupa tenaga biaya dan waktu. Agar lebih terarah pula peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa pada materi system pertahanan tubuh manusia di kelas XI SMA Negeri 1 Kadugede dengan rincian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *software articulate storyline* yang merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran dengan mengintegrasikan fitur-fitur seperti gambar, suara, video, animasi dan lain-lain.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikemas dalam bentuk aplikasi android, sehingga mudah untuk diakses dan dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara mandiri.
3. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk mengetahui efektifitasnya terhadap kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa di kelas XI pada pembelajaran biologi dengan materi system pertahanan tubuh.
4. Penelitian ini menekankan pada ada atau tidak adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.
5. Proses pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sampai tahap kevalidan dan kepraktisan.
6. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya angket validasi, angket respon dan soal pretest dan posttest.

D. Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa?

Sehingga peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa?

2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa memenuhi kriteria valid?
3. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa memenuhi kriteria praktis?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi sistem pertahanan tubuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa.
4. Menganalisis peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi system pertahanan tubuh.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran biologi.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar teoritis bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan literasi digital siswa.
- c. Penelitian ini memperkuat dasar teoritis mengenai pentingnya integrasi literasi digital ke dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media digital yang dirancang secara interaktif.

2. Manfaat Praktis:

- a. Memberikan deskripsi sistematis dan teruji tentang langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dapat dijadikan acuan praktis.
- b. Menyediakan data empiris mengenai tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Memberikan informasi konkret mengenai pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan pemahaman konsep dan literasi digital siswa, khususnya pada materi sistem pertahanan tubuh.

- d. Menjadi bahan pertimbangan dalam penerapan media interaktif digital sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung proses belajar yang lebih bermakna dan terarah.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yang dapat diakses melalui berbagai platform.
2. Media pembelajaran interaktif dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan literasi digital siswa kelas XI pada materi sistem pertahanan tubuh.
3. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi *articulate storyline* dan website *APK Builder* yang dilengkapi dengan video pembelajaran, audio dan fitur lainnya sehingga pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

H. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan dari media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi sistem pertahanan tubuh adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan mampu memfasilitasi siswa sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada materi sistem pertahanan tubuh.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa

pada materi sistem pertahanan tubuh dan dapat meningkatkan literasi digital siswa termasuk penggunaan handphone sebagai alat bantu dalam pembelajaran.