

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V MI Puloerang

Belda Nurmultiefa Lesmana, Lilih Rahmawati, Mutiara Hikmah Ayistiani,
Nazla Kamila Ramadhani, Rahmi Retna Anjani, Rifa Aeni Rohmah
lilihrahmawati67@gmail.com

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan teknologi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran telah menyebabkan penurunan minat belajar, terutama pada mata Pelajaran yang bersifat abstrak seperti IPAS. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, *Articulate Storyline* hadir sebagai solusi yang efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V di MI Puloerang sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*. (2) Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V di MI Puloerang setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*. (3) Untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V di MI Puloerang.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui desain *pre-eksperimental* dengan model *one group pretest-posttest design*, serta menggunakan teknik sampling jenuh. Metode pengumpulan data meliputi lembar observasi, angket, dan tes. Adapun teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Pertama, minat belajar peserta didik sebelum penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate storyline* masih rendah. Hal ini didukung berdasarkan nilai rata-rata pada angket minat belajar menunjukkan nilai 68,62 dengan kategori rendah selain itu nilai rata-rata pretest peserta didik hanya mencapai 49,17 dengan persentase ketuntasan 49,17% (rendah). (2) Kedua, minat belajar peserta didik setelah penggunaan *Articulate storyline* meningkat, terbukti dengan adanya nilai rata-rata pada angket menjadi 87,77 dengan kategori tinggi dan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 74,45 dengan persentase 75,45% (tinggi). (3) Ketiga, adanya pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil output uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai probabilitas *Asymp.sig* $0,001 < 0,05$. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V MI Puloerang.

Kata Kunci: Multimedia interaktif, *Articulate Storyline*, Minat Belajar, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan harapan mampu menciptakan masyarakat yang lebih sejahtera, berkualitas, dan mendukung pembangunan nasional. Tujuan ini dapat tercapai jika proses pendidikan berlangsung secara efektif, selaras, dan berkesinambungan. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi memungkinkan adanya penyesuaian terhadap berbagai perubahan, baik dalam metode,

suasana, maupun percepatan proses pendidikan melalui penerapan inovasi yang kreatif dan aktif. Teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap prioritas pembelajaran, termasuk sistem manajemen lembaga, pendekatan pengajaran oleh guru, dan metode pembelajaran peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mendorong kemandirian peserta didik dan keterlibatan aktif, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran mandiri. Pada proses ini, peserta didik berperan aktif dalam mencari, menganalisis, dan memproses informasi berdasarkan kemampuan dan kebutuhan mereka sendiri, serta mengolahnya secara kritis dan mendalam (Widianto et al., 2021: 214).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mendorong para pendidik untuk menciptakan berbagai media pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi yang dapat diterapkan adalah penggunaan komputer dan perangkat *mobile (Smartphone)*. Teknologi komputer berfungsi untuk mendukung pembuatan media pembelajaran, sementara *Smartphone* dapat digunakan untuk mengaplikasikan media tersebut. Dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi saat ini serta kenyataan bahwa hampir setiap peserta didik memiliki *Smartphone*, terutama yang berbasis Android, penerapan aplikasi Android sebagai media pembelajaran menjadi penting untuk mendukung proses belajar di kelas (Firadani, 2020: 93). Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan relevan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan literasi sains. Salah satu konsekuensi dari penerapan Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar (SD/MI) adalah integrasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam IPAS. Menurut Wijayanti & Ekantini (2023: 2106), integrasi ini bertujuan untuk memperkuat pembentukan kompetensi yang sesuai bagi peserta didik, baik untuk kebutuhan saat ini maupun masa depan. Selain itu, perubahan ini juga bertujuan untuk memastikan kelancaran proses belajar antar tingkat pendidikan. Dalam proses belajar IPAS, peserta didik didorong untuk memahami fenomena alam dan sosial secara bersamaan melalui pengamatan lingkungan sekitar. Melalui pendekatan ini, peserta didik menjadi terampil dalam kegiatan penyelidikan, seperti pengamatan dan eksplorasi (Anggraena dkk., 2022).

Pembelajaran yang efektif tidak dapat dipisahkan dari minat belajar peserta didik, yang mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, karena minat

memberikan dorongan psikologis bagi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi. Menurut Clayton Alderfer (Achru, 2019), minat belajar adalah kecenderungan peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar, yang dipicu oleh keinginan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Slameto (Alfisyahriya, 2018) juga menyatakan bahwa minat belajar memainkan peran krusial dalam kesuksesan proses belajar. Tanpa minat belajar, proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi yang sering dianggap abstrak dan kompleks agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi penting untuk mendukung proses pembelajaran. Multimedia interaktif memudahkan penyampaian materi secara lebih menarik dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan animasi, sehingga mengubah gagasan abstrak menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami. Metode ini sangat mendukung peserta didik dalam menguasai topik-topik kompleks serta meningkatkan minat dan motivasi dalam proses belajar.

Pandemi Covid-19 telah mengubah cara pandang terhadap pendidikan. Berdasarkan Survei Nasional Kemendikbud pada Januari 2021, sebanyak 20% sekolah melaporkan peserta didik mengalami penurunan kompetensi, *learning loss*, dan penurunan minat belajar. Untuk mengatasi tantangan ini, inovasi yang fleksibel diperlukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan karakteristik mereka di era digital. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah mendiversifikasi metode pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik melalui penggunaan media pembelajaran. Djamarah dan Suryabrata (Lutfiyanti, 2020) menjelaskan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui faktor eksternal, seperti metode dan variasi pembelajaran yang relevan dan dirancang dengan baik oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini, terutama dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini sangat relevan untuk pembelajaran IPAS agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Di era digital saat ini, peserta didik dikenal sebagai generasi yang sangat familiar dengan teknologi. Penggunaan media interaktif seperti *Articulate Storyline* menjadikan proses pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai teknologi. Selain mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, media pembelajaran interaktif juga

memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan tempo dan kemampuan masing-masing.

Amiroh (2020) mendefinisikan *Articulate Storyline* sebagai sebuah perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan beragam komponen, termasuk teks, ilustrasi, elemen grafis, animasi, audio, dan videografi. Media instruksional interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* mampu memproduksi sajian presentasi yang diperkaya dengan visualisasi yang memikat dan berdaya tarik kuat. Meskipun antarmuka *Articulate Storyline* menunjukkan kesamaan dengan *Microsoft PowerPoint* dan *Powtoon*, diferensiasi utamanya terletak pada outputnya. *Articulate Storyline* mampu menggenerasi konten dalam format berbasis *web* atau aplikasi mandiri yang dapat diakses melalui perangkat tablet, *smartphone*, maupun laptop. Oleh karena itu, *Articulate Storyline* merepresentasikan sebuah solusi yang progresif dan fleksibel, selaras dengan profil pembelajar kontemporer di era digital, yang menawarkan pengalaman belajar yang menarik sekaligus memfasilitasi pemanfaatan teknologi dalam aktivitas edukasional.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Inayah, dkk. (2023: 185) "Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat membentuk minat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran." Penggunaan *Articulate Storyline* sebagai multimedia interaktif sebagai mana penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk. (2023, 864) menyebutkan bahwa "Media *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk dapat membantu guru kelas V dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran."

Sehubungan dengan hal tersebut, manifestasi inovatif sangat krusial untuk memupuk ketertarikan terhadap pembelajaran IPAS yang selaras dengan profil karakteristik peserta didik yang tergolong dalam generasi Z. Para pendidik dianjurkan untuk merancang didaktik yang berbasis pada media interaktif, dilengkapi dengan fitur-fitur atraktif yang sesuai dengan preferensi dan minat peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPAS di MI

IPAS merupakan suatu disiplin ilmu dalam kerangka kurikulum merdeka yang memadukan ranah ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Substansi pembelajaran IPAS meliputi investigasi mendalam terhadap entitas biotik dan abiotik di alam semesta berserta kompleksitas interaksinya, serta eksplorasi esensi

keberlangsungan hidup manusia, baik sebagai entitas individual maupun sebagai agen sosial yang terjalin erat dengan lingkungan biosfernya. Dalam pengertian konvensional, ilmu pengetahuan didefinisikan sebagai himpunan pengetahuan yang terorganisir secara sistematis dan koheren, dengan mempertimbangkan kausalitas dan rantai sebab-akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Komposisi pengetahuan ini mencakup spektrum luas dari pengetahuan alamiah dan pengetahuan sosial.

Menurut Susanto (2013), sains atau IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari alam semesta melalui pengamatan yang cermat terhadap objek yang dituju, serta menerapkan prosedur yang tepat dan penalaran untuk menghasilkan kesimpulan. Sedangkan IPS adalah salah satu disiplin ilmu yang mempelajari kehidupan manusia dalam konteks sosial. Ilmu ini mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial (Fitria dkk., 2021).

Beberapa tujuan pembelajaran IPAS, antara lain: (a) Memupuk rasa ingin tahu dan minat intrinsik, yang memotivasi individu untuk mengeksplorasi fenomena yang melingkupi eksistensi manusia, menyingkap misteri alam semesta, serta mengurai interkoneksi antara lingkungan abiotik dan biotik dengan kehidupan manusia; (b) Berpartisipasi secara proaktif dalam upaya konservasi, preservasi, dan pengelolaan sumber daya alam serta lingkungan secara etis dan berkelanjutan; (c) Mengasah kapabilitas investigatif untuk melakukan diagnosis permasalahan, merumuskan strategi penyelesaian yang inovatif, dan mengimplementasikan intervensi praktis yang efektif; (d) Memperoleh pemahaman mendalam mengenai identitas diri, menelaah konteks *socio-historis* lingkungan tempat mereka tinggal, serta menganalisis evolusi eksistensi manusia dan tatanan masyarakat dari perspektif temporal; (e) Menginternalisasi kaidah-kaidah keanggotaan dalam sebuah komunitas dan entitas bangsa, serta menginternalisasi signifikansi partisipasi dalam konstelasi masyarakat global, yang memungkinkan kontribusi konstruktif dalam penanggulangan problematik lokal, sembari memperkaya erudisi dan aplikasi prinsip-prinsip IPAS dalam dimensi praktis kehidupan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022: 5-6).

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan terus mengalami kemajuan. Konsep-konsep yang sebelumnya diyakini sebagai kebenaran sains pada periode lampau, berpotensi mengalami revisi seiring dengan akselerasi zaman, baik dalam konteks kontemporer maupun temporal di masa mendatang. Dengan demikian, sains memiliki karakter dinamis dan merepresentasikan upaya kontinu umat manusia dalam meraih esensi kebenaran serta aplikasinya dalam eksistensi (Sammel, 2014). Konsekuensinya, pedagogi dalam ranah Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat diimplementasikan melalui beragam media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik serta klasifikasinya.

Media pembelajaran merujuk pada instrumen yang mampu menopang proses didaktik dan didaktis, sehingga transmisi pesan menjadi lebih jernih dan target kurikuler atau edukatif dapat terealisasi secara aktual serta optimal. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator instruksional dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran dan mengasistensi para peserta didik dalam menginternalisasi konsep yang diajarkan oleh pendidik (Fitriya, 2024: 1513-1514).

Menurut Rima Wati (2016: 5) menyatakan ada enam jenis media pembelajaran antara lain:

- a) Media visual adalah jenis media yang mencakup berbagai elemen seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu visual statis yang menampilkan gambar diam dan visual dinamis yang menampilkan gambar bergerak atau simbol. Beberapa contoh media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran meliputi buku, jurnal, peta, gambar, dan lainnya.
- b) Media audio-visual adalah jenis media yang dapat menampilkan dua elemen sekaligus, yaitu gambar dan suara, saat menyampaikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media ini meliputi proyektor film, perekam kaset, dan proyektor visual layar lebar.
- c) Komputer adalah alat yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi menarik yang dapat digunakan oleh pendidik atau peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis komputer melibatkan penggunaan perangkat lunak sebagai sarana interaksi selama proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.
- d) *Microsoft PowerPoint* adalah aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat presentasi grafis dengan cepat dan mudah. Aplikasi ini telah digunakan secara luas oleh berbagai kelompok, termasuk profesional, akademisi, praktisi, dan pemula, untuk tujuan presentasi. Tujuannya adalah untuk memudahkan pemahaman penjelasan melalui visualisasi yang dikemas dalam slide yang berisi teks, gambar, grafik, suara, video, dan elemen lain.
- e) Internet adalah media komunikasi yang sering digunakan untuk berbagai tujuan. Dalam konteks pembelajaran, media ini sangat berguna untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Internet merupakan salah satu media yang telah mengalami perkembangan teknologi yang luar biasa, sehingga

berperan penting sebagai sumber informasi dengan jangkauan yang luas, dari satu kota hingga ke berbagai negara.

- f) Multimedia adalah integrasi berbagai jenis elemen informasi yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu. Elemen informasi tersebut meliputi teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Dalam proses pembelajaran, multimedia berguna untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Multimedia memiliki kemampuan interaktif, sehingga menjadi alternatif yang efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Beberapa multimedia adalah game interaktif seperti *Minecraft*, *Fortnite*, dan *Roblox*, multimedia interaktif dalam presentasi seperti *Articulate Storyline*, Aplikasi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), dan lain sebagainya

2. Multimedia Interaktif

Multimedia, secara etimologis, terbentuk dari dua kata, yaitu “*multi*,” yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan “*media*,” yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*,” yang berarti sarana atau alat. Istilah ini merujuk pada jenis media presentasi yang mengintegrasikan teks, audio, dan komponen visual menjadi satu kesatuan. Di sisi lain, media interaktif adalah sarana yang memfasilitasi interaksi dua arah antara pengguna dan media itu sendiri. Multimedia interaktif merupakan bagian dari kategori media interaktif, dilengkapi dengan mekanisme kontrol sehingga pengguna dapat mengoperasikannya dan memilih langkah-langkah yang diperlukan untuk melanjutkan proses pembelajaran atau penggunaan media (Riana, 2022: 11).

Penggunaan multimedia interaktif bertujuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, sehingga memudahkan pemahaman dan penerapan. Secara spesifik, tujuan penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran meliputi: (1) Mendorong partisipasi aktif dari peserta didik, (2) Menjadikan aktivitas pembelajaran sebagai forum untuk berbagi pengetahuan, dan (3) Memanfaatkan ruang dan waktu yang tidak terikat oleh konvensi tradisional. Dalam penelitiannya, Mardika juga menjelaskan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan multisensori yang mendukung berbagai gaya belajar (Mardika, 2018).

Multimedia interaktif menawarkan berbagai keunggulan, seperti meningkatkan partisipasi pengguna dalam konten, membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar interaktif, memungkinkan materi disesuaikan dengan kebutuhan individu, dapat diakses oleh berbagai kelompok, dan memberikan umpan balik

instan yang memperkuat proses belajar yang lebih efektif. Melalui penggunaan multimedia interaktif, aktivitas belajar peserta didik dapat berjalan lebih efisien (Fitriya, 2024: 1519).

Dari perspektif teoretis, multimedia interaktif memiliki fungsi-fungsi berikut. (1) Dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran. (2) Membantu memperjelas penyampaian informasi sehingga tidak sepenuhnya bergantung pada komunikasi verbal, baik tertulis maupun lisan. (3) Dapat mengatasi keterbatasan terkait ruang, waktu, dan indra. (4) Penerapan multimedia yang tepat dan beragam dapat mengurangi sikap pasif peserta didik. (5) Kombinasi media dan program yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. (6) Media membantu menyamakan pemahaman dan interpretasi yang beragam dari suatu konsep di antara peserta didik. (7) Media dapat menanamkan konsep dasar yang akurat, konkret, dan realistis, sehingga mengurangi perbedaan persepsi di antara peserta didik. (8) Media menyediakan pengalaman yang komprehensif, mulai dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak (Armawi, 2018).

Menurut Darmawan dalam Cecep Kustandi (2020: 200), multimedia interaktif dipandang sebagai penggunaan komputer untuk memproduksi dan mengintegrasikan teks, grafik, audio, gambar dinamis (video dan animasi), serta tautan dan perangkat yang memudahkan pengguna dalam menavigasi, berinteraksi, menciptakan, dan berkomunikasi, baik dalam lingkungan tatap muka, *offline*, maupun *online*. Karakteristik pembelajaran melalui multimedia interaktif meliputi: (1) Penyajian materi dalam format visual, audio, dan audiovisual; (2) Pengembangan prinsip evaluasi diri untuk menilai proses dan hasil pembelajaran; (3) Aplikasi yang dapat dilakukan baik dalam kelompok maupun individu; (4) Aksesibilitas yang tersedia baik secara *offline* maupun *online*.

Multimedia interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menawarkan berbagai keunggulan. Menurut Munir dalam Kusumawati dkk. (2021: 36), beberapa keunggulan multimedia interaktif meliputi: (1) membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan komunikatif; (2) mendorong pendidik untuk terus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode pembelajaran baru; (3) mengintegrasikan teks, gambar, suara, musik, animasi, dan video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran; (4) meningkatkan minat peserta didik selama aktivitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai; (5) memudahkan visualisasi materi yang sulit dijelaskan melalui penjelasan verbal atau alat bantu pembelajaran tradisional saja; (6) melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan. Multimedia interaktif memiliki keunggulan unik yang tidak dapat digantikan oleh media informasi

lainnya, yaitu kemampuannya untuk memperjelas pesan yang disampaikan, menarik indra, dan meningkatkan minat, karena merupakan kombinasi antara visual, audio, dan gerakan (Rofiq, 2019: 88).

3. Multimedia Interaktif *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah alat untuk membuat konten multimedia yang dapat digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran interaktif. Alat ini mengintegrasikan berbagai komponen, termasuk teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Konten yang dihasilkan dapat berupa format *web* berbasis HTML5 atau aplikasi yang kompatibel dengan berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, dan *smartphone*. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Mallu dan Samsuriah (2020: 102), yang menjelaskan bahwa *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk presentasi media dan penyebaran informasi.

Berdasarkan pandangan Dewi et. al (2021: 52), *Articulate Storyline* menawarkan sejumlah keunggulan dibandingkan alat media lainnya, termasuk: (a) Antarmukanya mirip dengan *Microsoft Office PowerPoint*, sehingga sangat mudah digunakan. (b) Pemula yang sudah mahir menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* dapat dengan cepat menguasainya. (c) Mendukung pembelajaran melalui permainan berkat karakter interaktifnya. (d) Konten yang dibuat dapat menggabungkan video, animasi, suara, grafik, gambar, dan teks. (e) *Output* publikasi dapat dijalankan di berbagai platform, termasuk desktop melalui file aplikasi (.exe), *browser web* dengan file HTML5, perangkat Android setelah dikonversi ke APK, dan sistem manajemen pembelajaran seperti *Moodle* dalam format SCORM. (f) Ukuran *file output* publikasi atau APK yang dikonversi cukup kecil, sehingga mudah diinstal di *smartphone*.

Kelemahan *Articulate Storyline* bagi pemula terletak pada kesulitan awal yang mungkin dihadapi oleh pengguna yang belum familiar dengan perangkat lunak ini. Selain itu akses gratisnya yang terbatas hanya selama 30 hari. Setelah itu, pengguna berlangganan sesuai durasi yang diinginkan. Kelemahan lainnya muncul saat desain *Articulate Storyline* mencakup banyak slide dan dipublikasikan dalam format HTML, yang memerlukan aplikasi tambahan untuk dapat mengakses hasilnya (Lailimuniffah dkk., 2023: 465). Kelemahan lainnya sebagaimana diungkapkan oleh Amiroh (2020), yaitu: (a) Tampilan media pada *smartphone* tidak sepenuhnya *full screen*, sehingga masih terlihat *margin* di sekitar layar, meskipun kontennya tetap dapat berjalan dengan baik. (b) *Backsound* yang ditambahkan pada media hanya berfungsi pada *slide* atau layer tertentu. Namun, untuk membuat *backsound* berjalan secara menyeluruh di sepanjang media, diperlukan tambahan *script* sebagai solusi.

Penggunaan multimedia interaktif seperti *Articulate Storyline* dalam pembelajaran merupakan bagian dari transformasi pedagogis berbasis teknologi yang didasari oleh teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* yang dipelopori oleh Richard E. Mayer. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 2001 dan merupakan kelanjutan dari teori *dual coding* dari Allan Paivio serta *cognitive load theory* dari John Sweller. CTML berakar pada gagasan bahwa manusia belajar lebih efektif apabila kombinasi teks dan gambar daripada dari teks saja, selama desain multimedia tersebut memperhatikan beban kognitif dan struktur pemrosesan informasi.

4. Minat Belajar

Minat dapat diartikan sebagai preferensi, ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, kemampuan, motivasi, pengendalian perilaku, serta hasil dari interaksi individu dengan suatu konten atau aktivitas tertentu. Minat mencakup tiga aspek utama, yaitu perhatian, tujuan, dan tingkat pembelajaran. Sementara itu, menurut Maylitha, dkk. (2023: 2188), minat belajar didefinisikan sebagai kesungguhan dalam menjalankan aktivitas belajar, baik melalui perencanaan yang matang maupun inisiatif pribadi. Minat belajar berperan sebagai pendorong sikap, yang terpisah dari motivasi, dan berfungsi untuk menggerakkan proses penguasaan pengetahuan.

Minat belajar merupakan salah satu unsur kunci yang berkontribusi terhadap kesuksesan peserta didik. Guru memainkan peran penting dalam menumbuhkan minat ini, misalnya dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memberikan motivasi positif (Yunitasari & Hanifah, 2020: 236).

Susanto (2013) menguraikan tujuh karakteristik utama minat belajar, yaitu: (a) Minat berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental. (b) Minat dipengaruhi oleh aktivitas yang terjadi selama proses belajar. (c) Pengembangan minat dapat memiliki batasan. Minat dipengaruhi oleh bakat alami peserta didik, sehingga minat belajar terbatas karena setiap peserta didik memiliki bakat yang unik. (d) Minat dipengaruhi oleh kesempatan belajar yang tersedia. (e) Minat dipengaruhi oleh aspek budaya yang ada. (f) Minat memiliki dimensi emosional. (g) Minat berorientasi pada minat pribadi. Ketika seseorang menyukai sesuatu, mereka mengembangkan keinginan untuk mendapatkannya.

Abadi (2020: 1055-1056) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi tiga kategori, yaitu:

- a) Faktor internal merujuk pada unsur-unsur yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang dibagi menjadi dua aspek: (1) aspek fisiologis, yang melibatkan kesehatan fisik dan tingkat kebugaran peserta didik, yang dapat memengaruhi antusiasme dan

konsentrasi peserta didik selama proses belajar; dan (2) aspek psikologis, yang mencakup unsur-unsur dalam diri peserta didik seperti kecerdasan, bakat, sikap, minat, dan motivasi.

- b) Faktor eksternal dibagi menjadi dua jenis: (1) lingkungan sosial, yang meliputi sekolah, keluarga, masyarakat, dan teman sebaya; dan (2) lingkungan non-sosial, yang meliputi kondisi dan lokasi gedung sekolah, bahan ajar, jadwal belajar, situasi di rumah, dan peralatan yang digunakan dalam kegiatan belajar.
- c) Faktor pendekatan belajar merujuk pada metode atau taktik yang diterapkan oleh peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemahaman terhadap materi tertentu.

Lestari dan Mokhammad (2017, 93-94) menyebutkan bahwa indikator minat belajar meliputi: 1) perasaan senang, 2) minat dalam belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan merasa puas setelah mengikuti proses belajar dan dapat mengendalikan diri untuk terlibat dalam belajar dengan baik. Rasa senang ini membuat peserta didik lebih menikmati setiap kegiatan belajar. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat belajar rendah cenderung tidak menyukai kegiatan yang diberikan oleh guru di sekolah (Reski, 2021: 2).

Dalam konteks pembelajaran, peserta didik yang menunjukkan minat yang kuat biasanya lebih termotivasi untuk menghadiri kelas, menguasai materi, dan berpartisipasi aktif dalam kelas (Sardiman, 2011). Selain itu, minat dalam pembelajaran berkontribusi pada peningkatan fokus dan rasa ingin tahu di kalangan peserta didik, sehingga mereka dapat memahami konsep yang disampaikan dengan lebih mudah. Oleh karena itu, guru perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran inovatif, seperti penggunaan media yang menarik, misalnya multimedia interaktif, untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Dengan tingkat minat yang tinggi, peserta didik tidak hanya belajar secara efisien, tetapi juga lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di MI Puloerang dengan subjek penelitian kelas V. Populasi penelitian yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas V MI Puloerang Kecamatan Lakbok Kabupaten Ciamis dengan sampel sebanyak 36 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yaitu semua anggota populasi dapat digunakan sebagai

sample peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi untuk mengukur frekuensi, durasi, atau intensitas dari suatu pelaksanaan penelitian, instrument angket untuk mendapatkan data minat belajar dan tes untuk mendapatkan data peningkatan hasil belajar. Lembar observasi yang digunakan telah sesuai standar dalam pelaksanaan pembelajaran dan memuat penilaian skala likert untuk mengukur tingkat pembelajaran. Untuk instrumen angket berjumlah 16 butir pertanyaan dengan menggunakan skala likert dan sesuai dengan indikator. Instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda berjumlah 20 buah disesuaikan dengan materi pembelajaran yang berlangsung yakni Bab 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Setelah data didapatkan maka diolah dan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Hasil data angket dan tes yang diperoleh sebelum penggunaan *Articulate Storyline* menunjukkan peserta didik cenderung mengalami kejenuhan, kurang termotivasi, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam diskusi, tanya jawab, dan eksplorasi materi sangat terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya capaian pembelajaran. Minimnya stimulus visual dan interaktivitas dalam penyampaian materi menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik sulit mengaitkan konsep-konsep IPAS dengan kehidupan nyata atau pengalaman langsung mereka.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Angket Peserta didik sebelum Perlakuan (Pretest)

<i>Data</i>	<i>Pretest</i>
Nilai Rata-rata	68,62
Nilai Maksimum	85,93
Nilai Minimum	40,62
Standar Deviansi	13,22

Berdasarkan data pada (*Tabel 1*), hasil analisis angket minat belajar dari 36 sampel menunjukkan bahwa skor rata-rata yang dicapai oleh peserta didik adalah 68,62, dengan skor tertinggi mencapai 85,95 dan skor terendah 40,62. Standar deviansi yang diperoleh adalah 13,22. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik

rendah, mengingat skor rata-rata yang dicapai berada dalam rentang 50 - 69. Selain itu, peneliti melakukan pretest untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran IPAS.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Nilai Pretest

	Nilai	Lulus	Tidak Lulus
Nilai Rara-rata	49,17		Isi tabel
Jumlah Peserta Didik Tuntas		1	
Jumlah Peserta didik Tidak Tuntas			35
Presentase Ketuntasan		2,78%	97,23%

Dari data dalam (*Tabel 2*), skor rata-rata pretest peserta didik sebelum penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline* adalah 49,17. Berdasarkan (*Tabel 2*), hanya 1 peserta didik atau 2,78% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 35 peserta didik atau 97,23% dari total 36 peserta didik belum tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik Kelas V MI Puloerang belum memenuhi standar ketuntasan hasil belajar secara klasikal, karena persentase peserta didik yang tuntas hanya $2,78\% \leq 75\%$.

Temuan ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, mayoritas peserta didik belum menunjukkan antusiasme, perhatian, atau minat yang besar terhadap proses pembelajaran mata pelajaran IPAS. Situasi ini menggambarkan adanya kendala dalam metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan, yang cenderung kurang melibatkan peserta didik secara aktif serta kurang menarik dari segi visual dan interaktivitas.

2. Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Penelitian ini menggunakan *Articulate Storyline* sebagai alat multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia ini merupakan inovasi terdepan dalam penggunaan media pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Alat ini digunakan untuk mengkaji konsep “Bumi Sayang, Bumi Malang” dalam mata pelajaran IPAS.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Angket Peserta Didik Setelah Perlakuan (Posttest)

Data	Pretest
Nilai Rata-rata	78,77
Nilai Maksimum	95,31

<i>Data</i>	<i>Pretest</i>
Nilai Minimum	48,43
Standar Deviansi	10,61

Dari (*Tabel 3*) diperoleh nilai rata-rata dari angket minat belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline* yaitu 78,77 dengan nilai maksimum yaitu 95,31 dan nilai minimum yaitu 48,43. Sedangkan standar deviasi yaitu 10,61. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik sudah berada di kategori tinggi karena berdasarkan rata-rata yang dicapai peserta didik berada di nilai 70 – 79. Selain itu untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta didik peneliti melakukan posttest.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Nilai Posttest

	<i>Nilai</i>	<i>Lulus</i>	<i>Tidak Lulus</i>
Nilai Rara-rata	74,45		
Jumlah Peserta Didik Tuntas		33	
Jumlah Peserta didik Tidak Tuntas			3
Presentase Ketuntasan		91,67%	8,34%

Berdasarkan data pada (*Tabel 4*), nilai rata-rata posttest peserta didik setelah penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline* mencapai 74,45. Dari tabel tersebut, 33 peserta didik atau 91,67% berhasil mencapai tingkat penguasaan, sementara hanya 3 peserta didik atau 8,34% dari total 36 peserta didik yang tidak berhasil. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil posttest telah memenuhi standar kriteria ketuntasan hasil belajar, karena persentase peserta didik yang mencapai kelengkapan, yaitu $91,67\% \geq 75\%$.

Setelah diterapkannya multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik lebih antusias dalam belajar dan terlibat dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang baru. Setelah diamati, perkembangan peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih penasaran dan senang bertanya di kelas.

Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan uji N-gain yang merupakan uji untuk mengetahui peningkatan skor pada suatu kelas sampel dalam penelitian. Kriteria penilaian multimedia *Articulate Storyline* menggunakan uji N-gain dengan Analisa data dari hasil pretest dan posttest. Peningkatan minat belajar diidentifikasi dengan membandingkan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Data Peningkatan Skor angket pretest dan posttest peserta didik

Angket	Rata-rata	N-gain	Kategori	Presentase N-Gain	Efektifitas
Pretest	49,17	0,4972	Sedang	49,7267%	Cukup Efektif
Posttest	74,45				

Berdasarkan data pada (*Tabel 5*), terdapat peningkatan pada hasil angket pretest dan posttest. Oleh karena itu, dari pretest dan posttest 36 peserta didik, diperoleh nilai N-gain sebesar 0.4972, yang termasuk dalam kategori sedang ($0.3 \leq \text{N-Gain} < 0.7$) dan persentase 49.7267%, yang diklasifikasikan sebagai cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran cukup efektif dan berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik.

Muhamad Alfian Jauhari (2023) menyatakan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Mahasneh et. al. (2020), yang menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan daya ingat peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek dan studi kasus.

Penggunaan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* memudahkan penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik secara visual, dinamis, dan interaktif. Elemen visual yang menarik, animasi yang membantu pemahaman, dan fitur interaktif yang disediakan oleh media ini telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Chuang et al. (2022), yang menunjukkan bahwa *interactive e-learning modules* yang dikembangkan berdasarkan prinsip pembelajaran multimedia berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dirancang untuk menggabungkan teks, narasi suara, animasi, visualisasi, dan simulasi interaktif. Peserta didik tampak responsif dan antusias saat berpartisipasi dalam pembelajaran IPAS, yang pada akhirnya meningkatkan minat mereka dalam belajar..

3. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Dalam penelitian ini, untuk menilai perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline*, peneliti menerapkan teknik statistik dengan uji-t untuk menguji hipotesis. Sebelumnya, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas. Jika data terdistribusi secara normal, maka uji-t dapat digunakan, sedangkan jika tidak terdistribusi secara normal, maka diterapkan uji statistik *non-parametrik* seperti Uji *Wilcoxon Signed Rank*.

Tabel 6. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nilai Pretest	.168	36	.012	.920	36	.012
Nilai Posttest	.089	36	.200*	.961	36	.238

Berdasarkan data pada (Tabel 6), nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk kuesioner pretes adalah 0.012. Karena nilai ini lebih kecil dari 0.05 ($p < 0.05$), dapat disimpulkan bahwa data angket pretes tidak terdistribusi secara normal. Adapun data angket posttes, nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* mencapai 0,238. Karena nilai ini melebihi 0,05 ($p > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa data angket posttes terdistribusi secara normal. Setelah mengidentifikasi hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, data angket pretes tidak memenuhi asumsi normalitas, sedangkan data angket posttes memenuhi asumsi tersebut. Oleh karena itu, dalam pengujian hipotesis selanjutnya, diperlukan penggunaan uji signifikansi dengan metode statistik *non-parametrik* yang tidak memerlukan distribusi normal, yaitu Uji *Wilcoxon Signed Rank*.

Tabel 7. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

<i>Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test Summary</i>	
<i>Total N</i>	36
<i>Test Statistic</i>	666.000
<i>Standard Error</i>	63.554
<i>Standardized Test Statistic</i>	5.240
<i>Asymptotic Sig. (2-sided test)</i>	<.001

Berdasarkan data pada (Tabel 7), uji hipotesis *Wilcoxon Signed Rank Test* yang dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara skor angket pretes dan posttes setelah perlakuan, hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan nilai *Asymptotic Significance* (2-tailed) sebesar <0.001 . Karena nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian,

terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan postes peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat belajar rata-rata peserta didik saat menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* lebih tinggi daripada tanpa penggunaannya. Hal ini karena multimedia interaktif *Articulate Storyline* mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar. Akibatnya, hipotesis awal yang menyatakan bahwa penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline* berdampak pada minat belajar peserta didik terbukti benar.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Muhamad Alfian Jauhari (2023), yang menjelaskan bahwa penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* memiliki dampak terhadap minat belajar peserta didik di MTs. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Bahrianti et. al. (2024), yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar di antara peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dibandingkan dengan yang tidak, dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV. Faktor yang mendukung keberhasilan pembuktian hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa peserta didik sebagai subjek penelitian terlibat secara langsung dan aktif dengan multimedia interaktif *Articulate Storyline* yang diterapkan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran di kelas. Multimedia interaktif *Articulate Storyline* menekankan partisipasi aktif peserta didik dan menumbuhkan antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Tugas guru meliputi persiapan rencana, sumber belajar, dan faktor pendukung lainnya, serta memberikan bimbingan dan interaksi kepada peserta didik.

Selain itu, nilai *Standardized Test Statistic (Z)* sebesar 5.240 menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat dari perlakuan terhadap perubahan skor yang diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai angket pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam penelitian ini berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas V MI Puloerang.

E. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPAS di kelas V di MI Puloerang, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan skor angket, nilai tes, dan hasil analisis statistik yang mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan setelah perlakuan. Berdasarkan temuan

ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam mendorong partisipasi peserta didik, memperkuat motivasi belajar, dan memudahkan pemahaman materi melalui presentasi visual dan interaktif yang menarik..

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar pendidik terus mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif seperti *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain yang bersifat abstrak, dengan memastikan desain media disusun secara sistematis, mudah diakses, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan lanjutan berupa variasi fitur interaktif, integrasi evaluasi mandiri, serta peningkatan kualitas visual dan audio dapat memperkuat efektivitas media dalam jangka panjang. Selain itu, lembaga pendidikan perlu menyediakan dukungan teknis, pelatihan, serta sarana yang memadai agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara berkelanjutan dan memberi dampak optimal terhadap kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abadi, A. P. (2020). *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*. Prosiding Sesiomadika, 2(1d).
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Alfisyahriya, K. (2018). *Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas IV SD*. <http://eprints.umsida.ac.id/3165/>
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Armawi, S. A. S. (2018). Pendayagunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al Mabhats*, 3(1).
- Bahrianti., Makkasau, Andi., Aras, Latri. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Gowa. *PINISI Journal of Education*. Vol. 4, 271-281.
- Chuang, Y. T., Chen, L. Y., & Huang, C. W. (2022). Designing interactive e-learning modules based on cognitive theory of multimedia learning to improve elementary students' science motivation and achievement. *Interactive Learning Environments*, 30(5), 748–765. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1716020>.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (n.d.). (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Fitria, D., Lestari, M., Aisyah, S., Renita, R., Dasmini, D., & Safrudin, S. (2021). Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Economic*, 4(2), hal.192–199.
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N, D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. NUSRA: *Jurnal*

- Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. <https://doi.org/10.55681/Nusra.V5i3.3232>.
- Inayah, Annisa Nur., Maftuh, Bunyamin. Sumantri, Yeni Kurniawati. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Minat Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Ilmu Pengetahuan Indonesia)*. Vol.10. No. 02, pp. 173-187, DOI: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i2.59735>.
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kustandi, Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumawati, Lilis Diah., Sugito, nFn., Mustadi, Ali. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 09(1). Hlm 31-51.
- Lailimuniffah, Saiyyudatul., Sutrisnosahari., Saudah, Karimatus. (2023). *Implementasi Bahan Ajar Articulate Storyline pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan untuk Kelas IV SD*. Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran ke-6, Revolusi Pendidikan di Era VUCA. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahasneh, A. M., Sowon, A. K., & Halabi, M. A. (2020). The effect of using Articulate Storyline software on developing learning outcomes. *Education and Information Technologies*, 25(1), 111-125. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09841-y>
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). *Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassa*. Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI).
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184-2194.
- Putri, A. K., Andini, A., Astuti, N. P., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 857-866. DOI: <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5444>.
- Reski, Niko. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh, *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1, no. 11. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>.
- Riana, Leni. (2022). *Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sammel, A. J. (2014). *Science As A Human Endeavour: Outlining Scientific Literacy And Rethinking Why We Teach Science*. *Creative Education*, 05(10) (<https://doi.org/10.4236/Ce.2014.510098>), 849–857.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Widianto, Edi., dkk. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Yunitasari, Ria., Hanifah, Umi. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Pada Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2,no. 3. <https://edukatif.org/index.php/eduhkatif/index>