

**DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**Leni Riana  
NPM : 1711100083**



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2022 M**

**DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh :**

**Leni Riana**

**NPM : 1711100083**



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Baharudin, M. Pd**

**Pembimbing II : Ida Fiteriani, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1443 H / 2022 M**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penegasan terkait istilah judul dalam setiap penelitian sangat diperlukan. Hal ini adalah untuk menghindari kekeliruan dalam memahami maksud suatu judul. Adapun judul penelitian ini ialah **DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA KELAS IV SD/MI**. Adapun uraian dari istilah-istilah yang terdapat dalam judul ialah sebagai berikut:

Menurut Seels dan Richey, pengembangan sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Maksud pengembangan dalam judul ini adalah suatu proses yang digunakan dalam mendesain multimedia pembelajaran interaktif menggunakan program *Articulate Storyline 3* pada pelajaran IPA, dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang ada untuk diperbarui menjadi ilmu pengetahuan yang lebih sempurna.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.<sup>1</sup> Sedangkan Munir mengemukakan bahwa: Multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang meliputi gambar, video, teks, grafik, animasi, interaksi dan lain-lain yang sudah dikembangkan menjadi file digital untuk menyalurkan pesan kepada pengguna. Interaktif adalah komunikasi antara dua arah atau lebih dari elemen-elemen komunikasi.<sup>2</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diberi kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan tampilan dari multimedia yang didesain agar tampilannya memenuhi kegunaannya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *microsoft power point*, *articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti , *movie*, , *picture*, , *character*, dan lain-lain yang mudah

---

<sup>1</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Bandung: Pustaka Setya, 2017), 19.

<sup>2</sup> Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra, " Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang," *Jurnal Bhineka Tunggal Ika* 5, no. 1, (2018): 53, <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/download/7898/pdf>

digunakan.<sup>3</sup> Dalam judul ini *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. *Articulate Storyline* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, peserta didik mendapatkan gambaran materi sangat jelas karena di dalamnya terdapat materi yang dikemas berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video. *Articulate Storyline* dapat menciptakan kelas yang unik dan dapat mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Minat belajar merupakan kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar. minat merupakan berbagai usaha yang dilakukan sehingga seseorang melakukan sesuatu. Bila dihubungkan dengan proses belajar, maka minat dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar. Minat adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam minat peserta didik adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan peserta didik yang bersangkutan.

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA atau *science* dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

## B. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Suatu bangsa yang maju salah satunya karena bangsa tersebut memiliki sumber daya manusia yang berpendidikan, cerdas, dan bermartabat. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang di dalamnya mengandung perubahan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun diluar lembaga pendidikan. Pendidikan adalah proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik melalui usaha sadar dan terencana sehingga peserta didik memperoleh kecerdasan, sikap spiritual serta keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri maupun kehidupannya bermasyarakat.

---

<sup>3</sup> Darnawati, Jamiludin, dkk, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019): 10, <https://Oojs.uho.ac.id/index.php/amalilmiah>.

Pendidikan menjadi sebuah upaya untuk memerdekakan manusia dalam arti bahwa menjadi manusia yang mandiri, agar tidak bergantung kepada orang lain. Pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantoro adalah tuntutan didalam tumbuh dan berkembangnya anak-anak. Maksud pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.<sup>4</sup> Menurut penjelasan di atas bahwa pendidikan merupakan usaha seseorang dalam mengembangkan kemampuan dirinya melalui proses belajar untuk dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan sesuai tujuan bangsa.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39 ayat (2) menyebutkan Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, Menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Sedangkan dalam pasal 32 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, karena kelainan fisik, emosional, mental, social, dan/ atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.<sup>5</sup> Dalam Q.S Sad ayat 29 di jelaskan tentang orang-orang yang berilmu :

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

*"ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran."*<sup>6</sup>

Salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karna belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses komunikasi yang disampaikan dan diterima secara utuh.<sup>7</sup> Dewasa ini upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan oleh berbagai pihak dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia dan mengembangkan watak bangsa. Peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran pembangunan di bidang pendidikan nasional dan merupakan bagian

<sup>4</sup> Ihat Hatimah, dkk, *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*, ( Banten: CV. Dwicitra Grafindo, 2019), 36.

<sup>5</sup> Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami, Salsa Bila Rahma, "Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 26, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>.

<sup>6</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, ( Jakarta : Pustaka Kibar, 2017), 455.

<sup>7</sup> Mohammad Syaifuddin "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no.2, (2017): 140, <https://doi.org/10.240042/tadris.v2i22142>.

integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh.<sup>8</sup>

Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ketika menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar siswa maka poses pembelajaran dan hasil belajarnya pun akan sesuai dengan yang dihasilkan. Minat merupakan suatu keinginan untuk melakukan hal yang disenangi.

Minat merupakan berbagai usaha yang dilakukan sehingga seseorang melakukan sesuatu. Bila dihubungkan dengan proses belajar, maka minat dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar. Minat belajar adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam minat peserta didik adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan peserta didik yang bersangkutan.

Akan tetapi perubahan kondisi yang mendadak di dunia pendidikan diharapkan tidak menghalangi proses pembelajaran. Upaya mencegah pandemi agar tidak tersebar luas, belajar dari rumah bagi pendidik dan peserta didik merupakan tindak lanjut dari anjuran pemerintah. Sehubungan dengan ini agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan optimal perlu dilakukan terobosan sebagai solusi dimasa pandemi. Proses pembelajaran jarak jauh atau virtual merupakan sebuah tuntutan sebagai solusi untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini.

Nasution mengemukakan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu cara mengajar yang dihasilkan khusus untuk keperluan pendidikan yang dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti internet, tv, radio, dan telepon genggam.<sup>9</sup> Penggunaan teknologi akan mempermudah pelaksanaan pembelajaran karena dapat digunakan sebagai sarana pendukung belajar, baik sebagai alat untuk mengakses informasi maupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas, terlebih lagi di era new normal yang memang mengharuskan pengoptimalan teknologi pembelajaran secara virtual. Pembelajaran jarak jauh atau virtual pada masa pandemi menjadi tantangan untuk mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran dengan media

---

<sup>8</sup> Rahmad Syah Putra, Murniati AR, Bahrin, "Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan pada SMA negeri 3 Meulaboh Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat," *Jurnal Magister Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala* 5, no. 3, (2017): 162, <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JAP/article/view/9024>.

<sup>9</sup> Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, Yogyakarta: Garudawaca (2018), 244.

daring secara optimal tanpa mengurangi esensi yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik layaknya pembelajaran tatap muka. Maka perlu dikembangkan sebuah aplikasi pembelajaran multimedia interaktif menggunakan sebuah perangkat lunak yang mudah digunakan.

Multimedia Interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada kemudahan peserta didik dalam mencerna ilmu pengetahuan yang hendak diterimanya.<sup>10</sup> Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan informasi, melalui media elektronik komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Dalam proses pembelajaran tidak hanya hasil belajar yang menjadi acuan, tetapi kemampuan dalam menyampaikan ide-ide, gagasan, pendapat berdasarkan konsep yang telah dipahami dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung. Proses belajar tercantum pada ayat Q.S. Thaa-ha ayat: 114

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكِ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: "Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." (Q.S. Thaa-ha ayat: 114)

Makna dari ayat diatas bahwa proses dalam menyerap ilmu atau menerima materi pelajaran yang diberikan seharusnya diutamakan benar-benar mengerti dengan ilmu tersebut. Agar tercapainya tujuan pendidikan terdapat salah satu mata pelajaran disekolah yaitu mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu di sekitarnya. Dalam pembelajaran IPA guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPA yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan

<sup>10</sup> Inung Diah Kurniawati, Sekreningsih Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *Journal Of Computer and InformationTehnology* 1, no. 2 (2018): 70, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>.

sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru.

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian di Kelas IV SDN 04 Dayamurni terkait metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber yaitu Ibu Lasiyem, S. Pd. Selaku wali kelas IV SDN 4 Dayamurni, pada saat pra penelitian di SDN 04 Daya Murni, Ibu Lasiyem, S. Pd. mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran pernah menggunakan media saat proses pembelajaran seperti media gambar yang ditempel pada kartun, buku paket dan lain-lain.<sup>11</sup> Ibu Lasiyem, S. Pd. juga mengatakan salah satu kendala yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru masih mengandalkan buku paket sebagai pegangan untuk memberikan materi pada peserta didik dan menggunakan media seadanya seperti gambar dalam proses belajar mengajar, hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat karena metode yang digunakan dirasa kurang menarik bagi para murid. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah cukup memadai. Namun, pemanfaatan terhadap kemajuan teknologi sebatas pada penggunaan Power Point dan penayangan video. Pada studi pendahuluan saya memberikan angket kepada peserta didik kelas IV SDN 4 Dayamurni, Dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa sebagian besar siswa suka dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Peneliti melakukan pra penelitian juga pada MI Nurul Iman Pulung Kencana. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber yaitu Lucky Fiestaminati, S.Pd. selaku walikelas IV. Ibu Lucky Fiestaminati, S.Pd mengatakan bahwa jumlah siswa dikelas tersebut terdiri dari 20 peserta didik. Berkenaan dengan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat proses belajar seperti komputer dan lcd proyektor , Ibu Lucky Fiestaminati, S.Pd mengatakan bahwa disekolah tersebut sudah tersedia. Pada saat proses pembelajaran pendidik pernah menggunakan media pembelajaran dengan menampilkan video akan tetapi untuk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* pendidik belum pernah menerapkan dalam pembelajaran.<sup>12</sup> Pendidik lebih banyak menggunakan media gambar karna dirasa lebih mudah dalam menyiapkannya. beliau mengatakan bahwa minat belajar IPA peserta didik dikelas IV berbeda-beda tetapi kebanyakan siswa

---

<sup>11</sup> Pendidik, "Wawancara guru" SDN 04 Daya Murni , 04 Februari 2021.

<sup>12</sup> Pendidik, "Wawancara Guru" MI Nurul Iman Pulung Kencana, 21 September 2020.



sering merasa bosan dalam pembelajaran hingga tidak sedikit siswa yang suka mengantuk saat belajar.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas menjadi alternatif terbaik dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Dengan penggunaan media, waktu penyampaian materi menjadi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalisme di kelas, serta guru tak perlu menjelaskan berulang-ulang ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun, guru tetap menjadi fasilitator dan mitra siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pra penelitian juga dilakukan oleh peneliti di UPT SDN 25 Tulang Bawang Tengah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan beberapa peserta didik kelas IV diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang masih kurang bersemangat saat pelajaran IPA. Hasil wawancara dengan Ibu Siska, dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sudah pernah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar akan tetapi masih ada siswa yang bermalas-malasan saat mengerjakan tugas, dan sering mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Ibu siska juga mengatakan bahwa belum pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dan mengacu kepada kehidupan new normal yang turut menyentuh sendi pendidikan mengharuskan pendidik mencari jalan atau metode baru dalam mengajar sebab metode media di dalam kelas belum bisa di terapkan di masa pandemi atau new normal ini. Sehingga metode yang diusulkan yaitu pembelajaran secara virtual. Pembelajaran dengan media virtual yang dilaksanakan secara optimal dengan harapan output yang dihasilkan juga akan maksimal, tidak menimbulkan kejenuhan, kebosanan baik dari pendidik maupun peserta didik.

Banyak media daring atau virtual yang bisa digunakan saat ini baik melalui aplikasi *Whatsapp*, *google form* dan *youtube*. Salah satu pembelajaran secara virtual yaitu dengan menggunakan aplikasi dari teknologi tersebut adalah *articulate storyline*. Bagi sebagian pendidik aplikasi ini masih tergolong baru dan informasi mengenai aplikasi *articulate storyline* belum digunakan oleh sebagian pendidik untuk membuat sebuah media pembelajaran.

*Articulate storyline 3* merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan

*software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya . *Articulate* digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu sesuai tujuan pengguna. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta didik. Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar pun sesuai dengan yang diharapkan.

*Articulate Storyline* dihadirkan sebagai software pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft Power Point*, memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/script, serta banyak tools di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline* merupakan hasil publikasi dari aplikasi yang dapat dijalankan diberbagai fitur seperti laptop, *web browser (file HTML5)*, dan *smartphone android* dalam bentuk APK, salah satunya dapat di unduh menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Sehingga proses pembelajaran multimedia interaktif dengan berbasis *articulate storyline* dapat dengan mudah di akses oleh peserta didik dengan mengunduh materi dari aplikasi *Whatsapp*. Hal ini dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran *virtual* atau *daring*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memfokuskan penelitian pada pembelajaran secara virtual atau daring dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dan berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian dengan berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD/MI.”

### C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang peneliti kemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Era Globalisasi yang menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan Teknologi sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan.
2. Kehidupan new normal mengharuskan pendidik membuat sebuah alternatif pembelajaran daring yang menarik dan dapat dipahami.

3. Pendidik kurang memanfaatkan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti komputer dan *proyektor*.
4. Belum tersedianya multimedia interaktif dengan program *Articulate Storyline 3* terutama pada materi bagian-bagian tumbuhan.

#### **D. Batasan Masalah**

Ditinjau dari identifikasi masalah yang telah dilakukan dan dikarenakan luas pembahasan serta keterbatasan alat, dana, pikiran dan waktu. Maka penulis membatasi permasalahan dengan membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar IPA materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV SD/MI.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar peserta didik sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana desain pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana pandangan ahli mengenai penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pelajaran IPA Kelas IV SD/MI?
4. Sejauhmana efektifitas pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD/MI?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui desain pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui pendapat ahli mengenai penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI.

4. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI.

## G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah  
Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah.
2. Bagi pendidik  
Dapat memberikan masukan terhadap pendidik dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.
3. Bagi peserta didik  
Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka menjadi belajar aktif.
4. Bagi peneliti lain  
Sebagai referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan multimedia interaktif yang akan ditelitinya.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh sehingga pembaca dapat memahami tentang isi skripsi ini, peneliti memberikan sistematika pembahasan dengan penjelasan secara garis besar. Skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing saling berkaitan.

Bab pertama, merupakan bab pendahuluan yang menguraikan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk kajian penelitian terdahulu, dan sistematika penelitian.

Bab kedua, landasan teori meliputi konsep media pengembangan, konsep multimedia interaktif, konsep *articulate storyline*, konsep minat belajar, konsep mata pelajaran IPA di SD/MI, dan kajian penelitian yang relevan.

Bab ketiga, metode penelitian meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, langkah-langkah pengembangan model, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

Bab keempat, hasil penelitian dan pembahasan meliputi hasil pengembangan produk, kelayakan media dan pembahasan.

Bab kelima, penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Multimedia Interaktif

#### 1. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Media interaktif adalah sarana yang di dalamnya terdapat *take* dan *give* dari pengguna. Multimedia interaktif merupakan bagian dari media interaktif. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Sependapat dengan pendapat ahli tersebut Naseer dan Harsemadi, menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah media yang terdiri dari banyak komponen media yang saling terintegrasi yang mampu berinteraksi dengan penggunanya. Sistem media yang direkam visual, suara, dan bahan video disajikan dibawah kontrol komputer yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar suara saja, tetapi juga membuat tanggapan aktif. Beberapa media teks, audio, grafik, gambar, animasi, video, dapat dikombinasikan dalam satu sistem yang mudah digunakan. Salah satu karakteristik terpenting dalam sebuah produk multimedia adalah adanya interaktivitas multimedia, mengingat eksistensinya yang dapat mempengaruhi proses belajar dan konten yang dipelajari.<sup>13</sup>

Selain itu Kustiono menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik hardware maupun software yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik text maupun hypertext, terpadu dengan gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan-tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang terdiri dari beberapa komponen media yang bersifat interaktif dengan penggunanya. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA. Multimedia interaktif dikembangkan dengan memadukan beberapa jenis media yaitu teks, gambar, suara, animasi, dan video, disertai materi serta evaluasi dalam bentuk *quiz*

---

<sup>13</sup> Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwingsih, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*, (Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2017), 2.

*game*. Terdapat tombol-tombol untuk mengoperasikan penggunaan multimedia interaktif.

## 2. Karakteristik Multimedia Interaktif

Sebagai media untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran multimedia interaktif memiliki karakteristik. Menurut Darmawan Multimedia interaktif di dipandang sebagai upaya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi baik dalam konteks face to face, *offline* maupun *online*. Karakteristik pembelajaran dengan multimedia interaktif yaitu: (1) berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, dan audiovisual; (2) mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya; (3) dapat digunakan secara klasikal dan individual; (4) dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.

Dalam multimedia terdapat *tools* atau alat yang berfungsi sebagai arahan bagi pengguna agar dapat menjalankan program tersebut sehingga terjadi interaksi antara pengguna dan multimedia. Adanya interaksi yang terjadi antara pengguna dan multimedia menjadikan multimedia sebagai sebuah media yang interaktif dan tidak monoton.<sup>14</sup> Multimedia pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran berbasis elektronik (*E-Learning*). Dalam membangun/mengembangkan multimedia pembelajaran yang efektif tentunya perlu memperhatikan kaidah-kaidah pembelajaran yang efektif juga. Faktor yang mempengaruhi keefektifan sebuah pembelajaran adalah 1) adanya tujuan pembelajaran, 2) tipe konten (fakta, konsep, prosedur, prinsip), 3) metode/strategi pembelajaran, 4) media penyampaian, 5) gaya belajar peserta didik.

Karakteristik terpenting dari media interaktif yaitu bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Siswa berinteraksi dengan sebuah program, berinteraksi dengan sebuah alat yaitu komputer serta siswa mengatur interaksi antara siswa secara teratur misalnya melakukan simulasi pembelajaran melalui komputer, siswa diharuskan memecahkan masalah secara individu maupun kerjasama sehingga media tersebut memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat belajar siswa.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: (1)

---

<sup>14</sup> Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), 200.

memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna; (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain; (4) selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut: (1) mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin; (2) mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri; (3) memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali; (4) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain lain.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan atau penggunaan serta pembuatan multimedia pembelajaran harus memperhatikan beberapa karakteristik. Multimedia interaktif yang terdiri dari gabungan gambar, teks, animasi, video, di lengkapi dengan tombol navigasi sehingga bersifat interaktif yang memungkinkan pengguna yaitu siswa atau guru untuk mengontrol penggunaan media. Selain itu, pemilihan multimedia interaktif juga disesuaikan dengan materi, tujuan serta karakteristik siswa. Proses perencanaan dan pengembangan multimedia interaktif yang mempertimbangkan karakteristik dapat menghasilkan produk media yang bermanfaat.

### 3. Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai medium yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, keunggulan program multimedia interaktif yaitu: (1) Interaktif; (2) memberikan iklim afeksi secara individual; (3) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa; (4) dapat memberikan umpan balik; (3) control pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya.<sup>15</sup>

Multimedia interaktif memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya, yaitu dapat mempertajam pesan yang disampaikan, menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandang n, suara, dan gerakan.<sup>16</sup> Selain

<sup>15</sup> Muhammad Istiqlal, "Pengembangan multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Matematika* 2, no 1 (2018): 48, <https://doi.org/10.26877/jipmatv2i1.1480>

<sup>16</sup> Satrio Ali Rofiq., dedi Kuswandi, Henry Oraherdhiono, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Deskriptif Kelas VIII", *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran* 5, no. 2 (2019): 87-92, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>

itu menurut Darmawan, program pembelajaran dengan media interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih dibandingkan media pembelajaran cetak biasa. Media interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi.

Adapun beberapa kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya yaitu: (1) sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif; (2) pendidik akan selalu dituntut kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan pemanfaatan multimedia interaktif untuk pembelajaran akan memberikan keragaman bagi guru untuk mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal karena multimedia pembelajaran memiliki banyak kelebihan, yaitu proses pembelajaran lebih menarik, siswa termotivasi, mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, siswa akan aktif dalam pembelajaran karena penggunaan multimedia interaktif di kontrol sendiri oleh siswa dengan tombol-tombol yang telah ada. Selain itu, dengan adanya evaluasi dapat memberikan umpan balik.

## B. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak buatan *Global Incorporation* yang dapat digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna *iOS*, *android*, dan *PC*.

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *microosoft power point*, *articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character*, dan lain-lain yang mudah digunakan (Pratama, 2018).<sup>17</sup> Jadi dapat diberi kesimpulan bahwa program *articulate storyline* ini memiliki fungsi yang

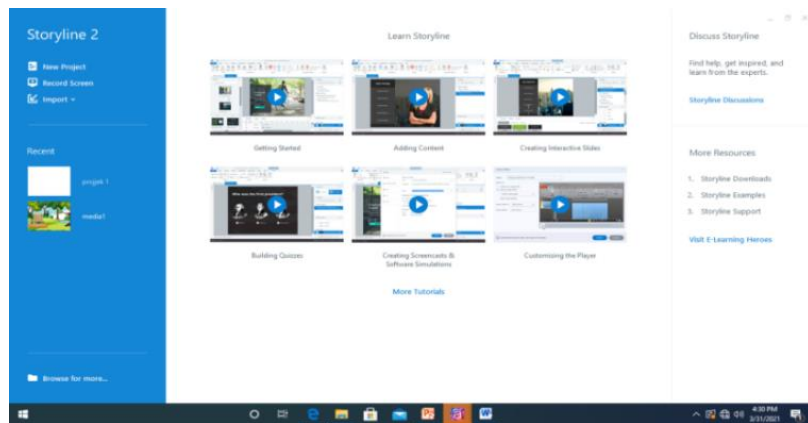
---

<sup>17</sup> Darnawati, Jamiludin, dkk, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 1*, no.1 (2019): 10. <https://Oojs.uho.ac.id./index.php/amalilmiah>.

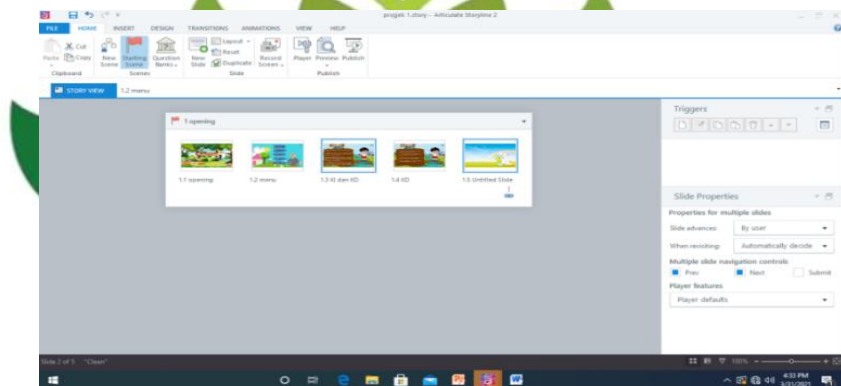


sama dengan *power point* akan tetapi fitur-fiturnya lebih lengkap sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif.

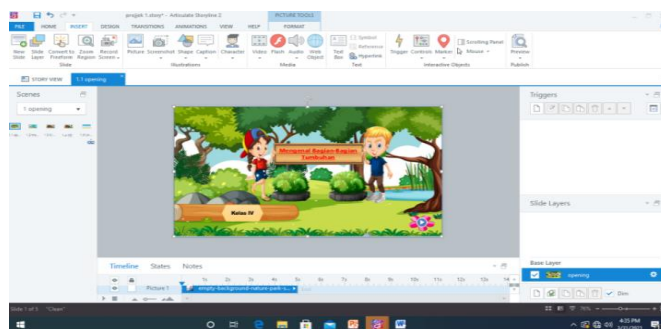
Berikut contoh tampilan Program *Articulate Storyline 3*



Gambar 2.1 Cover *Articulate Storyline 3*



Gambar 2.2 Tampilan Menu *Articulate Storyline 3*



Gambar 2.3 Lembar Kerja *Articulate Storyline 3*

## 1. Kelebihan *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*. *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari, serta konten yang dikembangkan *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output*. Dikutip dari *omnplex.co*, berikut kelebihan yang dimiliki *Articulate Storyline* sebagai software pembuat media pembelajaran:

*Storyline 2 gives you more of what's special about Storyline: simple, powerful features that let you create any interactive course you can imagine, easier and faster than ever. The best just got better. With Storyline 2, you'll have: (1) more ways to bring your content to life, so you can keep learners engaged; (2) more ways to create exactly what you imagine; (3) more ways to boost productivity, so you can create courses faster.*

Slogan *Start Faster, Work Smarter, Get Inspired* dan *Connect With Learners*, *Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga.

## 2. Kekurangan *Articulate Storyline*

Kelemahan dari *Articulate Storyline* bagi pemula yang belum mengetahui software ini, apabila belum paham konsep awal *powerpoint* akan merasa bingung harus mulai dari mana. Jika hal ini terjadi, pengguna tak segan untuk menutupnya dan meninggalkannya.

## 3. Pemanfaatan *Articulate Storyline* dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD/MI

*Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. *Articulate Storyline* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikutipembelajaran karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih kondusif.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, peserta didik mendapatkan gambaran materi sangat jelas karena di dalamnya terdapat materi yang dikemas

berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video. *Articulate Storyline* dapat menciptakan kelas yang unik dan dapat mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena materi dilengkapi kuis yang dapat langsung dikerjakan dan tanpa menunggu koreksi jawaban dari guru, sebab skor telah otomatis muncul dari sistem.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini termasuk dalam jenis media *drill and practice*, media yang dimaksudkan untuk melatih pengguna atau user sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan penggunaan akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dibutuhkan dalam pembelajaran karena: (1) memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kreatifitas pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, (2) menjadi soolusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternative keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.

## C. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar.

Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut

dengan bersungguh-sungguh dalam belajar. Minat belajar menjadi salah satu factor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya dengan mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun.<sup>18</sup>

Tumbuhnya minat belajar tidak dengan sendirinya apalagi ada sejak lahir. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan. Menurut Slameto bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa agar siswa mempunyai minat belajar maka berilah kesadaran kepada siswa bahwa dengan belajar akan membawa kemajuan untuk dirinya.

## 2. Indikator Minat Belajar

Minat merupakan sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Ada dua aspek yang dikandung oleh minat antara lain aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan dan pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya. Aspek afektif menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat, maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut.

Indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Lestari dan Mokhammad adalah:<sup>19</sup>

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan untuk belajar
- c. Menunjukkan perhatian saat belajar
- d. Keterlibatan dalam belajar

---

<sup>18</sup> Ria Yunitasari, Umi Hanifah, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19", *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2020): 236., <https://edukatif.org/index.php/eduhkatif/index>

<sup>19</sup> Rizki Nurhana Friantini, Rahmat Winata, " Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika, " *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1, (2019): 7, <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.

Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses belajar dengan baik. Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses belajar disekolah menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukan dalam belajar. Sedangkan siswa yang minat belajarnya rendah cenderung tidak suka dengan kegiatan belajar yang diberikan guru disekolah.<sup>20</sup>

### 3. Fungsi Minat

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit

Fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar adalah:

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta
- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar
- d. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri

## D. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

### 1. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Jadi IPA atau *science* dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Dalam pembelajaran IPA khususnya untuk anak-anak SD setiap guru harus memahami akan alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolahnya perlu diberikan. Ia haruslah memahami dan mengerti kegunaannya apa saja yang dapat diperoleh anak dari belajar pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kompetensi inti, standar kompetensi dan kompetensi dasar. Di bawah ini kompetensi inti dan SK & KD pelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan sesuai dengan silabus.

### Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai agama yang dianutnya.

---

<sup>20</sup> Niko Reski, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh", *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>.

2. Memiliki perilaku jujur disiplin bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati ( mendengar, melihat, membaca).

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Memahami hubungan antara struktur bagian tumbuhan dan fungsinya	3.1 menjelaskan hubungan antara struktur akar dengan fungsinya 3.2 menjelaskan hubungan antara struktur batang dengan fungsinya 3.3 menjelaskan hubungan antara struktur daun dengan fungsinya 3.4 menjelaskan hubungan antara struktur bunga dengan fungsinya 3.5 menjelaskan hubungan antara struktur buah dengan fungsinya

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu pembelajaran pokok yang harus dipelajari siswa. Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran pokok yang harus di tempuh di jenjang SMP dan SMA. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara alamiah. Pelajaran IPA di SD memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuann alam yang dekat dengan kehidupan siswa. Siswa diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dikehidupan sehari-harinya. Susanto mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia guna memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, menggunakan prosedur dan penjelasan dengan nalar sehingga didapatkan suatu kesimpulan.

Tisno Hadisubroto dalam bukunya, pembelajaran IPA Sekolah Dasar Piaget mengatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Pengalaman langsung anak yang secara spontan dari kecil. Efisiensi pengalaman langsung pada anak tergantung pada konsistensi antara hubungan metode dan objek yang dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila ia telah memiliki struktur kognitif yang menjadi prasyaratnya yakni perkembangan kognitif yang bersifat hirarkhis dan integratif.

## 2. Materi IPA kelas IV tentang Bagian-bagian Tumbuhan

Tumbuhan mempunyai bagian-bagian tubuh seperti halnya manusia. Apakah bagian tubuh tumbuhan sama halnya seperti manusia dan hewan? Pada umumnya, tubuh tumbuhan berupa akar, batang, daun. Pada beberapa tumbuhan juga terdapat bunga, buah, dan biji. Masing-masing dari bagian tubuh tumbuhan terdapat kegunaannya masing-masing. Dalam surat Asy-Syu'ara dijelaskan sebagai berikut :

أَوَلَمْ يَرَوْا إِلَى الْأَرْضِ كَمْ أَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ زَوْجٍ كَرِيمٍ ﴿٥٦﴾

*“Dan apakah mereka tidak memperhatikan bumi berapa banyaknya kami tumbuhkan di bumi itu, berbagai macam-macam tumbuhan yang baik?”*

Berdasarkan ayat di atas dijelaskan Adakah mereka akan terus mempertahankan kekufuran dan pendustaan serta tidak merenungi dan mengamati sebagian ciptaan Allah di bumi ini? Sebenarnya, jika mereka bersedia merenungi dan mengamati hal itu, niscaya mereka akan mendapatkan petunjuk. Kamilah yang mengeluarkan dari bumi ini beraneka ragam tumbuh-tumbuhan yang mendatangkan manfaat. Berkaitan dengan materi bagian-bagian tumbuhan harus kita ketahui juga bagaimana upaya menjaga pelestarian lingkungan agar kemanfaatannya dapat selalu kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>21</sup>

### E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Muhammad Ardiansyah Hendriawan, Guntur Maulana Muhammad tentang Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran matematika berbasis android ini efektif digunakan sebagai multimedia penunjang belajar untuk siswa yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.<sup>22</sup>
2. Penelitian Tri Dewi Nugraheni, tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada mata

<sup>21</sup> Pariang Sonang Siregar, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Yogyakarta: CV Budi Utomo, (2017), 47.

<sup>22</sup> Muhammad Ardiansyah Hendriawan, Guntur Maulana Muhammad, “Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Kelas Menengah Atas,” *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 6, no 1 (2018): 274-288., <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a12>.

pelajaran sejarah Indonesia kelas x di SMK negeri 1 kebumen. hasil penelitian disarankan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>23</sup>

3. Penelitian Haris Budiman, dengan judul “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan”. Hasil penelitian menemukan bahwa peran teknologi informasi dalam pendidikan, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh pada guru.<sup>24</sup>
4. Penelitian Mizana Qistina, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana, dan Neni Hermita dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Klas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar”. Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan. Kesimpulan dari penelitian ini multimedia interaktif di kelas IV Sekolah Dasar layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.<sup>25</sup>




---

<sup>23</sup> Tri Dewi Nugraheni, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen,” *Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan*, UNES (2017): 56, <http://lib.unnes.ac.id/32545/>.

<sup>24</sup> Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan”, *Jurnal Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 33, <https://doi.org/10.240042/atjpi.v8i1.2095>.

<sup>25</sup> Mizana Qistina, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana, dan Neni Hermita, Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Klas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar”, *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru SD* 8, no.2 (2019): 11, <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/7649/pdf>.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Jawa Timur: PT. Cita IntransSelaras, 2020.
- Darnawati, Jamiludin, dkk, “Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1, (2019): 10. <https://Oojs.uho.ac.id/index.php/amalilmiah>
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setya, 2017.
- Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra,” Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang”, *Jurnal Bhineka Tunggal Ika* 5, no. 1, (2018): 53. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Ihat Hatimah, dkk, *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*, Banten: CV. Dwicitra Grafindo, 2019.
- Inung Diah Kurniawati, Sekreningsih Nita,”Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”, *Journal Of Computer and InformationTehnology* 1, no. 2 (2018): 70. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami, Salsa Bila Rahma, “Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1, (2020): 26. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Kementrian Agama RI, Al-Qur’an dan terjemahan, Jakarta: Pustaka Kibar, 2017.
- Haris Budiman,, “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan”, *Jurnal Al-Tadzkiyyah:Jurnal Pendidikan Islam*, no. 1, (2017): 33. <https://doi.org/10.240042/atjpi.v8i1.2095>
- Lia Pradilasari, “Pengembangan media Pembelajaran Audio Visual Pada MateriKoloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA”, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 1, (2019), h. 11. <http://jurnal.unsyiah.acid/JPSI/article/view/13293>
- Mohammad Syaifuddin “Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”, *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no.2, (2017): 140. <https://doi.org/10.240042/tadris.v2i22142>

- Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, Ni Nyoman Supuwingsih, *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*, Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), 2017.
- Mizana Qistina, Mahmud Alpusari, Eddy Noviana, dan Neni Hermita, Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar”, *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru SD* 8, no.2 (2019): 11. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/7649/pdf>
- Muhammad Istiqlal, “Pengembangan multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Matematika* 2, no1, (2018): 48. <https://doi.org/10.26877/jipmatv2i1.1480>
- Muhammad Ardiansyah Hendriawan, Guntur Maulana Muhammad, “Pengembangan Jimath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Kelas Menengah Atas”, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 6, no. 1, (2018): 274-288. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a12>
- Niko Reski,” Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh”, *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11,(2021): 2. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>
- Rahmad Syah Putra, Murniati AR, Bahrun, “Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan pada SMA negeri 3 Meulaboh Kecamatan Johan Pahlawan Kabupaten Aceh Barat”, *Jurnal Magister Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala* 5, no. 3, (2017): 162. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JAP/article/view/9024>
- Ria Yunitasari, Umi Hanifah, “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19”, *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 3, (2020): 236. <https://edukatif.org/index.php/eduhkatif/index>
- Rizki Nurhana Friantini, Rahmat Winata, “ Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1, (2019): 7. <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.
- Satrio Ali Rofiq., dedi Kuswandi, Henry Oraherdhiono, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Deskriptif Kelas VIII”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran* 5, no. 2, (2019): 87-92. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep//index>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan pengembangan* , Bandung: Alfabeta, 2017.

Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1, (2019):  
45.<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>

Tri Dewi Nugraheni, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”, *Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, UNES* (2017).<http://lib.unnes.ac.id/32545/>

Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, Yogyakarta: Garudawaca, 2018.



