

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman globalisasi sekarang ini, pendidikan memiliki peran utama untuk membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu sehingga memiliki daya saing dan mampu berkompetensi secara global. Supaya sanggup berinteraksi serta bersaing dengan pesatnya perkembangan zaman, setiap individu perlu memiliki ilmu pengetahuan serta kemampuan yang bermutu. Perihal ini diraih melalui pendidikan. Pendidikan berfungsi dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan membentuk jati diri suatu bangsa (Pangestu & Wafa, 2018). Pendidikan ialah suatu perwujudan kondisi sosial budaya yang dinamis serta terus berkembang mengikuti pergantian yang ada dari periode ke periode. Sejalan dengan Ilmu pengetahuan serta teknologi yang menghadapi perkembangan pesat di era globalisasi ini.

Usaha yang diselenggarakan oleh pemerintah guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran yaitu dengan melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pendidik, serta penyempurnaan kurikulum (Kementerian Negara Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2006). Akan tetapi upaya yang dilakukan oleh pemerintah tersebut, tidak dapat mencapainya jika tak terdapat upaya yang menyertai dari berbagi pihak lainnya yang terlibat. Guru sebagai pelaku utama dalam pembelajaran dituntut untuk meningkatkan kualitas

dirinya dalam menyampaikan pembelajaran di kelas yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas keberhasilan pembelajaran (Sindu *et al.*, 2020).

Karena itu seorang guru tidak sekedar membimbing, namun memiliki kesadaran dalam diri terhadap perbaikan dalam proses pembelajaran. Guru adalah faktor penentu dalam kesuksesan proses belajar mengajar, guru berfungsi menjadi fasilitator serta motivator bagi peserta didik. Peran guru sebagai motivator ialah mendorong minat siswa, menumbuhkan kondisi yang menarik dan mengembirakan pada proses belajar mengajar, memberi *reward* sewajarnya untuk setiap kesuksesan siswa, membuat suasana yang interaktif ketika proses belajar. Selain itu fungsi guru menjadi fasilitator dengan melakukan pengembangan metode, model, serta media pembelajaran. Seorang guru khususnya guru ekonomi diinginkan bisa menentukan media pembelajaran yang sesuai dan mendukung keadaan sekolah dan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif. Dalam pembelajaran banyak komponen yang memiliki peran penting supaya tujuan pembelajaran bisa tergapai.

Tujuan pembelajaran bisa tergapai jika terjadi komunikasi antara pengirim serta penerima pesan. Dimana seluruh proses serta tahapan pembelajaran bukan hanya sekedar pemahaman materi pelajaran, namun proses mengganti perilaku dan mengembangkan potensi peserta didik (Yaumi, 2018:56). Diibaratkan dalam berkomunikasi, agar pesan sampai kepada penerima pesan perlu adanya media yang digunakan. Hal ini berlaku pula dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu terdapat media serta sumber belajar yang mempermudah proses belajar dan menghindari terjadinya salah komunikasi.

Beberapa teori belajar seperti teori *behaviouristik*, teori belajar *kognitif*, teori belajar *konstruktivis*, dan teori belajar *humanistik* yang menciptakan pendekatan berbeda dalam rancangan pembelajaran namun menekankan pada persepektif dimana praktik pembelajaran akan berhasil dan maksimal jika memiliki fitur-fitur yang diakomodasi oleh media pembelajaran (Hasan *et al.*, 2021:7). Teori belajar yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah teori belajar konstruktivisme, karena dalam teori konstruktivisme guru ditekankan untuk berperan sebagai fasilitator yang akan menciptakan suasana belajar mandiri bagi siswa. Sehingga dengan adanya sebuah media diharapkan dapat menggali pemahaman siswa mengenai konsep yang dipelajari, mengembangkan rasa ingin tahu siswa dan siswa dapat lebih merekonstruksikan bermacam konsep menjadi pengetahuan baru (Nurlina *et al.*, 2021:57). Sebuah usaha pengembangan media pembelajaran yang bisa dilakukan oleh guru ialah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berdasarkan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer bahwa sebuah media tidak akan memiliki keefektivan yang tinggi apabila tidak memiliki unsur gabungan antara audio dan visual. Sehingga sebuah cara lebih efektif dalam pembelajaran multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media dengan teknologi dalam pembelajaran akan memiliki kebermanfaatan dan relevansi jauh lebih besar (Ramlatchan, 2019).

TIK yang dimanfaatkan pada pembelajaran merupakan sebagian dari pengetahuan serta teknologi secara global ialah seluruh teknologi yang terkait dengan penyusunan, pengorganisasian, penyimpanan, diseminasi, serta penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2006).

Penyajian informasi yang dimaksud dapat berupa pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK baik yang bersifat *offline* ataupun *online*, dapat digunakan menjadi bahan kritikan bagi semua pihak yang memiliki kepentingan khususnya pihak pendidik. Maka, teknologi dan komunikasi bisa mempermudah siswa buat belajar serta memperoleh informasi yang diperlukan dimanapun, kapanpun, serta siapapun (Pangestu & Wafa, 2018).

Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat banyak sebagai alat bantu untuk guru menyampaikan pesan kepada peserta didik. Menurut Hasan *et al.* (2021:151) media sebagai alat komunikasi baik dalam bentuk cetak ataupun audio visual yang hendaknya dapat disusun dan digunakan sesuai kebutuhan, dapat dilihat, didengar, serta dibaca serta menyederhanakan bentuk maupun konsep yang rumit.

Pada situasi saat ini mayoritas media *software* maupun *hardware* komputer yang dapat dimanfaatkan buat pembelajaran di sekolah, melingkupi *adobe flash*, *Articulate Storyline*, *foxit*, *notepad*, *macro media flash*, maupun perangkat office 2010. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bahri & Huda (2019), yang menyatakan media pembelajaran interaktif yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar jauh lebih efektif daripada pembelajaran tanpa memakai media interaktif. Perihal yang serupa pula diutarakan oleh Rahmat & Arnawa (2019), dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa pengembangan media interaktif dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

Bersumberkan pengamatan awal oleh peneliti terhadap sumber di lapangan, dengan memperhatikan pembelajaran guru dikelas, menunjukkan kurangnya pemanfaatan fasilitas berupa teknologi oleh guru ketika pembelajaran ekonomi di

kelas. Diketahui pula dari hasil wawancara dengan guru bahwa fasilitas pendukung pembelajaran di SMA Negeri 1 Deli Tua telah mencukupi, meliputi proyektor dan lab komputer yang bisa dipakai pada proses belajar mengajar. Namun, pemanfaatan sarana prasarana tersebut tidak optimal.

Media yang sering digunakan guru adalah media yang sangat sederhana, seperti memanfaatkan benda didalam kelas dan permasalahan dilingkungan sekitar, lebih jauh guru didalam kelas hanya sekedar menggunakan *software* Microsoft Power Point dibarengi dengan metode ceramah didepan kelas dan siswa menulis materi yang disampaikan. Sesudah materi dipaparkan, guru hendak membagikan soal latihan, akhirnya peserta didik disini hanya dibebankan buat mendengarkan serta menulis penafsiran dari guru, akhirnya peserta didik kurang mengembangkan potensi pada pribadinya. Kebanyakan peserta didik yang terdapat di kelas hanya beberapa yang berperan serta pada proses pembelajaran di kelas, dan peserta didik kurang terlibat langsung pada proses pembelajaran.

Lingkup materi yang lumayan banyak akan menciptakan siswa susah buat bisa mengerti materi. Ditambah pada proses pembelajaran monoton, yang mengakibatkan siswa merasakan jenuh saat berpartisipasi ketika pembelajaran akhirnya pemahaman materi ekonomi tidak maksimal. Dimana akhir dari sebuah proses pembelajaran bagi siswa hendak mendapatkan informasi mengenai hasil belajar lewat aktivitas evaluasi.

Hasil belajar diperoleh dari hasil interaksi aktivitas belajar mengajar (Sumardi, 2019). Media pembelajaran yang inovatif bisa diagendakan ataupun merencanakan program yang dilakukan oleh guru akhirnya memberi kemudahan

bagi siswa guna memperoleh perbaikan pada proses serta hasil belajar. Menurut Solihatin (2013:183), Bersumberkan kenyataan di lapangan media pembelajaran ekonomi acap kali dilalaikan oleh guru dengan bermacam persepsi contohnya susahny mencari media yang benar, keterbatasan waktu untuk menciptakan desain, dan biaya pada penciptaan media.

Pada aktivitas pembelajaran, pada umumnya guru memakai metode ceramah serta berdiskusi tanpa dukungan media pendukung. Sumber belajar yang dipergunakan oleh guru terbatas pada penggunaan bahan cetak berupa buku paket, sehingga terdapat keterbatasan sumber belajar mata pelajaran ekonomi yang dapat digunakan oleh peserta didik. Perihal ini dapat mengakibatkan siswa tidak aktif serta mempunyai motivasi yang rendah pada aktivitas belajar akhirnya terpengaruh pada hasil belajar siswa tidak baik.

Sejalan pada hasil wawancara diselenggarakan peneliti pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Deli Tua banyak siswa yang mengatakan bahwa pelajaran ekonomi itu cukup sulit serta siswa mengeluhkan pemakaian model dan media yang dilakukan guru pada proses belajar mengajar dikelas pada pembelajaran ekonomi sangat monoton serta membosankan, ditambah lagi dengan tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal yang cukup tinggi untuk Pelajaran Ekonomi. Hasil ulangan harian menunjukkan masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berikut ini rekapitulasi hasil ulangan peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Deli Tua.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Ulangan Harian Kelas XI IPS

KELAS	KKM	UH			
		Nilai \leq KKM		Nilai $>$ KKM	
		Jumlah	%	Jumlah	%
XI IPS 1	80	20	57%	15	43%
XI IPS 2		21	60%	14	40%
XI IPS 3		27	77%	8	23%
XI IPS 4		25	71%	10	29%
XI IPS 5		22	63%	13	37%
Total		115	66%	60	34%

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi

Bersumberkan tabel diatas bisa diamati bahwa siswa yang mendapatkan nilai ekonomi diatas KKM yakni dari 175 siswa sebanyak 34% (60 orang). Perihal ini menyatakan bahwa hasil belajar yang didapatkan masih jauh dari yang diinginkan. Perihal ini dijadikan tuntutan bagi guru guna dapat membuat pembelajaran yang tidak membosankan serta mengembirakan. Pembelajaran yang menyenangkan bisa dibuat dengan pemakaian bermacam model ataupun metode pembelajaran maupun memakai media pembelajaran yang interaktif akhirnya bisa membuat siswa lebih antusias buat belajar serta lebih mudah mengerti materi. Menilik hasil observasi awal yang diselenggarakan oleh peneliti, peneliti menganggap harus terdapat pertumbuhan media pembelajaran dalam pembelajaran Ekonomi yang digunakan oleh guru. Sebuah cara membuat pembelajaran yang menyenangkan yakni pemakaian media pembelajaran.

Dari hasil wawancara diketahui bahwa media berbasis teknologi yang sering dilakukan oleh guru adalah ppt, lks, dan buku cetak yang mana hasil wawancara siswa pptyang disediakan guru tidak menarik, dan peserta didik cenderung tetap tidak dapat memahami materi dengan baik. Berdasarkan penelitian (Pangestu &

Wafa, 2018), memaparkan bahwa penggunaan Microsoft Power Point sebagai media pembelajaran pada akhirnya cenderung memakai teknik ceramah yang menyebabkan siswa merasakan kejenuhan ketika proses pembelajaran akhirnya pemahaman siswa tentang materi ekonomi tidak maksimal. Sejalan dengan penelitian Moulton *et al* (2017) penemuan mereka memperlihatkan bahwa PowerPoint kebenarannya tidak lebih efisien dari presentasi lisan. Walaupun pemakaian PowerPoint acapkali tidak berhasil untuk mengutarakan informasi yang diharapkan, serta menurunkan kesan baik individu lainnya pada penyampai materi.

Berdasarkan kekurangan media yang dipakai oleh guru peneliti tertarik guna menyelenggarakan pengembangan media pembelajaran berbentuk animasi audio visual yang dapat diakses dimana saja oleh siswa. Akan tetapi sebuah media pembelajaran dapat dikatakan interaktif jika mampu menimbulkan interaksi dengan siswa. Video animasi yang telah dibuat belum dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif karena mereka hanya mengambil satu arah. Oleh karena itu, dibutuhkan perangkat lunak yang dapat mengemas video animasi menjadi interaktif media pembelajaran (Oktaviana *et al.*, 2020). Salah satu teknologi yang digunakan adalah *software Articulate Storyline*, sebab itu peneliti hendak menyelenggarakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Alasan peneliti memilih *Articulate Storyline* karena tampilan projek dalam pembuatan media dengan *software* ini sangat mudah dipahami, bahkan untuk kalangan yang tidak mahir dibidang teknologi. *Articulate Storyline* berbentuk *software* atau *tools* multimedia yang bisa dipakai buat menciptakan media pembelajaran memakai kombinasi konten teks, gambar, suara, animasi, serta video

dan gabungan penilaian buat menunjang proses pembelajaran (Amiroh, 2020:6). *Articulate Storyline* merupakan aplikasi alternatif yang bisa dipakai guna membuat media pembelajaran menjadi interaktif serta menarik bagi siswa. Pada pengoperasiannya, *developer* atau pengguna lebih dulu perlu menata peringkat kompetensi yang diraih, materi, soal latihan, evaluasi, serta pedoman pemakaian media berupa tampilan cerita akhirnya pengembang hendak bisa mengoperasikan atau mengedit aplikasi secara mudah. Selain itu, *Articulate Storyline* memiliki fungsi yaitu sebagai media penyajian. Keunggulan lainnya dari *articulate storyline* ini adalah *software* ini berbasis *smart brainware* sederhana sehingga lebih mudah untuk diaplikasikan (Pratama, 2019).

Banyak media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi, dengan konsep yang sama seperti *articulate storyline*. Seperti pada penelitian oleh Masykur & Nofrizal (2014) yang mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash serta penelitian oleh Setyadi & Qohar (2017) yang mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis Web pada materi Barisan dan Deret. Namun, media pembelajaran itu tidak efisien dari sisi kepraktisan, dikarenakan media pembelajaran berbasis web sanggup bisa dijalankan saat *smartphone* terhubung internet, akhirnya hal itu bergantung pada internet saat hendak mendapatkan materi ajar serta media pembelajaran berbasis *flash* bisa dioperasikan dengan komputer maupun laptop melalui dukungan *Adobe Flash Player*, tetapi semenjak 1 Januari 2020 Adobe Flash sudah resmi ditutup, akhirnya perangkat lunak itu kurang bisa dipergunakan lagi buat mengembangkan media pembelajaran (Jawahir, 2021).

Sehingga dari sudut pandang tersebut, *articulate storyline* memiliki kelebihan dan keunggulannya. Dimana hasil akhir dari *Articulate Storyline* dapat diterbitkan sesuai dengan keinginan pengguna. Hasil dari aplikasi ini bisa dilakukan dengan internet (*online*) maupun *offline* sebab ditunjang format HTML5 serta bisa dilakukan baik di komputer maupun *smartphone*. Hasil dari aplikasi ini bisa dipakai siswa menjaid bahan belajar kapan saja serta bisa dipahami oleh siswa dimana saja serta kapan saja. Multimedia interaktif *articulate storyline* ini diinginkan sanggup menunjang semangat siswa buat lebih aktif pada aktivitas pembelajaran akhirnya hasil belajar siswa meningkat (Pangestu & Wafa, 2018). Selanjutnya, Marlina *et al.*, (2019), menyatakan bahwa materi pelajaran yang diciptakan pada wujud audio visual animasi lebih mudah dipahami, menarik, serta dapat menstimulus kemampuan berpikir kritis.

Sejalan dengan pendapat dari Mumtahana (2020) *Articulate Storyline* dapat membantu belajar secara efektif dan efisien melalui indera pendengaran, dan indera penglihatan secara bersamaan. Selanjutnya media pembelajaran *Articulate Storyline* layak digunakan *Articulate Storyline 3* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa, peningkatan kemampuan kognitif cukup efektif, dan kategori respon siswa sangat positif (Sindu *et al.*, 2020). Perihal ini ditunjang oleh persepsi Nissa *et al.*, (2021), yang mengungkapkan bahwa media *Articulate Storyline* amat patut dipakai ketika pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kartasuara. Setujuan pada pendapat di atas adalah kajian yang dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* dapat meningkatkan secara

signifikan *self regulated learning* dan hasil belajar siswa (Fardila dan Arief, 2021) dan (Sadikin dan Hardianti, 2021).

Perbandingan hasil temuan dan penelitian yang ditemukan, *articulate storyline* memiliki kekurangan yang mana menjadi sebuah pengembangan yang diselenggarakan peneliti pada riset ini. Penelitian yang diselenggarakan oleh Anfira *et al.*, (2021) mengungkapkan bahwa media yang ditumbuhkan cukup efisien terhadap kepuasan belajar siswa, dan masih dikategori kurang untuk motivasi siswa. Perihal ini disebabkan masih minimnya pemakaian gambar serta animasi dalam media yang digunakan. Selanjutnya penelitian Dewi (2021) yang menyatakan bahwa pada *software* ini belum terdapat fitur kuis yang bisa direkam langsung oleh guru. Fitur kuis yang ada hanya menampilkan hasil bagi pengguna. Sehingga guru tidak dapat mengetahui hasil kuis secara langsung, dan kurang tepat apabila digunakan sebagai media evaluasi jarak jauh. Kekurangan lainnya berdasarkan penelitian adalah bahwa dalam media yang disusun dengan *articulate storyline* kurang dapat digunakan untuk menghasilkan keluaran dan oleh karena itu harus digunakan bersama dengan alat lain (Donnellan, 2021). Setujuan dari hasil penelitian yang menafsirkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan memakai media pembelajaran interaktif ternyata tidak jauh berbeda terhadap peserta didik yang belajar memakai media pembelajaran tidak interaktif (Sahronih *et al.*, 2020). Hasil dari analisis penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya kekurangan dalam pengembangan media *articulate storyline* yang sudah diselenggarakan, sebagai sumber pada penelitian ini untuk dilakukan pengembangan. Peneliti akan menambahkan *tools* lain yang kurang digunakan oleh peneliti sebelumnya dan

menggabungkan dengan *software* lainnya seperti googleform untuk media evaluasi dan latihan sehingga media yang akan dikembangkan ini berbeda dan lebih baik dari media yang sudah ada.

Berangkat dari uraian latar belakang dan hasil observasi diatas, maka peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran memakai *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran ekonomi menjadi solusi buat mendorong motivasi, minat, serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Deli Tua”.

1.2. Identifikasi Masalah

Bersumberkan latar belakang yang sudah ditafsirkan diatas, maka bisa diidentifikasi masalah antara lain :

1. Belum bervariasi media yang dipakai pada proses pembelajaran sehingga berpengaruh dalam proses pembelajaran yang tidak efisien.
2. Guru masih memakai metode ceramah serta menulis di papan tulis sehingga peserta didik kurang aktif dan terlibat langsung pada proses belajar mengajar.
3. Minimnya interaksi dan respon siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
4. Penggunaan sumber belajar mata pelajaran ekonomi masih terbatas pada penggunaan bahan cetak berupa buku cetak dan LKS
5. Guru masih belum memahami serta memakai media belajar berbasis teknologi interaktif dalam proses pembelajaran.

6. Minimnya hasil belajar siswa yang bisa diamati dari presentase jumlah siswa yang sangat sedikit mendapatkan nilai diatas KKM.

1.3. Batasan Masalah

Batasan penelitian bisa dijadikan batasan guna membatasi kemungkinan terdapatnya penyelewengan yang menyebabkan ambiguitas dan menimbulkan kebingungan pada peneliti sendiri. Dengan disusunnya batasan masalah akan menjadi arah dalam perumusan masalah sehingga penelitian terarah, terfokus, dan tidak meluas. Oleh karena itu pada penelitian ini diberikan batasan pada kelayakan atau kevalidan pengembangan dan keefektivan media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Deli Tua. Efektivitas media yang memperbandingkan hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

1.4. Rumusan Masalah

Bersumberkan batasan masalah yang ditafsirkan, guna memperdalam permasalahan yang ingin dikaji peneliti merumuskan permasalahan penelitian antara lain:

1. Apakah media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline* yang dikembangkan layak diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Deli Tua?
2. Apakah media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline* yang dikembangkan efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Deli Tua?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan batasan dan rumusan masalah sebelumnya, maka penelitian dan pengembangan ini mempunyai tujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline* yang dikembangkan yang diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Deli Tua
2. Mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline* yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Deli Tua

1.6. Manfaat Penelitian

Bersumberkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membuktikan dan mempekuat secara teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline* serta memperluas pengetahuan serta mempertajam pola pemikiran penenliti serta pembaca tentang pengembangan media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline* ini.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti serta peneliti lainnya, memberi ilmu serta pemahaman saat mengembangkan media pembelajaran ekonomi *Articulate Storyline*

- 2) Institusi, diharapkan penelitian ini bisa membagikan informasi bagi semua pihak berkaitan dan tenaga pendidik mengenai pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*
- 3) Bagi Peserta Didik, Guru dan Sekolah, mendukung peserta didik guna lebih memahami Pelajaran Ekonomi yang memakai media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, serta efisien. Menjadi media pembelajaran guna mempermudah guru menafsirkan materi pelajaran. Menjadi kritikan buat menjadikan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam menyusun program peningkatan mutu sekolah serta kinerja guru.
- 4) Bagi pengembangan IPTEK, menjadi sumber rekomendasi guna peningkatan mutu buat mengembangkan aplikasi pembelajaran berikutnya.