

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MI/SD**

SKRIPSI

OLEH

RIFDAH FARHANAH HASAN

NIM 220103110085



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MI/SD**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

RIFDAH FARHANAH HASAN

NIM 220103110085



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin. M.Pd

NIP : 19740228200801103

Selaku **Dosen Pembimbing** menerangkan bahwa:

Nama : Rifdah Farhanah Hasan

NIP : 220103110085

Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD.

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin. M.Pd
NIP. 197402282008011003

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi. M.Pd
NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Dewan Penguji

Ketua Penguji

James
James

Anggota Penguji

~~10~~

Sekretaris Sidang

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP. 197402282008011003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

22 Mei 2026

Hal : Rifdah Farhanah Hasan

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rifdah Farhanah Hasan

NIM : 220103110085

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Maka selau pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

NIP. 197402282008011003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rifdah Farhanah Hasan
NIM : 220103110085
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate
Storyline dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudia hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Mei 2026

Hormat Saya,



Rifdah Farhanah Hasan

NIM. 220103110085

MOTTO

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

“Sungguh, Kami benar-benar telah memudahkan Al-Qur ‘an sebagai pelajaran. Maka, adakah orang yang mau mengambil pelajaran?”

(Q.S Al-Qamar: 17)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, dengan segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, dengan rasa bangga saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tersayang Bapak Hasan dan Ibu Mawinah. Ucapan terima kasih yang tidak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua karena telah menjadi sumber kekuatan penulis dalam menyelesaikan skripsi, dan senantiasa memberikan dukungan, nasihat, serta motivasi.
2. Kedua kakak dan kakak ipar penulis Rahmat Firdaus Hasan, Faisal Tajudin Hasan, dan Asma Munadian Iffah yang tiada hentinya memberi semangat serta dukungan kepada penulis.
3. Kedua sepupu penulis, Hanna Latifah dan Kania Luthfiyyah yang selalu memberi dukungan dan hiburan kepada penulis untuk terus semangat mengerjakan skripsi hingga selesai.
4. Anak kamar 47 yang menjadi tempat berbagi cerita, pengalaman dan telah kebersamaan penulis selama masa perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.
5. Semua Bapak dan Ibu dosen yang telah sabar memberikan arahan dalam membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini. Khususnya dosen pembimbing dan dosen wali yang selalu sabar dalam mengarahkan dan memberikan ilmunya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD” ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari kata sempurna dan terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan skripsi di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Mohamad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang bersedia meluangkan waktu, sabar dalam memberikan arahan, bimbingan dalam menyusun skripsi.
5. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian dan saran pada produk yang dikembangkan.
6. Nurul Shofiah, M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian dan saran pada produk yang dikembangkan.
7. Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan penilaian dan saran pada produk yang dikembangkan.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
9. Kedua orang tua tercinta Bapak Hasan dan Ibu Mawinah yang selalu mendoakan penulis, memberi penulis dukungan moral dan materil serta kasih sayang yang tidak ada habisnya. Setiap usaha, nasihat dan motivasi yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
10. Kedua kakak dan kakak ipar penulis, Rahmat Firdaus Hasan, Faisal Tajudin Hasan, dan Asma Munadian Iffah yang selalu memberikan semangat kepada penulis
11. Teman seperjuangan mahasiswa Angkatan 2022 dan anak kamar 47 atas kebersamaan, dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Berbagai ide serta semangat kalian dalam membantu sangat memberikan dampak positif bagi penulis untuk terus maju. Kebersamaan dalam suka dan duka selama proses ini merupakan bagian yang tak terlupakan bagi penulis.

12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan keberkahan kepada semua orang dan kepada peneliti selanjutnya yang menjadikan skripsi ini menjadi bahan referensi.

Malang, 22 Mei 2026

Peneliti

Rifdah Farhanah Hasan

NIM. 220103110085

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penerapan transliterasi yang konsisten sangat penting untuk menjaga keakuratan dan standarisasi ilmiah. Berikut adalah pedoman transliterasi, khususnya bahasa Arab ke Akasara Latin. Pedoman ini mengacu pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987:

A. Huruf konsonan

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang= ā

Vokal (i) Panjang = ī

Vokal (u) Panjang= ū

C. Volal Diftong

أو = aw

أَي = ay

أُو = ū

أَي = ī

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المُلخَص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk.....	10
G. Orisinalitas Pengembangan	11
H. Definisi Istilah	14
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori	18
1. Pengembangan Media Interaktif.....	18
2. Minat Belajar Siswa.....	22
3. Media Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	30
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	36

1. Teori Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam	36
2. Teori Minat Belajar dalam Perspektif Islam	37
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Model pengembangan	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
C. Validasi Produk.....	47
D. Subjek Uji Coba	47
E. Jenis Data	48
F. Instrumen pengumpulan data	49
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	56
A. Proses Pengemabangan Media <i>Articulate Storyline</i>	56
B. Implementasi Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran 70	
C. Efektivitas Penggunaan Media Interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> terhadap Minat Belajar Siswa.	71
BAB V PEMBAHASAN	74
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	74
B. Implemetasi Penggunaan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	77
C. Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> terhadap Minat Belajar Siswa.	78
BAB VI KESIMPULAN	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	90
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir.....	40
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Desain.....	50
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	50
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa	51
Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket minat belajar siswa.....	52
Tabel 3. 5 Persentase dan Tingkat Kelayakan	53
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	66
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Nilai Pretest dan Posttest	71
Tabel 4. 5 Tabel Data Uji Normalitas.....	72
Tabel 4. 6 Tabel Data Uji Paired Sample T-test	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Utama Articulate Storyline.....	32
Gambar 2. 2 Tampilan Utama Membuat Proyek Baru.....	32
Gambar 2. 3 Tampilan Sebelum Mendesain	33
Gambar 2. 4 Lembar Proyek Articulate Storyline.....	33
Gambar 2. 5 Ikon Articulate Storyline	34
Gambar 2. 6 Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif	34
Gambar 2. 7 Fitur Trigger Articulate Storyline.....	35
Gambar 2. 8 Template Pada Articulate Storyline.....	35
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Lee&Owens	42

ABSTRAK

Hasan, Rifdah Farhanah. 2026. Pengembangan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Articulate Storyline*, Minat Belajar, Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat majemuk setara di kelas V SDI Surya Buana Kota Malang menunjukkan minat belajar yang rendah. Siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. siswa juga mengalami kesulitan dalam menggunakan kata hubung, penggunaan huruf kapital, dan menyusun kalimat majemuk setara dengan tepat. Guru masih menggunakan buku paket, LKPD, dan tampilan materi melalui LCD sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton dan tidak menarik perhatian siswa. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, mengetahui implementasi penggunaannya, serta mengetahui efektifitas media terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI/SD.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model Lee&Owens yang meliputi tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang yang berjumlah 28 siswa. Adapun data diperoleh melalui instrumen wawancara, observasi, angket validasi ahli, angket minat belajar dan dokumentasi. Validator penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran. ahli media mendapatkan persentase kevalidan sebesar 93% dengan kategori sangat setuju. Ahli materi mendapatkan persentase kevalidan sebesar 93,75% dengan kategori sangat setuju. Ahli bahasa mendapatkan persentase kevalidan sebesar 87,5% dengan kategori sangat setuju. Hasil implementasi menunjukkan siswa mampu mengoperasikan media dengan baik serta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Hasil efektifitas menunjukkan rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 45,7 pada *pretest* menjadi 50,5 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $<0,001 <0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan valid, layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi kalimat majemuk setara kelas V MI/SD.

ABSTRACT

Hasan, Rifdah Farhanah. 2026. The Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline to Improve Students Learning Interest in Bahasa Indonesia for Islamic Elementary School/Elementary School Students. Undergraduate Thesis. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Keywords: Interactive Media, Articulate Storyline, Learning Interest, Indonesian Language

Indonesian language learning on the topic of compound coordinate sentences in Grade V at SDI Surya Buana showed a low level of students' learning interest. Students appeared less active and less enthusiastic during the learning process. They also experienced difficulties in using conjunctions, applying capital letters correctly, and constructing compound coordinate sentences appropriately. Teachers still relied on textbooks, student worksheets (LKPD), and LCD presentations as learning media, causing the learning process to become monotonous and less engaging for students. Therefore, this study aimed to develop interactive learning media based on Articulate Storyline, determine its implementation, and examine its effectiveness in improving students' learning interest in Grade V Indonesian language learning at the elementary school level.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the Lee & Owens model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 28 fifth-grade students of SDI Surya Buana. The data were collected through interviews, observations, expert validation questionnaires, learning-interest questionnaires, and documentation. The validators consisted of media experts, material experts, and language experts.

The results showed that the interactive learning media based on Articulate Storyline met the criteria of being highly feasible for use in learning activities. The media expert validation obtained a validity percentage of 93% in the "strongly agree" category. The material expert validation obtained a validity percentage of 93.75% in the "strongly agree" category, while the language expert validation obtained a validity percentage of 87.5% in the "strongly agree" category. The implementation results indicated that students were able to operate the media effectively and demonstrated more active participation during the learning process. The effectiveness results showed that the average students' learning-interest score increased from 45.7 in the pretest to 50.5 in the posttest. The paired sample t-test results showed a significance value of <0.001 <0.05 , indicating a significant difference between the pretest and posttest scores after the use of the Articulate Storyline-based interactive learning media. Therefore, the interactive learning media based on Articulate Storyline was declared valid, feasible, and effective in improving students' learning interest in the topic of compound coordinate sentences for Grade V elementary school students.

الملخص

حسن، رفدة فرحانة. 2026. تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على Articulate Storyline في تنمية دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة اللغة الإندونيسية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية/المدرسة الابتدائية. بحث جامعي. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية. المشرف: الدكتور محمد زياد نور اليقين، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية التفاعلية، Articulate Storyline، دافعية التعلم، اللغة الإندونيسية.

أظهرت عملية تعلم اللغة الإندونيسية في مادة الجملة المركبة المتكافئة لدى طلاب الصف الخامس بمدرسة سوريا بوانا الإسلامية بمدينة مالانج انخفاضاً في دافعية التعلم. بدأ الطلاب أقل نشاطاً وأقل حماساً أثناء عملية التعلم. كما واجه الطلاب صعوبات في استخدام أدوات الربط، وتطبيق الحروف الكبيرة، وصياغة الجمل المركبة المتكافئة بصورة صحيحة. ولا يزال المعلم يستخدم الكتاب المدرسي، وأوراق عمل الطلاب، وعرض المواد التعليمية عبر جهاز العرض (LCD) بوصفها وسائل تعليمية، مما جعل عملية التعلم تميل إلى الرتابة وتقل من جذب انتباه الطلاب. هدفت هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية قائمة على برنامج Articulate Storyline، ومعرفة آلية تطبيقها، وقياس فاعليتها في تنمية دافعية التعلم لدى طلاب الصف الخامس في مادة اللغة الإندونيسية بالمرحلة الابتدائية.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج Lee & Owens الذي يتضمن مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. أجريت الدراسة على 28 طالباً من طلاب الصف الخامس بمدرسة سوريا بوانا الإسلامية بمدينة مالانج. واعتمدت الدراسة على أدوات المقابلة، والملاحظة، واستبانة تقويم الخبراء، واستبانة دافعية التعلم، والتوثيق. وتكون فريق المحكمين من خبير في الوسائط التعليمية، وخبير في المادة التعليمية، وخبير في اللغة.

أظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على Articulate Storyline استوفت معايير الصلاحية العالية للاستخدام في عملية التعلم. حيث حصل تقييم خبير الوسائط التعليمية على نسبة صلاحية بلغت 93% ضمن فئة "صالح جداً"، كما حصل تقييم خبير المادة التعليمية على نسبة 93.75% ضمن فئة "صالح جداً"، في حين حصل تقييم خبير اللغة على نسبة 87.5% ضمن فئة "صالح جداً". وأظهرت نتائج التطبيق قدرة الطلاب على تشغيل الوسيلة التعليمية بصورة جيدة، مع زيادة ملحوظة في تفاعلهم أثناء عملية التعلم. كما أظهرت نتائج الفاعلية ارتفاع متوسط درجات دافعية التعلم لدى الطلاب من 45.7 في الاختبار القبلي إلى 50.5 في الاختبار البعدي. وأظهرت نتائج اختبار Paired Sample T-Test قيمة دلالة إحصائية أقل من 0.001 وأقل من 0.05، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي بعد استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على Articulate Storyline. وبناءً على ذلك، تُعد الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على Articulate Storyline وسيلة صالحة وفعالة ومناسبة للاستخدام في تنمية دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الجملة المركبة المتكافئة للصف الخامس بالمرحلة الابتدائية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang berperan mengembangkan aktivitas siswa meliputi pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sikap. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Handayani & Winarni, 2025). Keterampilan menulis harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar, karena dapat membantu siswa mengeskpresikan diri, menyampaikan idee, dan perasaan yang dirangkai dalam bentuk kata-kata (Masri et al., 2023). Secara spesifik keterampilan menulis dalam menyusun kalimat menuntut pemahaman, partisipasi aktif dan imajinasi siswa sehingga dapat membuat susunan kalimat dengan struktur yang baik dan tepat. Beberapa permasalahan yang muncul terkait keterampilan menulis yakni rendahnya motivasi dan minat belajar dalam menulis, terbatasnya kemampuan dalam merumuskan ide secara tertulis, serta kurangnya pemahaman mengenai tat bahasa dan struktur penulisan yang baik dan benar (Subekti, 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Islam Surya Buana Kota Malang berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu, 23 September 2025 di SD Islam Surya Buana Kota Malang bersama guru kelas V terkait bebrapa mata pelajaran yang memiliki masalah di kelas tersebut. Ditemukan masalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, yang dibuktikan dengan hasil

wawancara bersama guru Bahasa Indonesia kelas V yang menjelaskan bahwa kemampuan siswa untuk menulis kalimat tergolong rendah. Beberapa siswa masih belum tepat dalam menentukan kata hubung dalam penulisan kalimat, belum dapat menentukan penggunaan huruf kapital dan belum dapat membuat kalimat terutama pada materi kalimat majemuk setara dengan struktur yang benar.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru tidak selalu menyiapkan modul pada setiap pertemuan, namun guru telah menyusun perencanaan pembelajaran yang matang sesuai alur kegiatan yang akan dilakukan. Model yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *cooperative learning*, karena kedua model tersebut dinilai mampu membantu siswa berpikir kritis, dan bekerja sama dengan baik dalam pembelajaran sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan oleh siswa. Selain itu, guru juga mengkombinasikan dengan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab dan diskusi selama pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa. Media yang digunakan guru telah memanfaatkan fasilitas sekolah seperti LCD untuk menampilkan materi dalam bentuk *power point*, *website Quiziz* atau memutar video. Selain media digital guru juga membuat media konvensional seperti *flashcard*, LKPD atau hanya bergantung pada buku paket sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi.

Data tersebut menunjukkan guru memiliki keterampilan dalam merencanakan metode, model dan media pembelajaran yang relevan serta

memahami materi yang diajarkan. Guru menunjukkan adanya kemauan serta keyakinan untuk melaksanakan pembelajaran menjadi optimal. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Hersey dan Blanchard dalam penelitian (Jariyah, 2023) bahwa kesiapan guru dipengaruhi oleh kemampuan dan kemauan. Namun, ditemukan adanya masalah spesifik yakni guru menyatakan kesulitan dalam menyampaikan materi yang berhubungan dengan keterampilan menulis dalam menyusun kalimat.

Saat pelaksanaan observasi, pada awal kegiatan pembelajaran siswa hadir, duduk di kelas secara teratur dan mendengarkan penjelasan guru, namun seiring berjalannya pembelajaran siswa lebih banyak berinteraksi dengan teman sebangku dibandingkan mendengarkan penjelasan guru. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran didominasi dengan penjelasan lisan. Siswa terlihat tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan menulis salah satunya pada materi kalimat majemuk setara. Siswa cenderung berpatokan pada pemaparan materi yang diberikan oleh guru di kelas, karena dalam proses pembelajaran didominasi dengan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan rangsangan belajar yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif di dalam pembelajaran.

Siswa yang pasif cenderung memiliki minat belajar yang rendah. Kegiatan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik apabila siswa memiliki minat belajar. Minat merupakan adanya keterlibatan dan ketertarikan seseorang untuk berpartisipasi aktif, merasa senang dan suka mempelajari bidang tertentu (Matondang, 2018). Upaya untuk mengatasi minat dan fokus

belajar siswa yang rendah diperlukan penguatan pada beberapa elemen dalam pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Hamalik dalam buku “*Pengembangan Media Pembelajaran*” yakni penggunaan media selama pembelajaran membantu menumbuhkan kemauan, minat, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar (Kustandi & Darmawan, 2020). Penjelasan tersebut menegaskan penggunaan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam meningkatkan kualitas belajar. Namun, berdasarkan observasi pra penelitian di kelas, guru telah menggunakan *power point* atau buku teks tetapi belum adanya variasi media lain, hal tersebut menyebabkan pembelajaran monoton dan kurang bervariasi, terutama saat mengajarkan materi keterampilan menulis dalam menyusun kalimat yang ada pada materi kalimat majemuk setara.

Pernyataan tersebut diperkuat melalui jawaban beberapa siswa saat peneliti memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Siswa menyatakan menyukai pembelajaran yang menyertakan video atau kuis, tetapi siswa juga mengeluh bosan di dalam pembelajaran jika menggunakan media yang telah diberikan sebelumnya atau ketika guru hanya memberikan penjelasan lisan. Siswa menyatakan lebih memilih belajar di laboratorium komputer dibanding di kelas karena dapat menggunakan komputer ketika pembelajaran berlangsung. Ketika guru menjelaskan materi tanpa adanya dukungan media yang menarik, minat siswa akan menurun karena pembelajaran yang diberikan tidak memberikan pengalaman baru (Munawir et al., 2024).

Media interaktif merupakan media yang dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar dua arah melalui visual, animasi, video dan elemen yang ada pada media interaktif (Adila et al., 2024), sehingga media interaktif dapat menjadi alternatif solusi, karena minat belajar dapat didorong dengan materi pembelajaran yang disajikan dengan media yang menarik dan interaktif (Waruwu & Sitinjak, 2022). *Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang memungkinkan penyusunan materi menjadi interaktif (Leztiyani, 2021) memiliki tampilan dan mekanisme penggunaan yang menyerupai *power point* interaktif dengan animasi, tulisan, video dan fitur kuis sehingga lebih interaktif (Yasin & Ducha, 2017) serta mudah dioperasikan di perangkat seperti tablet, *smartphone* atau laptop (Eka et al., 2022).

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media dapat memberikan manfaat terhadap pembelajaran seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Jurnal dari I'anutul Ashriyah dan M. Ali Ghufon (2025) memberikan dukungan kuat mengenai efektivitas pengembangan media interaktif berbasis *Powerpoint* dalam meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data. Hasil data dari ahli media mencapai 80%, hasil data dari ahli materi mencapai 83%, respon pendidik sebesar 89% dan respon peserta didik 90%. Rata-rata dari nilai N-Gain menunjukkan kategori yang cukup baik yakni sedang ke tinggi. Terdapat kesamaan topik penelitian antara penelitian ini, dengan penelitian yang dilakukan I'anutul Ashriyah dan M. Ali Ghufon, yakni

keduanya berfokus pada pengembangan media interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Ashriyah & , 2025).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitria Belqis Safira (2022) menunjukkan pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap minat belajar siswa pada materi fabel dengan hasil analisis data persentase validasi media 95,83%, 92,5% ahli materi dan 95% hasil presentasi praktisi. Presentases siswa mendapat 89,33% sehingga media ini dapat dinyatakan layak dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan topik yakni penggunaan media *Articulate Storyline* yang membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa (Safira, 2022). Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran dan dapat menjadi solusi dengan biaya yang rendah, mudah disesuaikan dengan proses pembelajaran, sehingga dapat disebarluaskan sesuai kebutuhan (Amelia & Wibowo, 2024). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan pemahaman materi. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada peningkatan minat belajar siswa pada kelas V SDI Surya Buana Kota Malang melalui pengembangan media *articulate storyline*. Peneliti memiliki harapan pada pengembangan media *Articulate Storyline* yang dilengkapi dengan kuis interaktif ini dapat memberikan keberhasilan dalam meningkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indoneisa

khususnya keterampilan menulis. Siswa dapat memahami struktur dalam membuat kalimat dengan baik dan benar. Pengembangan media *Articulate Storyline* ini memiliki manfaat ganda, yakni sebagai media pembelajaran yang efektif bagi guru dan membantu siswa dalam memahami materi menjadi lebih optimal.

Kemudian dapat diambil kesimpulan, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat dikembangkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Kesimpulan tersebut diperkuat dengan pernyataan guru kelas V Bahasa Indonesia yang menyatakan penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat membantu dalam pembelajaran terutama pada keterampilan menulis kalimat majemuk setara. Dengan demikian penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI/SD?
2. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI/SD?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap minat belajar siswa kelas V pada pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.
2. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap minat belajar siswa kelas V pada pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan tujuan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *Articulate storyline* sebagai sarana pembelajaran yang efisien sehingga memungkinkan dijadikan acuan untuk penelitian di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada guru mengenai penggunaan media interaktif dengan baik, sehingga dapat membantu kegiatan pembelajaran serta dapat memudahkan proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi siswa

Penelitian ini membantu siswa merasakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga membantu meningkatkan minat belajar siswa terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman dan wawasan mengembangkan media. Penelitian ini dilakukan peneliti dengan tujuan untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan. Dan peneliti mengembangkan media ini juga diharapkan akan berguna saat peneliti akan menjadi pendidik kelak.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dasar dugaan pengembangan media ini sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* untuk pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa lebih tertarik pada pelajaran tersebut dan terdorong untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

- b. Siswa dapat lebih tertarik untuk belajar mengenai materi kalimat majemuk setara, karena pada media *Articulate storyline* terdapat teks, gambar, video serta kuis interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Terdapat keterbatasan dalam permasalahan penelitian pengembangan media yang peneliti lakukan, antara lain:

- a. Media dikembangkan melalui aplikasi *Articulate Storyline* dengan ruang lingkup materi kalimat majemuk setara kelas V SD Islam Surya Buana di kurikulum merdeka.
- b. Penelitian dilaksanakan di SD Islam Surya Buana Kota Malang
- c. Pengembangan ini hanya digunakan untuk melihat sejauh mana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan minat siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk hasilnya terdapat diakhir setelah diterapkan media pengembangan ini.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini akan menciptakan produk berbentuk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Produk ini bermanfaat untuk memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi kalimat majemuk bertingkat. Berikut spesifikasi media yang dikembangkan:

1. Bentuk

- a. Bentuk media pembelajaran ini yakni *software* aplikasi yang harus diinstal di *smartphone* atau komputer.

- b. Hasil publikasi dari aplikasi ini ringan, sehingga mudah digunakan.
- c. Isi konten beragam seperti gambar, teks, dan video. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang ingin di ajarkan, sehingga siswa dapat tertarik dengan materi tersebut.
- d. Penggunaan media ini seperti *Power point* sehingga mudah digunakan.
- e. Hasil publikasi media ini dapat berupa file, web ataupun aplikasi.

2. Materi

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat diaplikasikan pada semua perangkat yang terhubung dengan internet.
- b. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini memuat materi mengenai kalimat majemuk setara.
- c. Isi dari pengembangan media ini terdapat teks bacaan, gambar, animasi, dan kuis dengan tampilan yang menarik.
- d. Media pembelajaran ini nantinya berupa link yang dapat diakses oleh siswa.

G. Orisinalitas Pengembangan

Orisinalitas penelitian ini dibuat untuk menunjukkan letak perbedaan maupun kesamaan dengan penelitian terdahulu, sehingga keaslian penelitian yang dilakukan peneliti dapat dipastikan.

1. Jurnal dari Sekar Arum Sari dan Nur Azmi Alwi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Di Sekolah Dasar” jurnal ini diterbitkan pada tahun 2024. Harapan penelitian ini, dapat menghasilkan produk berupa media interaktif

- macromedia flash 8. Penelitian ini mengembangkan media interaktif macromedia flash 8 untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dengan menggunakan metode studi literatur (Sari & Alwi, 2024).
2. Jurnal dari I'anutul Ashriyah dan M. Ali Ghufon yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Salafiyah 1 Kauman". Jurnal ini dipublikasikan pada tahun 2025. Menggunakan model ADDIE dengan tujuan meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Ashriyah & , 2025).
 3. Jurnal dari Aprimadedi, Amar Salahuddin dan Septa Tuti Ariyani dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Papan Kosakata Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD N 04 Koto Baru" diterbitkan pada tahun 2024. Penelitian memiliki tujuan untuk mengembangkan media papan kosakata untuk meningkatkan kemampuan membaca kelas II SD. Model pengembangan yang digunakan yakni ADDIE (Aprimadedi et al., 2024).
 4. Jurnal dari Eden Putri Harefa dkk yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE" terbit pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan media berbasis website. Metode yang digunakan yakni pengembangan dengan model ADDIE (Harefa et al., 2023).
 5. Jurnal Fitria Belqis Safira yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan *Articulate Storyline* pada Materi Fabel untuk

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun” diterbitkan pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat siswa pada materi fabel kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall (Safira, 2022).

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama, judul, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Sekar Arum Sari dan Nur Azmi Alwi (2024) “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Di Sekolah Dasar</i> ”.	1. Menghasilkan media interaktif 2. Mata pelajaran Bahasa Indonesia	1. Meningkatkan hasil belajar dan motivasi 2. Menggunakan metode studi literatur	1. Mengemabngkan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> 2. Materi yang digunakan kalimat majemuk setara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
2.	I’anatul Ashriyah dan M. Ali Ghufro (2025) “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Salafiyah 1 Kauman</i> ”.	1. Mengembangkan media interaktif 2. Metode <i>Research and Development</i> (RnD) 3. Mata pelajaran Bahasa Indonesia	1. Berbasis <i>Powerpoint</i> 2. Menggunakan model ADDIE	3. Meggunakan model pengembangan Lee Owens
3.	Aprimadedi, Amar Salahuddin dan Septa Tuti Ariyani (2024) “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Papan Kosakata Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD N 04 Koto Baru</i> ”	1. Mata pelajaran Bahasa Indonesia 2. Metode <i>Research and Development</i> (RnD)	1. Mengukur kemampuan membaca 2. Media papan kosakata 3. Subjek penelitiannta kelas II SD 4. Menggunakan model ADDIE	

No.	Nama, judul, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
4.	Eden Putri Harefa dkk (2023) <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE”</i>	1. Mata pelajaran Bahasa Indonesia 2. Metode <i>Research and Development</i> (RnD)	1. Mengembangkan media berbasis <i>website</i> 2. Menggunakan model ADDIE	
5.	Fitria Belqis Safira (2022) <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Articulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun”</i> .	1. Mengembangkan media <i>Articulate Storyline</i> 2. Mengukur minat belajar siswa 3. Pelajaran Bahasa Indonesia 4. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD)	1. Materi Fabel 2. Subjek peneliti kelas VII SMP 3. Menggunakan model Borg and Gall	

Sejatinya sudah banyak penelitian yang mengkaji mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*, namun setiap sekolah dan daerah tentu memiliki siswa dengan minat belajar yang beragam. Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan tidak akan sama dengan penelitian sebelumnya.

H. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran Interaktif

Media interaktif merupakan media yang melibatkan interaksi dua arah antara siswa dengan media dengan melakukan aktivitas bertanya, berdiskusi dan bereksperimen yang dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif siswa. pemanfaatan media ini mampu menyajikan media secara visual, meningkatkan pemahaman, minat, motivasi serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Minat Belajar

Minat belajar didefinisikan sebagai rasa ketertarikan dan perhatian individu terhadap pembelajaran sehingga berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Minat dapat muncul melalui dirinya sendiri dan melalui lingkungan sekitar, dan dapat bersifat personal yang relative stabil dan situasional yang dipengaruhi kondisi pembelajaran.

3. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan *software* atau aplikasi pengembangan media pembelajaran menjadi interaktif dan berbasis digital yang mudah digunakan oleh guru dan siswa karena penggunaannya seperti *PowerPoint*. Aplikasi ini menghasilkan link yang dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun *smartphone*. Dengan menggunakan *articulate storyline* guru dapat menyusun slide dan adegan dengan menambahkan kuis interaktif yang dipublikasikan dalam bentuk aplikasi atau berupa web yang mudah diakses pengguna

I. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menjabarkan penjelasan sesuai dengan permasalahan untuk mempermudah penulis dan pembaca. Adapun struktur kepenulisan dalam penelitian ini antara lain:

- BAB I : Pada bab ini memaparkan pembaca mengenai isu yang sedang diteliti dan alasan penelitian ini dilakukan. Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, asumsi dan keterbatasan pengembangan, orisinalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan.
- BAB II : Bagian ini menjelaskan pembaca mengenai landasan teori media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dan minat belajar, serta menghubungkan teori tersebut dalam perspektif teori islam. Kemudian terdapat kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.
- BAB III : Bab ini terdapat jenis pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, lokasi, variabel, populasi dan sampel, sumber data, instrument penelitian, validitas, teknik pengumpulan data, analisis data serta prosedur penelitian
- BAB IV : Pada bab ini membahas hasil pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Islam Surya Buana serta

memaparkan data dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V : Bab ini berisi pembahasan dari hasil yang telah diperoleh peneliti, dan menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis

BAB VI : Bab ini membahas kesimpulan dari pembahasan yang selaras dengan rumusan masalah serta terdapat saran bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Interaktif berakar dari kata “interaksi” yang bermakna berhubungan, berpengaruh, atau antar hubungan. Interaksi terjadi dikarenakan adanya hubungan sebab akibat yakni aksi dan reaksi. Segala hal yang melibatkan dua pihak untuk aktif didalamnya disebut dengan interaktif. Dalam pendidikan, pembelajaran yang menyenangkan dibandingkan hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru ialah pembelajaran yang interaktif (Putri et al., 2022). Kegiatan interaktif dapat berupa bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksperimen yang memanfaatkan teknologi sehingga terjadinya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dan siswa dengan materi pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa dapat berpartisipasi secara langsung di dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Munawir et al., 2024).

Media interaktif merupakan alat yang dibuat untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi aktif. Penggunaan media ini memanfaatkan teknologi seperti aplikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, selain itu juga bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman materi, memberikan umpan balik langsung serta menyesuaikan

gaya belajar siswa (Yusnan, 2025). Bentuk dari media interaktif beragam, dapat berupa perangkat lunak komputer, simulasi komputer, aplikasi seluler dan semua konten digital yang melibatkan siswa dengan pembelajaran yang aktif (Jafnihirida et al., 2023). Bentuk dari media interaktif yang mudah diakses dimana dan kapan saja sehingga siswa memiliki *self contained* dalam mempelajari materi (Hanifah, 2020). Media interaktif memberikan fleksibilitas dan kontrol terhadap pengguna dalam mengakses informasi, sehingga siswa memperoleh pemahaman dari materi yang telah diberikan (Dewi et al., 2023). Siswa dapat

Media interaktif memiliki beberapa karakteristik, diantaranya (1) media yang didalamnya menggabungkan unsur audio dengan unsur visual, (2) memenuhi respon penggunaan atau siswa sehingga bersifat interaktif, (3) dapat digunakan secara mandiri dengan petunjuk yang dijabarkan sehingga mudah digunakan tanpa bimbingan orang lain. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan respon jawaban atau keputusan terhadap penggunaannya. Penggunaannya dapat memberikan tantangan tersendiri bagi siswa sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikannya (Andrizal & Arif, 2017).

b. Manfaat Media Interaktif

Penggunaan media interaktif dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Adapun manfaat dari media interaktif diantaranya (Hayya', 2023):

- 1) Membantu menyajikan informasi dengan visual.
- 2) Membantu siswa memahami pembelajaran lebih baik.

- 3) Memfasilitasi pemahaman lebih mendalam dan memikat untuk siswa.
- 4) Membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran
- 5) Membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 6) Membantu pembelajaran menjadi tidak membosankan.

c. Tantangan Media Interaktif

Selain memiliki manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam menerapkan media interaktif diantaranya (Barokah et al., 2025):

- 1) Kurangnya pemahaman serta keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi.
- 2) Terdapat keterbatasan infrastruktur.
- 3) Keterbatasan waktu serta persiapan untuk menyiapkan pembelajaran.
- 4) Kurangnya pelatihan yang berkelanjutan.

d. Komponen Media Interaktif

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, memiliki komponen-komponen penyusunnya, terdapat lima komponen, yakni (Masrifah et al., 2023):

- 1) Teks, yakni gabungan huruf yang membentuk kata atau kalimat dengan tujuan mendefinisikan materi sehingga pembaca dapat memahami dengan mudah.
- 2) Grafik, dapat diartikan juga sebagai gambar (*image, drawing atau picture*) yang menjadi komponen utama dalam media interaktif.

- 3) Gambar, bentuk visual yang mampu menyampaikan informasi. Dapat berbentuk bulatan, kotak, garis, atau bayangan sehingga media menjadi menarik.
 - 4) Video, merupakan visual Gerak yang menjadi alat bantu untuk menunjukkan simulasi benda nyata.
 - 5) Animasi, penggabungan teks, grafik, dan suara dalam aktivitas pergerakan.
- e. Pengembangan media pembelajaran berbasis konstruktivisme

Pendekatan konstruktivisme merupakan pendekatan yang menekankan siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya. Pada pendekatan ini berfokus pada interaksi antara siswa dan materi pembelajaran, serta antara siswa satu sama lain, sehingga pembelajaran tidak hanya menerima informasi tetapi melibatkan pengalaman, refleksi, dan interaksi. Melalui pengalaman langsung siswa mampu mengaitkan dengan konsep-konsep teoritis dengan konteks nyata. Pendekatan konstruktivisme juga menekankan pentingnya evaluasi yang berkelanjutan dengan memberikan umpan balik dalam memperkuat pemahaman siswa (Setiawan, 2024).

Menurut Jean Piaget belajar merupakan proses aktif seorang individu mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki melalui interaksi dengan lingkungan. Piaget menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap konkret yakni tahap berpikir yang membutuhkan objek konkret untuk berpikir logis (Wahyudi et al., 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut, Vygotsky menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses sosial yang

dipengaruhi dengan konteks budaya dan bahasa. Vygotsky menekankan pentingnya dukungan guru yang dikurangi secara bertahap seiring dengan meningkatnya kemandirian siswa dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan peran guru hanya sebagai fasilitator dalam membimbing siswa membangun pemahaman yang dimilikinya (Subiyantoro, 2022).

Terdapat empat prinsip utama dalam pendekatan konstruktivisme, diantaranya belajar merupakan proses interaksi dari pengetahuan awal dengan pengetahuan baru, belajar merupakan proses sosial dengan melalui diskusi, kolaborasi, dan berbagai ide dengan guru atau sesama siswa, belajar ialah proses yang bersifat situasional sehingga akan efektif jika terkait dengan konteks atau situasi nyata. Yang terakhir yakni belajar merupakan proses metakognitif dimana siswa tidak hanya mendapat informasi tetapi berpikir mengenai bagaimana mereka belajar. Keempat prinsip tersebut sejalan dengan pengembangan media interaktif, karena media interaktif merupakan media yang dapat mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan minat serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri (Sudirman et al., 2024).

2. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Minat didefinisikan sebagai rasa ketertarikan, perhatian, ketekunan, keterampilan, perilaku, rasa lebih suka seorang individu mengenai kegiatan tertentu. Minat juga dapat diartikan sikap kepatuhan dalam pembelajaran dan

sikap inisiatif untuk belajar secara optimal. Dengan adanya minat dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran dan pengetahuan bagi tiap individu. Berbeda dengan motivasi, jika motivasi merupakan faktor pendorong di dalam pembelajaran maka minat merupakan faktor pendorong pengetahuan dan faktor pendorong sikap (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat belajar menjadi aspek penting dalam dunia pendidikan, khususnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Sinaga et al., 2024) Dengan adanya minat belajar dapat mendorong siswa aktif, giat sungguh-sungguh (Muhammad Furqon, 2024). Begitu juga dengan siswa yang kurang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran akan menjadi pasif di dalam pembelajaran dan merasa terpaksa saat belajar, hal tersebut membuat tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. (Irvansyah & Syahri, 2025)

Renninger, Hidi, & Krapp menjelaskan bahwa minat adalah peristiwa yang muncul dari interaksi individu dengan lingkungan di sekitarnya. Minat dapat dibagi menjadi 2 jenis, yakni: minat personal dan minat situasional. Minat personal atau minat bawaan didefinisikan sebagai minat yang muncul tanpa dipengaruhi lingkungan sekitar. Minat bukan suatu hal yang sudah didapatkan sejak lahir tetapi didapatkan setelah terdapat interaksi dengan objek tertentu. Sebaliknya jika minat timbul sesuai dengan kondisi yang ada dinamakan minat situasional atau minat yang dipengaruhi oleh lingkungan..

Minat dapat dilihat melalui dua pendekatan, disposisional dan proses-situasional. Pendekatan disposisional menjelaskan bahwa minat merupakan bagian dari kepribadian seseorang yang bersifat stabil, bertahan lama, dan

berkembang. Contohnya seseorang yang menyukai menggambar, pada situasi apapun akan selalu menyukai bergambar. Sedangkan pendekatan proses-situasional menjelaskan minat dapat muncul mengikuti situasi dan pengalaman sehingga bersifat tidak tetap. Contohnya seseorang yang tidak tertarik untuk belajar akan tertarik jika dalam pembelajaran tersebut menggunakan model, atau strategi yang inovatif. (Renninger et al., 2014).

Minat sebagai sumber motivasi yang menggerakkan seseorang melaksanakan apa saja yang ingin dilakukan. Setiap minat dilengkapi dengan 2 aspek, yakni aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif berkaitan dengan kerangka yang dikembangkan seseorang terkait bidang yang berhubungan dengan minat. Sedangkan aspek afektif merupakan kerangka emosional yang dapat membangun aspek kognitif. Minat bukan sekedar perasaan, tetapi terlihat nyata melalui tindakan yang berhubungan dengan minat (Lelono & Duling, 2018).

b. Indikator Minat Belajar

Slameto dalam bukunya menjelaskan bahwa minat belajar terdiri dari empat indikator (Slameto, 2013), indikator tersebut dijelaskan sebagai berikut (Mahdalina, 2022):

1) Perasaan Senang

Perasaan senang dan minat merupakan dua hal yang saling berkesinambungan, maka jika seseorang tidak senang akan suatu objek maka minat seseorang terhadap objek tersebut juga akan berkurang dan begitu juga sebaliknya.

2) Keterlibatan Siswa

Seseorang yang mempunyai ketertarikan akan suatu objek akan antusias untuk ikut serta mengerjakan aktivitas dari objek tersebut.

3) Ketertarikan

Ketertarikan merupakan keasadaran seseorang yang dipertajam secara keseluruhan, artinya otak akan bekerja lebih keras dan akan fokus pada satu objek tertentu. Seseorang dapat dinyatakan memiliki minat pada suatu objek apabila ia dapat lebih fokus pada suatu objek.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian memiliki makna sama dalam kehidupan sehari-hari. Perhatian merupakan fokus seseorang mengenai suatu objek dan mengabaikan hal lainnya, sehingga individu akan memusatkan perhatiannya pada objek tersebut.

Dari beberapa indikator tersebut, dalam penelitian ini akan menyesuaikan empat indikator tersebut sebagai indikator minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni:

1) Perasaan senang

Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran tidak menunjukkan sikap di bawah tekanan. Perasaan senang dapat timbul apabila tidak adanya paksaan saat siswa mengikuti pembelajaran tersebut. Adapun perasaan senang tersebut timbul dikarenakan siswa menyukai pembelajaran misalnya suasana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas menarik, media

yang digunakan inovatif, atau siswa dapat menguasai materi yang diajarkan dengan baik.

2) Keterlibatan Siswa

Sikap siswa di dalam pembelajaran akan ikut serta berpartisipasi aktif. Siswa akan berusaha untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan di dalam pembelajaran, dan siswa akan mempertanyakan segala hal yang belum dipahami di dalam pembelajaran.

3) Ketertarikan

Kemauan siswa di dalam pembelajaran dapat diwujudkan dengan adanya dorongan untuk mengikuti pembelajaran yang diatur oleh akal. Sikap yang ditunjukkan dapat berupa sikap inisiatif siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir dan sikap kegigihan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu.

4) Perhatian Siswa

Perhatian dari siswa yang ditunjukkan dalam pembelajaran terdiri dari fokus dalam mendengarkan, melihat dan mencatat materi yang dijelaskan. Perhatian yang diperlihatkan siswa pada pembelajaran dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan siswa seperti mendengarkan, memperhatikan serta menyimak materi pembelajaran yang diberikan. Sehingga dapat dilihat apakah mereka memiliki minat terhadap pembelajaran yang disampaikan.

c. Faktor-faktor Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar terjadi karena adanya beberapa faktor, diantaranya (Ananda & Hayati, 2020):

1) Faktor intern

a) Faktor jasmani

Terdiri dari dua fktor yakni faktor kesehatan dan kondisi cacat tubuh. Faktor kesehatan merupakan keadaan tubuh siswa dalam kondisi baik terbebas dari penyakit, karena kesehatan sangat memiliki pengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya cacat tubuh, yakni keadaan siswa yang kurang sempurna terhadap tubuh. Siswa dengan kondisi cacat tubuh akan mengalami hambatan untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

b) Faktor psikologi

(1) Intelegensi

Kemampuan serba bisa terdiri atas tiga keahlian yakni siswa dapat cepat menyesuaikan diri dengan masalah baru, siswa dapat memecahkan masalah serta mampu belajar dengan cepat. Dalam hal ini guru harus dapat menangani perbedaan intelegansi masing-masing siswa sehingga intelegansi dapat memberikan pengaruh positif.

(2) Perhatian

Perhatian merupakan sikap siswa untuk dapat fokus pada suatu objek atau kumpulan objek tertentu.

(3) Minat

Minat merupakan keadaan dimana siswa memiliki sikap kecondongan yang tetap dalam hal memperhatikan ataupun mengingat sebuah kegiatan.

(4) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang bersifat keturunan, yakni sudah dimiliki sejak lahir. Walaupun bakat sudah dibawa sejak lahir, tetapi perlu dikembangkan dan dilatih sehingga dapat menjadi keterampilan khusus atau sebuah pengetahuan.

(5) Motivasi

Motivasi merupakan keadaan dimana siswa memiliki hasrat terhadap suatu hal, setelah memiliki hasrat tersebut nantinya akan muncul tindakan atau dorongan untuk melakukan sesuatu.

(6) Kematangan

Kematangan merupakan keadaan dalam pertumbuhan seseorang, dengan anggota tubuh yang siap untuk menguasai pengetahuan, sikap ataupun keterampilan.

(7) Kesanggupan

Kesanggupan merupakan kondisi yang perlu diraih siswa sebagai bagian dalam proses perkembangan.

c) Faktor kelelahan

Di dalam pembelajaran guru harus memperhatikan mengenai tugas yang diberikan. Jika siswa sampai lelah maka daya fikir siswa juga akan melemah dan akan berdampak pada ketertarikan siswa dalam belajar.

2) Faktor ekstern

1) Faktor keluarga

Faktor yang ditimbulkan oleh lingkungan keluarga memiliki pengaruh terhadap kondisi siswa. Dalam hal ini terdapat tiga aspek diantaranya cara mendidik orang tua yang dapat membentuk sikap disiplin, hubungan antar anggota keluarga yang dapat menciptakan stabilitas siswa saat belajar dan yang terakhir suasana di rumah yang baik dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

2) Faktor sekolah

Faktor dari lingkungan sekolah ini dapat memberikan pengalaman belajar siswa. Faktor tersebut yakni metode yang dilakukan guru harus bervariasi dan inovatif dan guru sebagai fasilitator harus dapat membangun motivasi dan minat belajar. Selanjutnya terbangunnya kolaborasi antara guru dan siswa ataupun sesama siswa, dan terakhir materi pembelajaran yang harus disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

3) Faktor masyarakat

Faktor dapat berupa aktivitas siswa di lingkungan sosial karena dapat memberikan pengalaman baru untuk membentuk keterampilan sosial, selanjutnya memiliki teman bergaul di lingkungan masyarakat yang dapat mempermudah siswa memiliki motivasi, disiplin dan minat dalam belajar. Selanjutnya adanya internet yang dapat membantu siswa menambah relasi dan informasi bahkan hiburan. Dan yang terakhir bentuk kehidupan masyarakat yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan lingkungan belajar yang baru bagi siswa, sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Hanifah et al., 2022). Pembelajaran yang dilengkapi dengan teknologi adaptif dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna (Sugiri et al., 2023). Adapun salah satu contoh media yang memanfaatkan teknologi ialah media interaktif berbasis *Articulate Storyline*, yakni media yang menyajikan materi dengan teks, animasi, video, audio dan latihan soal yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi menjadi lebih mudah (Amelia et al., 2024). Media ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan *scene* dan *slide* yang digabungkan dengan audio dan video yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini mampu membantu guru dalam memberikan materi sehingga mudah diterima oleh siswa (Maesaroh & Tijan, 2022). Media

a. Pengertian *Articulate Storyline*

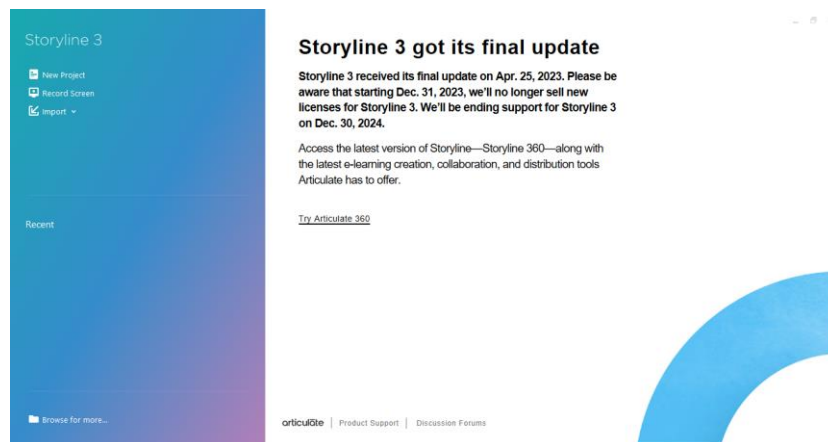
Articulate Storyline merupakan *software* yang merancang media pembelajaran interaktif berbasis digital. Perangkat lunak ini mudah dapat diaplikasikan oleh guru dan siswa karena praktis digunakan karena tampilannya seperti *powerpoint*. Penggunaan aplikasi ini dapat diakses

menggunakan komputer, laptop ataupun *smartphone* melalui internet karena aplikasi ini didukung oleh format HTML5. *Articulate storyline* merupakan alat yang memiliki potensi membuat berbagai macam materi menjadi interaktif (Nabilah et al., 2020).

Guru dapat mengedit file atau jalan cerita yang telah dibuat di dalam aplikasi tersebut. Masing-masing file tersebut terdapat slide dan nantinya slide tersebut dapat dimasukkan ke dalam adegan untuk memudahkan menyusun media yang akan dibuat. Di dalam desain tersebut dapat dimasukkan desain dan fitur interaktif yang dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi lebih tertarik. Selanjutnya media yang telah di buat dapat dipublikasikan baik menjadi aplikasi maupun menjadi web yang dapat diakses siswa maupun guru (Donnellan, 2021).

b. Tampilan *Articulate Storyline*

Bagi guru yang sudah terbiasa mengaplikasikan *Microsoft power point* pasti sudah tidak asing mengenai fitur, ikon, dan tampilan yang ada pada aplikasi *Articulate Storyline* (Leztiyani, 2021). Disajikan pada gambar 2. 1



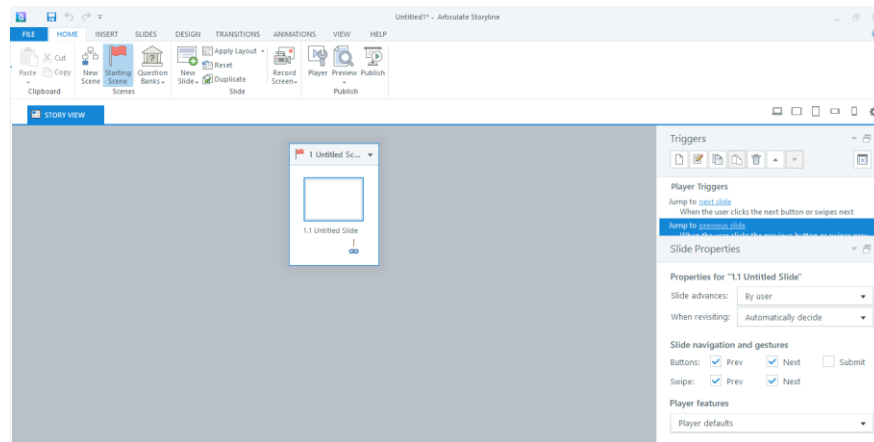
Gambar 2. 1 Tampilan Utama Articulate Storyline

Untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline* dapat membuka aplikasi dan membuat *project* baru pada pilihan *new project* (Razila, 2021) yang disajikan pada gambar 2.2



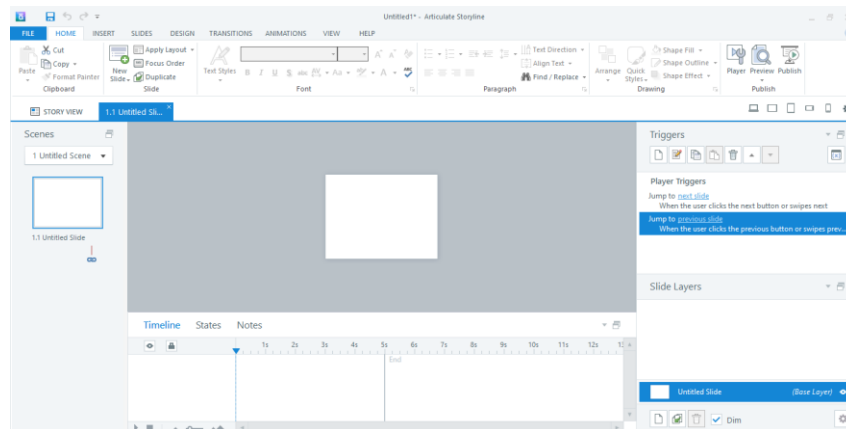
Gambar 2. 2 Tampilan Utama Membuat Proyek Baru

Selanjutnya jika sudah memilih *new project* akan muncul tampilan lembar kerja, guru dapat mengatur slide pada *Microsoft power point* yang disajikan pada gambar 2.3



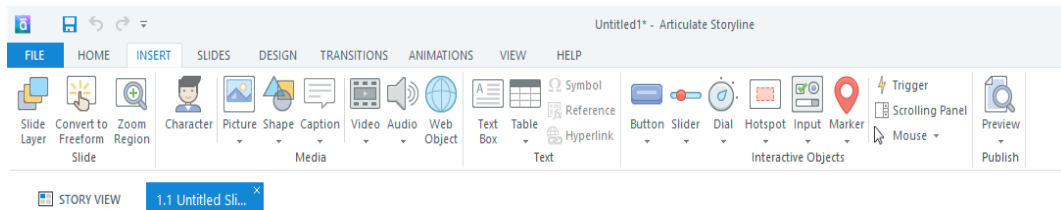
Gambar 2. 3 Tampilan Sebelum Mendesain

Sebelum mendesain media yang akan dibuat, perlu memperhatikan pengaturan pada *slide properties* sehingga dapat mengatur keinginan dan kebutuhan media yang akan dibuat (Supriana & Sukmana, 2018), seperti gambar 2.4



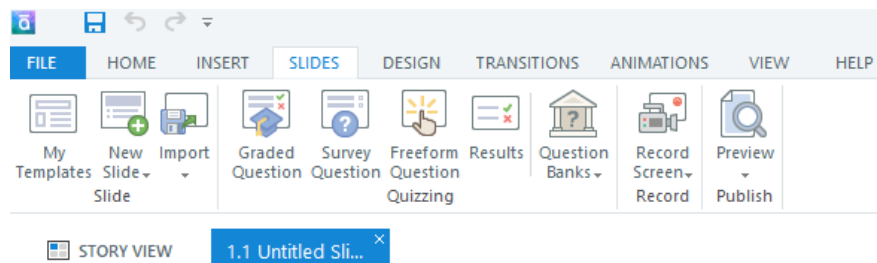
Gambar 2. 4 Lembar Proyek Articulate Storyline

Pada fitur *insert* terdapat ikon-ikon karakter kartun, *button* sebagai ikon tombol yang dapat diatur dengan *trigger* sehingga dapat menampilkan *slide* selanjutnya secara otomatis, contoh ikon disajikan pada gambar 2.5



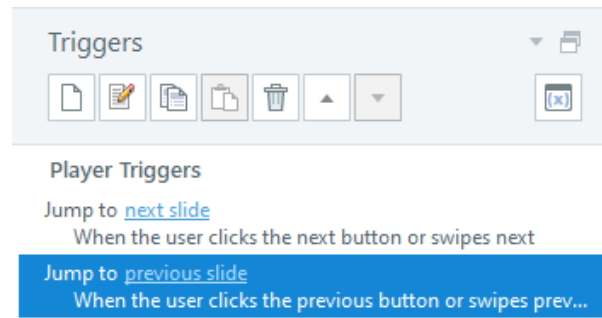
Gambar 2. 5 Ikon Articulate Storyline

Selain itu, dalam membuat media juga dapat menyajikan kuis yang beragam dan interaktif. Guru dapat menyusun kuis pada *graded question* dan memasukkan jawaban dari kuis yang telah dibuat pada bagian *result*, disajikan pada gambar 2.6.



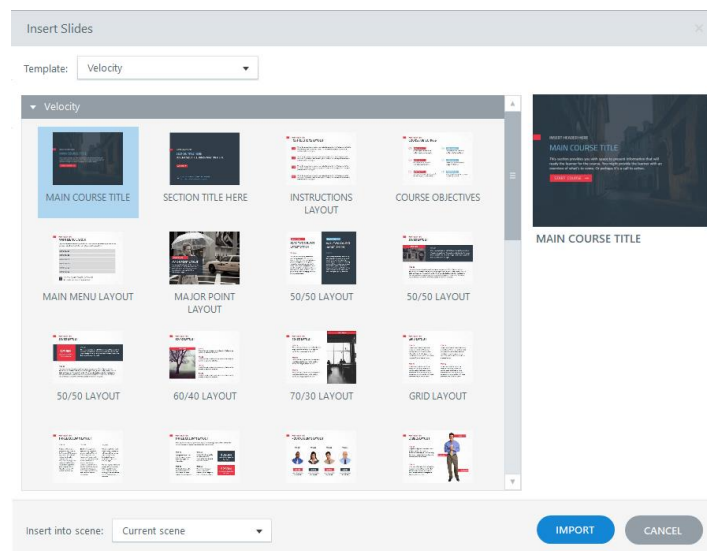
Gambar 2. 6 Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif

Selanjutnya *trigger* merupakan fitur kontrol yang digunakan untuk mengatur ikon tertentu menuju *slide* lainnya. Konsep *triger* ini merupakan elemen penting dari pembelajaran interaktif pada aplikasi *Articulate Storyline*. Penggunaan *trigger* sangat mudah dioperasikan karena tidak membutuhkan kode pemograman. *Trigger* dikombinasikan dengan ikon *button* yang ada pada ikon *insert*, disajikan pada gambar 2.7.



Gambar 2. 7 Fitur Trigger Articulate Storyline

Pada aplikasi *Articulate Storyline* terdapat beberapa template yang dapat digunakan sehingga memudahkan kaum pemula untuk membuat media. Terlihat pada gambar 2.8



Gambar 2. 8 Template Pada Articulate Storyline

c. Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline*

1) Kelebihan

Kelebihan aplikasi *Articulate Storyline* ini membantu siswa memahami materi yang diberikan, berikut beberapa kelebihan penggunaan aplikasi ini, antara lain:

- a) Penggunaan aplikasi ini sebagai media dapat membuat pembelajaran menjadi *student centered*
- b) Aplikasi ini sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yakni senang terhadap suatu yang bersifat baru, sehingga mendorong minat dan motivasi siswa.
- c) Penggunaan aplikasi ini fleksibel, dapat digunakan kapan dan dimana saja sesuai kebutuhan.
- d) Penggunaan aplikasi ini dapat diterapkan kepada siswa yang memiliki pola belajar yang beragam (Afnisah et al., 2023).

2) Kekurangan

Selain kelebihan, *Articulate Storyline* juga memiliki keterbatasan diantaranya:

- a) Penggunaan media ini memerlukan koneksi jaringan internet, jika tidak terhubung maka media tidak dapat diakses.
- b) Dalam *Articulate Storyline* ini guru atau pembuat media tidak dapat mengetahui siapa saja yang menggunakan media tersebut dan berapa perolehan skor yang didapat masing-masing siswa jika terdapat kuis di dalamnya (sLegina & Sari, 2022).

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Teori Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Al-Quran merupakan rujukan utama dalam dunia pendidikan islam, seperti konsep media pembelajaran yang terkandung didalam ayat-ayat yang

dijadikan pedoman agar manusia selalu bersyukur. Seperti firman Allah SWT di Surah An-Nahl ayat 7:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”. (Q.S An-Nahl:7)

Ayat tersebut menjelaskan manusia dilahirkan dengan akal, penglihatan dan pendengaran tetapi dengan kondisi tidak mengetahui apapun, maka dari itu manusia harus bersyukur dengan apa yang dimiliki karena dari situlah manusia mendapatkan informasi. Karena dengan menggunakan pendengaran, penglihatan dan akal dengan baik untuk mengenal kebesaran dan kebenaran sehingga dapat memunculkan pemikiran, perhatian dan minat dalam belajar. Media menjadi sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi dan memvisualisasikan materi yang diberikan sehingga materi menjadi lebih mudah dimengerti, memiliki daya tarik di mata siswa dan membuat siswa bersyukur dapat memanfaatkan pendengaran, penglihatan dan akal tersebut dengan maksimal.

2. Teori Minat Belajar dalam Perspektif Islam

Dalam Al-Qur'an Surah Al-Ghasiyah ayat 17-20 menjelaskan pentingnya minat belajar bagi setiap manusia.

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَىٰ الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ (١٧) وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ (١٨) وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ (١٩) وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ (٢٠)

“Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan (17) Dan langit, bagaimana ia ditinggikan?(18) Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?(19) Dan bumi bagaimana ia dihamparkan? (20)”. (Al-Ghasyiyah 17-20).

Pada ayat tersebut Allah memerintahkan manusia untuk memperhatikan segala sesuatu yang telah diciptakan di dunia, seperti unta, langit, gunung, dan bumi. Memperhatikan bukan hanya bermakna melihat tetapi mengamati secara mendalam sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu. Penjelasan tersebut menjelaskan mengamati, menganalisis, dan mencari pemahaman menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Perhatian dan rasa ingin tahu merupakan bagian dari minat belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan mampu memahami materi dan terlibat langsung. Maka dari itu, ayat ini menjelaskan bahwa minat belajar penting sehingga dapat menjalankan perintah Allah, memahami tanda kebesaran-Nya dan mengambil pelajaran dari segala hal yang telah diperlihatkan.

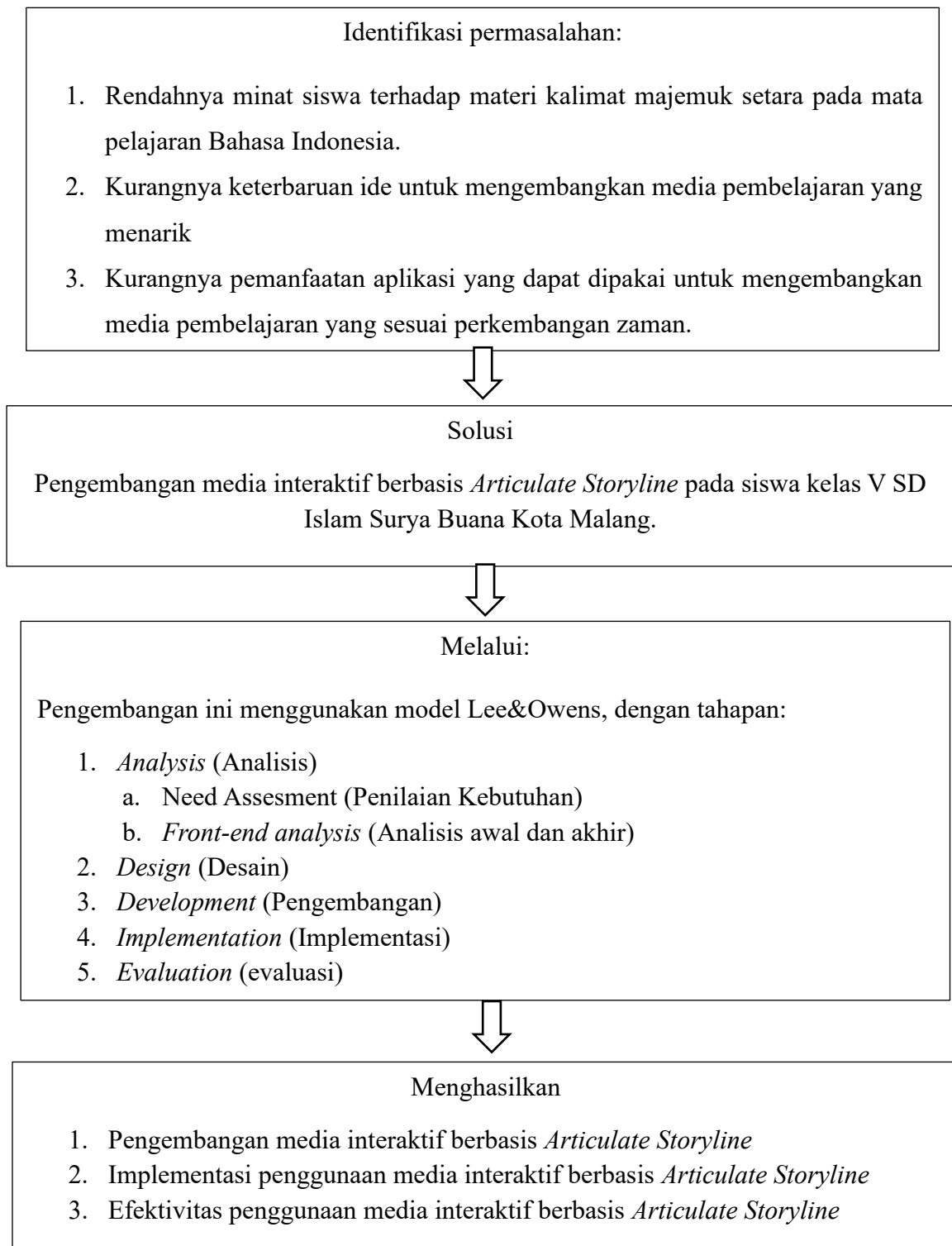
C. Kerangka Berpikir

Berlandaskan latar belakang yang telah dipaparkan, menggambarkan bahwa kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Surya Buana khususnya pada materi “Kalimat Majemuk Setara”. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media yang lebih menarik dan inovasi, berikut beberapa masalah yang muncul, yaitu:

1. Rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi kalimat majemuk setara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kurangnya keterbaruan ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik
3. Kurangnya pemanfaatan aplikasi yang dapat dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman.

Merujuk pada permasalahan tersebut, penyelesaian masalah yang dilakukan peneliti yakni melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah guru dalam memberikan materi dan siswa dapat bergairah dengan media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan yakni pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Majemuk Setara berbasis *Articulate Storyline* di SD Islam Surya Buana Kota Malang. Untuk menjabarkan alur pemikiran, peneliti menjelaskan melalui kerangka berpikir sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir



BAB III

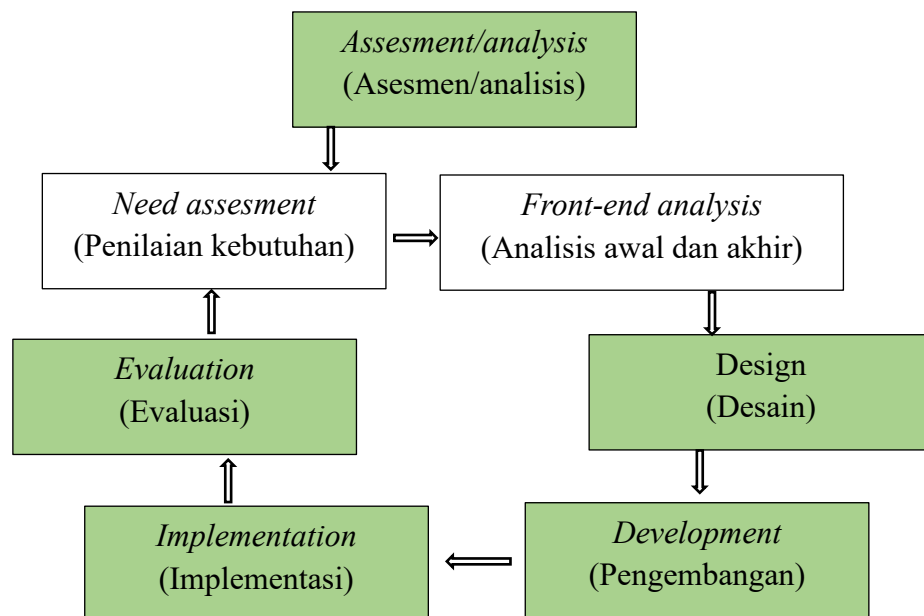
METODE PENELITIAN

A. Model pengembangan

Research and Development (RnD) atau pengembangan digunakan sebagai pendekatan penelitian. Metode ini diterapkan jika ingin menciptakan sebuah produk, dan mengevaluasi keefektifan dari produk tersebut. *Research and Development (RnD)* juga didefinisikan sebagai tahapan yang dimanfaatkan dalam penelitian dalam upaya mengembangkan serta memeriksa kevalidan produk. Tahapan dalam metode meliputi mengkaji temuan yang relevan berdasarkan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk dari hasil data serta merevisi untuk mengevaluasi keterbatasan yang diperoleh (Slamet, 2022).

Model pengembangan yang diperkenalkan oleh Lee dan Owens (2004) digunakan dalam penelitian ini. Model pengembangan yang dikemukakan Lee dan Owens didesain khusus mengembangkan multimedia. Model pengembangan ini meliputi lima tahapan yaitu: penilaian dan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi kalimat majemuk setara pada siswa kelas V SD Islam Surya Buana Kota Malang dengan beberapa tahapan, sebagai berikut (Lee & Owens, 2004):

Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Lee&Owens



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pada tahapan ini menjelaskan mengenai alur yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan sebuah produk sesuai model pengembangan yang digunakan.

Tahapan dari prosedur model pengembangan Lee&Owens sebagai berikut:

1. *Assesment/analysis* (Penilaian/analisis)

Tahapan ini diklasifikasikan menjadi dua bagian yakni *need assesment* (penilaian kebutuhan) dan *front-end analysis* (analisis awal dan akhir).

a. *Need assesment* (Penilaian Kebutuhan)

Proses tahapan ini menjabarkan perbedaan kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang sebenarnya. Analisis penilaian kebutuhan ini dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan observasi bersama guru Bahasa Indonesia dan siswa di kelas V SD Islam Surya Buana.

b. *Front-end analysis* (analisis awal dan akhir)

Tahap ini berisi kumpulan upaya yang digabungkan untuk membantu menghubungkan antara kesenjangan dengan alternatif penyelesaian, terdapat beberapa bagian yakni:

1) *Audience analysis* (Analisis audiens atau siswa).

Melaksanakan observasi kepada siswa kelas V B SD Islam Surya Buana. Observasi dilakukan ketika jam pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam kajian ini siswa lebih menyukai berinteraksi bersama teman sebangku dibandingkan mendengarkan guru menjelaskan materi, dan siswa tidak dapat duduk dengan tenang.

2) *Technology analysis* (Analisis Teknologi)

Berdasarkan hasil kajian terhadap teknologi yang tersedia pada SD Islam Surya Buana saat ini tersedia fasilitas berupa lab komputer, proyektor, dan *speaker* yang ada di setiap kelas. Kondisi tersebut mendukung peneliti untuk menyusun media pembelajaran interaktif.

3) *Situation analysis* (Analisi situasi)

Temuan dari analisis kondisi lingkungan belajar mengajar di SD Islam Surya Buana kelas V masih kurang kondusif dikarenakan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa siswa yang tidak memperhatikan selama proses pembelajaran.

4) *Task analysis* (Analisis tugas)

Pada analisis ini, saat observasi peneliti menemukan siswa saat diberikan tugas masih kurang tepat dalam membuat kalimat, penggunaan huruf kapital dan penggunaan kata hubung yang tepat.

5) *Critical incident analysis* (Analisis kejadian kritis atau penting)

Pada tahap ini, materi kalimat majemuk setara dalam pelajaran Bahasa Indonesia penting untuk diajarkan kepada siswa kelas V SD Islam Surya Buana Kota Malang.

6) *Issue Analysis* (Analisis masalah).

Analisis masalah dibuktikan dengan siswa yang belum dapat memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Beberapa siswa juga menjadi kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang menjadi analisis masalah.

7) *Objective analysis* (Analisi tujuan).

Hasil analisis tujuan disesuaikan dengan kompetensi yang ada pada materi kalimat majemuk setara pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditentukan.

8) *Media analysis* (Analisis media).

Analisis media ditemukan bahwa media yang digunakan selama pembelajaran belum cukup untuk membuat siswa tertarik di dalam pembelajaran.

9) *Extant-data analysis* (Analisi data)

Analisi data yang ditemukan sesuai dengan hasil analisis data media dan analisis masalah. Kedua temuan tersebut menjadi sumber data bagi peneliti.

10) *Cost-benefit analysis* (analisis biaya)

Tinjauan kajian data pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* tidak memerlukan biaya, dikarenakan fasilitas sekolah yang cukup dan layak.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan ini peneliti melanjutkan dari tahap analisis yang sudah dijelaskan peneliti sebelumnya. Perancangan diawali dengan menyusun *storyboard* sebagai acuan. Selanjutnya, peneliti mendisain tampilan media menggunakan Canva yang meliputi pemilihan desain, warna, tata letak, ikon, serta penyajian materi. Desain yang telah dibuat diintegrasikan ke dalam aplikasi *Articulate Storyline*. Pada tahap ini menambahkan fitur interaktif berupa *hyperlink*, animasi dan menambahkan kuis interaktif. Pada media ini memiliki beberapa bagian penting yang pertama ada judul yang terletak pada bagian awal media. Selanjutnya terdapat petunjuk penggunaan yang bertujuan menginformasikan penggunaan mengenai bagaimana cara mengoperasikan media. Selanjutnya terdapat menu utama yang terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada menu utama ini terdiri dari beberapa bagian materi yang ditutup dengan kuis untuk melatih pemahaman siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi membuat dan memodifikasi media sesuai analisis yang didapat. Mencari bahan seperti video dari youtube dan animasi dari internet.

Dalam tahap ini disusun kerangka konseptual pengembangan dalam bentuk produk media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Pada tahap ini mencakup membuat dan merevisi media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memilih konsep yang akan digunakan di dalam media pembelajaran. Setelah pembuatan media selesai, langkah selanjutnya mencari validasi dari beberapa ahli yang akan memberikan penilaian dan masukan guna memberikan revisi dalam pengembangan media. Adapun beberapa ahli tersebut adalah ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang merupakan dosen dari UIN Malang.

4. *Implementation (Implementasi)*

Setelah melakukan revisi produk pada tahap pengembangan dan dinyatakan layak maka produk siap diujicobakan di lapangan. Pada fase ini bertujuan mendukung guru dalam merencanakan pembelajaran dan berhasil melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi ini ialah praktik umum untuk mempersiapkan guru dan siswa. Pada tahap uji coba peneliti menggunakan media interaktif yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran. Peneliti mengambil data dengan mengisi angket yang selanjutnya digunakan sebagai bahan analisis menentukan minat belajar siswa.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada fase ini peneliti mengevaluasi berdasarkan temuan hasil pengembangan dan implementasi media yang telah diterapkan. Tahapan ini dilaksanakan dengan tujuan dapat mengetahui hal yang kurang dan perlu diperbaiki dalam membuat media. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan media

interaktif yang telah dibuat diterapkan kepada siswa kelas V-B SD Islam Surya Buana Kota Malang. Jika pada setiap tahapan ditemukan aspek yang perlu disempurnakan, maka peneliti akan melakukan revisi hingga media yang dibuat telah layak dan efektif untuk dapat dipakai berkepanjangan.

C. Validasi Produk

Sebelum melakukan implementasi produk, produk telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dipilih dalam penelitian ini memiliki pengalaman pendidikan yang kompeten melakukan validasi dalam bidang media dan pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga mampu menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang dirancang oleh peneliti.

Untuk validasi produk, peneliti memanfaatkan angket sebagai instrumen validasi. Angket validasi ahli media menggunakan angket sebanyak dua puluh satu butir, validasi ahli materi menggunakan sepuluh butir angket dan validasi ahli pembelajaran sebanyak dua belas butir. Selanjutnya melaksanakan perbaikan mengacu dari temuan validasi pertama, tahap berikutnya peneliti melaksanakan pengecekan ulang kepada ahli media dan ahli materi. Proses perbaikan dilaksanakan berulang hingga produk yang dihasilkan memenuhi syarat untuk diuji cobakan.

D. Subjek Uji Coba

1. Ahli Media Pembelajaran

Seorang dosen yang berpengalaman dalam media pembelajaran dikenal sebagai ahli media pembelajaran. Pada produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan peneliti, spesialis media pembelajaran akan memberikan evaluasi dan masukan.

2. Ahli Materi

Ahli materi adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi Bahasa Indonesia. Ahli materi akan memberikan masukan serta penilaian terhadap materi yang ada pada media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3. Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan seorang dosen yang ahli dalam bidang kebahasaan. Ahli bahasa akan memberikan masukan dan penilaian mengenai kebahasaan yang ada pada media yang telah dikembangkan peneliti.

4. Siswa

siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V-B yang berjumlah dua puluh delapan siswa.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan, yakni kuantitatif dan kualitatif. Data dibagi sesuai fungsinya dengan tujuan lebih mudah dalam menganalisis.

1. Data kuantitatif, didapatkan melalui instrumen validasi ahli dan angket minat belajar.
2. Data kualitatif, diperoleh dari data hasil wawancara bersama guru dan siswa, dilengkapi dengan catatan singkat saat melaksanakan observasi.

F. Instrumen pengumpulan data

1. Wawancara

Wawancara dilaksanakan di awal penelitian secara lisan kepada narasumber untuk mengidentifikasi masalah. Data didapatkan setelah peneliti melakukan wawancara bersama guru Bahasa Indonesia kelas V SD Islam Surya Buana Kota Malang mengenai penggunaan media di dalam pembelajaran serta minat belajar siswa.

2. Observasi

Observasi yang telah dilakukan di kelas V mengidentifikasi beberapa masalah. Berdasarkan indikator minat belajar siswa yakni perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian siswa ditemukan sebagian besar siswa belum menunjukkan minat belajar yang optimal. Hal ini terlihat saat observasi perhatian siswa yang rendah, siswa menunjukkan tidak dapat fokus mendengarkan guru dan cenderung berinteraksi dengan teman di kelas. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang karena kurangnya partisipasi aktif siswa di dalam pembelajaran. kurangnya ketertarikan siswa terlihat dari minimnya respon siswa terhadap materi yang telah disampaikan sehingga siswa belum dapat menunjukkan sikap perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti menganalisis bahwa pengembangan media interaktif perlu dilakukan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

3. Angket

Angket tertutup digunakan peneliti untuk mengumpulkan data serta memvalidasi produk. Angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebagai acuan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan peneliti.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Desain

Aspek	Indikator
Keselarasan dengan tujuan pembelajaran	Keselarasan dengan tujuan pembelajaran
	Keselarasan dengan kegiatan pembelajaran
	Keselarasan dengan asesmen pembelajaran
	Keselarasan dengan karakteristik peserta pembelajaran
<i>Feed back and adaption</i>	Kemampuan media memberikan umpan balik
	Kemampuan media memenuhi kebutuhan peserta didik
Minat	Kemampuan objek pembelajaran mengembangkan minat belajar peserta didik
Desain	Kebenaran penulisan teks pada media
	Kesesuaian tata letak dan visual
	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna
	Kesesuaian tampilan warna pada <i>background</i>
	Kesesuaian tampilan warna
	Kesesuaian jenis font yang digunakan
	Kesesuaian ukuran font yang digunakan
	Kesesuaian penempatan gambar
Usabilitas	Kemudahan pengoprasian media
Aksesibilitas	Kemudahan akses pada peserta didik dengan perangkat yang digunakan
Kepatuhan terhadap standar	Kepatuhan terhadap standar internasional (HAKI, plagiarism)

Sumber: (Romadona, 2023)

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator
Aspek Kelayakan Isi (Materi)	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
	Kebenaran dan ketepatan konsep materi
	Materi sesuai dengan tema BAB I
	Kesesuaian contoh-contoh dengan materi
	Keluasan dan kedalaman materi

	Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif peserta didik
	Materi mudah dipahami untuk peserta didik
	Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi
Aspek Kelayakan Isi (Soal)	Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria pencapaian tujuan pembelajarann
	Soal mudah dipahami
	Kedalaman soal sesuai dengan materi
	Kesesuaian soal dengna karakteristik peserta didik di kelas
Aspek Kelayakan Bahasa	Bahasa mudah untuk dipahami
	Bahasa yang digunakan baik dan benar
	Kalimat yang digunakan efektif dan benar
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik

Sumber: (Raja et al., 2024)

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa

Aspek	Indikator
Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai
	2. Pemakaian kata tidak memuat makna ganda
	3. Ketepatan pemakaian tanda tulisan
	4. Kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan serta gambar
	5. Teks / tulisan saat media jelas serta mudah dibaca
Kesesuaian dengan perkembangan	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas V SD
	7. Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa
Keseuaian dengan kaidah bahasa	8. Kesesuaian pemilihan kata / istilah
	9. Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat serta sesuai
	10. Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan

Sumber : (Hikmah et al., 2020)

Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket minat belajar siswa

No.	Indikator	Pernyataan
1.	Perasaan Senang	Saya merasa senang dengan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kelas.
2.		Saya menikmati belajar Bahasa Indonesia.
3.		Saya tidak merasa bosan saat pelajaran Bahasa Indonesia.
4.	Perhatian	Saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.
5.		Saat fokus mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.
6.		Saya memperhatikan materi yang sedang dipelajari pada pelajaran Bahasa Indonesia
7.	Ketertarikan	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia
8.		Pembelajaran Bahasa Indonesia membuat saya ingin belajar lebih lanjut.
9.		Saya ingin mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia pada pertemuan berikutnya.
10.		Pelajaran Bahasa Indonesia terasa menarik bagi saya.
11.	Keterlibatan	Saya aktif mengikuti kegiatan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
12.		Saya mengerjakan tugas yang diberikan pada pelajaran Bahasa Indonesia
13.		Saya berusaha menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia sampai selesai.
14.		Saya tetap berusaha belajar Bahasa Indonesia meskipun pelajarannya sulit.
15.		Saya mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan serius dan sungguh-sungguh.

Sumber:(Slameto, 2013)

G. Teknik Analisis Data

1. Pengembangan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline*

a. Uji Validitas Produk

Uji validitas produk dilaksanakan untuk menilai media dan kualitas media yang dikembangkan peneliti. Analisis tersebut dilaksanakan oleh pakar ahli

berdasarkan skor penilaian yang didapat dari instrumen validasi yang diukur menerapkan rumus sebagai berikut (Nuryadi et al., 2017):

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor empiri (hasil validasi)}}{\text{Skor maksimal yang diharapkan}} \times 100$$

Selanjutnya, menyederhanakan hasil validasi dengan menarik kesimpulan berdasarkan kriteria kelayakan, efektifitas, dan validasi yang dipaparkan oleh para ahli, sebagai berikut (Sevtia et al., 2022):

Tabel 3. 5 Persentase dan Tingkat Kelayakan

No.	Interval %	Kriteria
1.	80,1% - 100%	Sangat Setuju
2.	70,1% - 80%	Setuju
3.	50,1% - 70%	Kurang Setuju
4.	0% - 50%	Tidak Setuju

2. Implementasi Penggunaan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline*

Implementasi media dilakukan di kelas V-B sebanyak dua kali pertemuan. Pada tiap pertemuan pembelajaran akan dikendalikan oleh peneliti. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pretest* berupa angket minat, kemudian pada pertemuan kedua peneliti melakukan implementasi media sesuai materi yang akan diberikan dan memberikan *posttest* berupa angket minat untuk mengetahui respon mereka mengenai penggunaan media yang sudah digunakan.

3. Efektivitas Penggunaan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas juga digunakan untuk menghindari data yang tidak 100% karena memiliki kesalahan dalam penyebarannya. Pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena total keseluruhan siswa < 50 (Ahadi & Zain, 2023). Uji normalitas memiliki kriteria jika hasil analisis nilai signifikansi melebihi 0,05 maka bersifat normal, dan bersifat tidak normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Anwar, 2009).

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ialah uji yang bertujuan menguji kebenaran dan menarik kesimpulan berdasarkan dua pernyataan mengenai hipotesis diterima dan hipotesis ditolak. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui efektivitas dari media *Articulate Storyline* dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI/SD. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sample t-test*

Uji *paired sample t-test* ialah uji statistik dengan tujuan untuk mengetahui data berasal dari satu individu yang dikenai dua buah perlakuan yang berbeda (*pre-test* dan *post-test*). Sehingga akan diketahui ada atau tidaknya perbedaan dari dua perlakuan yang berbeda. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test*.

H_a : Adanya perbedaan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test*.

Berdasarkan probabilitas:

H_0 diterima jika signifikansi $> 0,05$

H_0 ditolak jika signifikansi $< 0,05$

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang meliputi proses pengembangan media, implementasi dalam pembelajaran serta hasil efektifitas penggunaan media *articulate storyline*. Berikut gambaran menyeluruh mengenai pengembangan, implementasi dan efektivitas media yang dikembangkan:

A. Proses Pengembangan Media *Articulate Storyline*

1. Analisis kebutuhan dan analisis awal dan akhir.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang kurang antusias dan kurang aktif selama pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat majemuk setara. Siswa mengalami kesulitan dalam penggunaan kata hubung, huruf kapital dan penyusunan kalimat majemuk setara, Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara bersama guru Bahasa Indonesia kelas V sebagai berikut:

“Siswa itu kadang suka males kalau sudah materi kepenulisan kayak materi kalimat majemuk setara, karena malas membuat kalimatnya, dan masih banyak siswa yang memiliki kesalahan dalam menyusun kalimat jadi kadang saya suruh mereka membuat kalimat sesuai kemampuannya masing-masing biar tugasnya mau diselesaikan”.

Selain itu, penggunaan media ICT juga belum digunakan secara optimal, sehingga pembelajaran didominasi penggunaan buku paket, LKPD dan media yang dilampirkan pada layar proyektor saja.

Hasil analisis awal dan akhir menunjukkan siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Media yang digunakan kurang bervariasi khususnya pada materi kalimat majemuk setara sehingga pembelajaran belum berjalan secara optimal dikarenakan minat belajar siswa yang rendah pada materi tersebut, sedangkan sekolah telah memiliki fasilitas seperti laboratorium komputer, proyektor, speaker dan jaringan internet yang stabil. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kalimat majemuk setara kelas V SDI Surya Buana Kota Malang.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang mengalami kesulitan dalam memahami materi kalimat majemuk setara serta menunjukkan minat yang rendah. Penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan proses pembelajaran berbasis ICT tidak optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran pada materi kalimat majemuk setara kelas V SD Islam Surya Buana Kota Malang. Terdapat beberapa kegiatan pada tahap ini, diantaranya:

a. Merancang Spesifikasi Produk

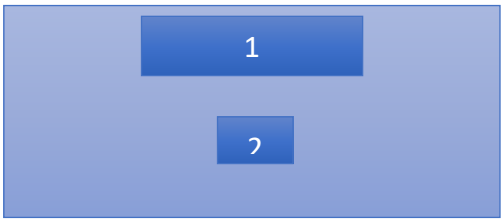
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis *articulate storyline* dengan spesifikasi sebagai berikut:

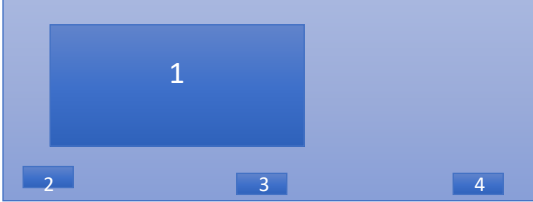
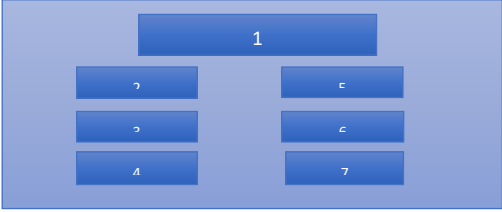
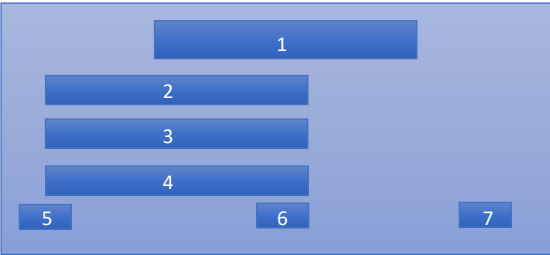
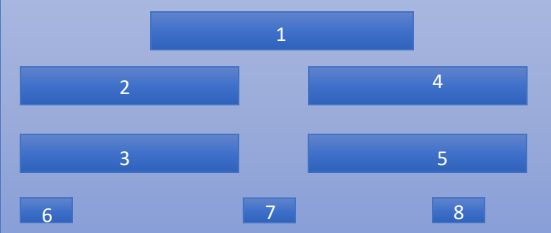
- 1) Media dikembangkan dengan bantuan *software Canva* dan *TTS Maker*.
- 2) Media pembelajaran memuat materi Bahasa Indonesia yang berfokus pada materi kalimat majemuk setara.
- 3) Terdapat video pembelajaran serta gambar yang menarik bernuansa sekolah dasar.

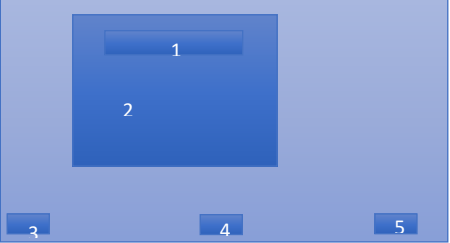
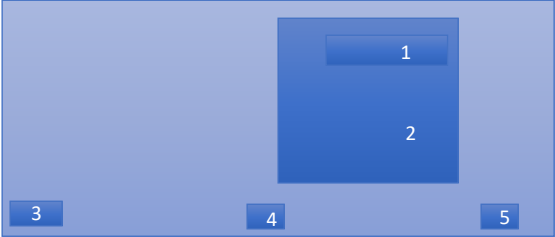
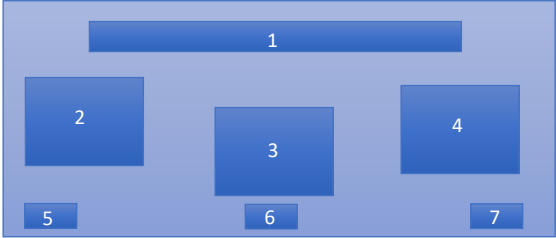
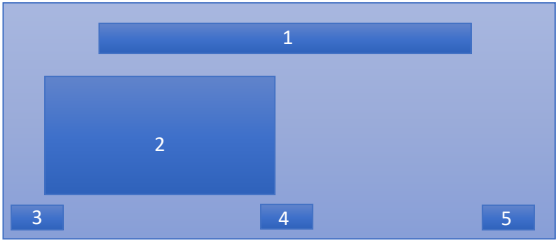
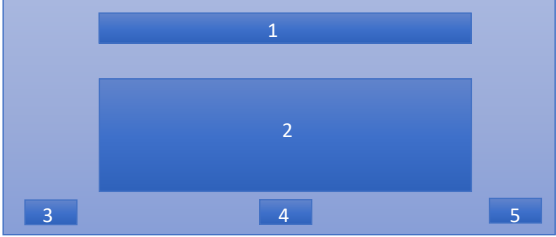
b. Merancang Media *Articulate Storyline*

Pada tahap ini peneliti membuat kerangka isi dari media *articulate storyline* yang akan dikembangkan, Adapun isi kerangka dari media *articulate storyline* sebagai berikut:

- 1) *Cover*
- 2) Pendahuluan
- 3) Petunjuk penggunaan
- 4) Capaian dan tujuan pembelajaran
- 5) Menu utama dan menu materi

Tampilan <i>Storyboard</i>	Keterangan
	COVER 1. Tema / judul 2. Tombol “start”

Tampilan <i>Storyboard</i>	Keterangan
	1. Pembukaan 2. Tombol “Back” 3. Tombol “Home” 4. Tombol “Next”
	1. Menu Utama 2. Petunjuk Penggunaan 3. Tujuan Pembelajaran 4. Menu Materi 5. Quiz 6. Video 7. Profil Pengembang
	1. Petunjuk Penggunaan Media 2. Tanda tombol “Back” 3. Tanda tombol “Next” 4. Tanda tombol “Home” 5. Back: Kembali 6. Next: Berikutnya 7. Home: Menu utama
	1. Menu Materi 2. Materi 1 3. Materi 2 4. Materi 3 5. Materi 4 6. Tombol “Back” 7. Tombol “Home” 8. Tombol “Next”
	1. Judul “Tujuan Pembelajaran” 2. Tujuan Pembelajaran 3. Tombol “Back” 4. Tombol “Home” 5. Tombol “Next”

Tampilan <i>Storyboard</i>	Keterangan
	1. Materi 1 2. Penjelasan materi 3. Tombol “Back” 4. Tombol “Home” 5. Tombol “Next”
	1. Materi 2 2. Penjelasan materi 3. Tombol “Back” 4. Tombol “Home” 5. Tombol “Next”
	1. Materi 3 2. Penjelasan materi 3. Penjelasan materi 4. Penjelasan materi 5. Tombol “Back” 6. Tombol “Home” 7. Tombol “Next”
	1. Materi 4 2. Penjelasan materi 3. Tombol “Back” 4. Tombol “Home” 5. Tombol “Next”
	1. Kuis 2. Penjelasan kuis 3. Tombol “Back” 4. Tombol “Home” 5. Tombol “Next”

Tampilan <i>Storyboard</i>	Keterangan
	1. Soal Kuis 2. Penjelasan kuis 3. Tombol “Back” 4. Tombol “Home”

c. Menyusun Instrumen Validasi

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen validasi dalam proses validasi bersama validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi bersama validator dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media dapat diterapkan di dalam pembelajaran.

Berdasarkan tahap desain, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dirancang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran materi kalimat majemuk setara kelas V. Proses perancangan dilakukan melalui penyusunan spesifikasi media, *storyboard* media, serta instrumen validasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media yang telah dirancang pada tahap desain. Langkah pengembangan diantaranya membuat, mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran. Pada tahap ini juga meliputi proses validasi dengan tujuan mendapatkan penulain dan saran.

Penjabaran kegiatan pada tahap pengembangan diantaranya:

a. Mendesain Tampilan Media

Peneliti mendesain dengan menggunakan bantuan *Canva* yang membantu memudahkan peneliti menciptakan desain dan tata letak. Dengan memanfaatkan *platform Canva* peneliti dapat menghasilkan media yang estetis dan informatif, memastikan bahwa pesan penelitian yang disampaikan jelas kepada *audiens*. Media yang dikembangkan terdiri dari sampul depan, petunjuk penggunaan yang terdiri dari 7 tombol yakni, gambar rumah untuk ke menu utama, tombol panah ke kanan untuk menuju slide selanjutnya, tombol panah ke kiri untuk kembali ke slide sebelumnya, tombol *play* untuk memulai video, tombol *stop* untuk memberhentikan video, tombol musik menyala dan tombol musik mati. Kemudian terdapat capaian dan tujuan pembelajaran, materi kalimat majemuk setara, video pembelajaran, kuis interaktif, dan profil pengembang. Selain itu, media dilengkapi tombol navigasi, audio, animasi, dan kuis interaktif yang terdiri 15 soal untuk membantu siswa memahami materi lebih mudah dan menarik.

b. Memvalidasi Media

Validasi media dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa untuk memastikan media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada validator ahli. Hasil dari pengisian angket menghasilkan dua data, yakni data kuantitatif yang didapat dari penskoran dan data kualitatif yang berupa saran dan masukan oleh validator, sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media Pembelajaran

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
Keselarasan dengan tujuan pembelajaran					
1.	Keselarasan dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
2.	Keselarasan dengan kegiatan pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
3.	Keselarasan dengan asesmen pembelajaran	3	4	75	Valid
4.	Keselarasan dengan karakteristik peserta pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
Feedback and adaption					
5.	Kemampuan media memberikan umpan balik	4	4	100	Sangat valid
6.	Kemampuan media memenuhi kebutuhan peserta didik	3	4	75	Valid
Minat					
7.	Kemampuan objek pembelajaran mengembangkan minat belajar peserta didik	4	4	100	Sangat valid
Desain					
8.	Kebenaran penulisan teks pada media	4	4	100	Sangat valid
9.	Kesesuaian tata letak dan visual	4	4	100	Sangat valid
10.	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna	4	4	100	Sangat valid
11.	Kesesuaian tampilan warna pada <i>background</i>	4	4	100	Sangat valid
12.	Kesesuaian tampilan warna	4	4	100	Sangat valid
13.	Kesesuaian jenis font yang digunakan	3	4	75	Valid
14.	Kesesuaian ukuran font yang digunakan	4	4	100	Sangat valid
15.	Kesesuaian penempatan gambar	3	4	75	Valid

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
Usabilitas					
16.	Kemudahan pengoperasian media	3	4	75	Valid
Aksesibilitas					
17.	Kemudahan akses pada peserta didik dengan perangkat yang digunakan	4	4	100	Sangat valid
Kepatuhan terhadap standar					
18.	Kepatuhan terhadap standar (tidak melakukan plagiarism)	4	4	100	Sangat valid
Nilai Akhir		67	72		

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor empiri (hasil validasi)}}{\text{Skor maksimal yang diharapkan}} \times 100$$

Adapun nilai skor yang diperoleh adalah:

$$\text{Presentase} = \frac{67}{72} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 93\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase 93% sesuai dengan kriteria kevalidan media pembelajaran.

b) Data kualitatif

Validator	Masukan/Saran
Nur Hidayah Hanifah. M.Pd	Menambahkan daftar Pustaka di dalam media pembelajaran interaktif

2) Validasi Ahli Materi Pembelajaran

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
Aspek kelayakan isi (materi)					
1.	Keseuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
2.	Kebenaran dan ketepatan konsep materi	4	4	100	Sangat valid
3.	Materi sesuai dengan tema BAB I “Aku yang Unik” Bahasa Indonesia kelas V	4	4	100	Sangat valid
4.	Keseuaian contoh-contoh dengan materi	4	4	100	Sangat valid
5.	Keluasan dan kedalaman materi	4	4	100	Sangat valid
6.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif peserta didik	4	4	100	Sangat valid
7.	Materi mudah dipahami peserta didik	4	4	100	Sangat valid
8.	Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi	4	4	100	Sangat valid
Aspek kelayakan isi (soal)					
9.	Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria pencapaian tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
10.	Soal mudah dipahami	3	4	75	Valid
11.	Kedalaman soal sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat valid
12.	Kesesuaian soal dengan karakteristik peserta didik	4	4	100	Sangat valid
Aspek kelayakan bahasa					
13.	Bahasa mudah untuk dipahami	3	4	75	Valid
14.	Bahasa yang digunakan baik dan benar	3	4	75	Valid
15.	Kalimat yang digunakan efektif dan benar	3	4	75	Valid
16.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4	100	Sangat valid
Nilai Akhir		60	64		

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor empiri (hasil validasi)}}{\text{Skor maksimal yang diharapkan}} \times 100$$

Adapun nilai skor yang diperoleh adalah:

$$\text{Presentase} = \frac{60}{64} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 93,75\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase 93,75% sesuai dengan kriteria kevalidan materi pembelajaran.

b) Data kualitatif

Validator	Masukan/Saran
Nurul Shofiah. M.Pd	Perbaiki kalimat yang ambigu, dan tata bahasa yang kurang tepat pada kuis.

3) Validasi Ahli Bahasa

a) Data kuantitatif

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
Ketepatan saat pemakaian bahasa					
1.	Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai	4	4	100	Sangat valid
2.	Pemakaian kata tidak memuat makna ganda	4	4	100	Sangat valid
3.	Ketepatan pemakaian tanda tulis	3	4	75	Valid
4.	Keseuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan serta gambar	4	4	100	Sangat valid
5.	Teks/tulisan saat media jelas serta mudah dibaca	4	4	100	Sangat valid

No.	Butir Pernyataan	Skor	Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
Keseuaian dengan perkembangan					
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas V SD/MI	3	4	75	Valid
7.	Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami siswa	3	4	75	Valid
Keseuaian dengan kaidah bahasa					
8.	Kesesuaian pemilihan kata/istilah	3	4	75	Valid
9.	Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat dan sesuai	4	4	100	Sangat valid
10.	Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan	3	4	75	Valid
Nilai Akhir		35	40		

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor empiri (hasil validasi)}}{\text{Skor maksimal yang diharapkan}} \times 100$$

Adapun nilai skor yang diperoleh adalah:

$$\text{Presentase} = \frac{35}{40} \times 100$$

$$\text{Presentase} = 87,5\%$$

Hasil validasi menunjukkan bahwa media valid dengan persentase 87,5% sesuai dengan kriteria kevalidan bahasa.

b) Data kualitatif

Validator	Masukan/Saran
Yuli Sri Indah Lestari. M.Pd	Penambahan kata tanya 5W+1H dalam pertanyaan. Penambahan identitas pada awal kuis. Gunakan kalimat yang interaktif serta komunikatif



Berdasarkan tahap *development*, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* berhasil dikembangkan sesuai rancangan yang telah disusun

pada tahap sebelumnya. Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk setara setelah melalui proses revisi sesuai saran validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media memenuhi kriteria valid, media diujicobakan kepada siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang. setelah media melalui tahap validasi bersama para tim ahli, media tersebut akan diimplementasikan di ruang kelas. Sebelum implementasi, siswa diminta mengerjakan *pretest*, selanjutnya media diujicobakan dalam pembelajaran dan melakukan pengamatan mengenai proses pembelajaran, interaksi siswa, faktor pendukung serta faktor penghambat penerapan media yang dikembangkan, selanjutnya diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui efektivitas media.

Berdasarkan tahap *implementation*, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat digunakan dengan baik oleh siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan antusias dan keterlibatan aktif ketika menggunakan media pembelajaran, serta mampu mengoperasikan media secara mandiri tanpa mengalami kendala yang berarti selama pembelajaran berlangsung.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dapat terjadi pada setiap tahapan lainnya untuk kebutuhan revisi sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan. Evaluasi menunjukkan media telah memperoleh kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk setara setelah melakukan revisi sesuai saran dan komentar.

Berdasarkan tahap evaluasi, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk setara setelah melalui proses revisi sesuai masukan dan saran validator.

B. Implementasi Media Pembelajaran *Articulate Storyline* dalam pembelajaran

Proses implementasi media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dilaksanakan pada siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang yang berjumlah 28 siswa yang dilaksanakan pada tanggal 3 dan 6 Maret 2026. Implementasi dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah dengan memanfaatkan perangkat komputer dan jaringan internet yang tersedia.

Pada tahap implementasi, siswa mengakses media pembelajaran melalui tautan melalui perangkat komputer. Media yang disajikan memuat materi pembelajaran, video, audio, gambar serta kuis interaktif. Selama implementasi siswa dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media *articulate storyline* dan dapat mengoperasikannya dengan baik tanpa adanya kendala saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil implementasi, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat diterapkan dengan baik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk setara di kelas V SDI Surya Buana Kota Malang. Penggunaan media pembelajaran yang memuat materi, video, audio,

gambar, dan kuis interaktif membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Efektivitas Penggunaan Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap Minat Belajar Siswa.

1. Data *pretets* dan *posttest*

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Nilai Pretest dan Posttest

No.	Nama Siswa	Hasil Pre-test	Hasil Post-test
1.	A.M.R.Z	46	53
2.	A.J	45	50
3.	A.D.K	45	51
4.	A.M.R.H	44	40
5.	A.A.B.I	40	49
6.	A.R.Z	50	55
7.	A.S.Y	55	57
8.	A.H.Z	48	49
9.	F.R.S	34	35
10.	H.N.Z	55	55
11.	I.U.N	40	45
12.	K.A.P	40	42
13.	K.A.M	54	55
14.	L.L.A	49	53
15.	L.L.F	51	51
16.	M.A.H	52	53
17.	M.A.A	38	53
18.	M.A.K	43	56
19.	M.B.A.Y.P	45	54
20.	M.R.A.A	50	53
21.	N.B.S	52	52
22.	N.BA	47	49
23.	N.A.Y.A.S	35	53
24.	R.H	45	40
25.	R.M.F.A	36	41
26.	S.A.P.L	47	55
27.	S.M.S	42	55
28.	T.S.R	51	59
Jumlah		1279	1413

Rata-rata	45,7	50,5
-----------	------	------

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 45,7 dan rata-rata skor *posttest* sebesar 50,5. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

2. Data hasil uji normalitas

Tabel 4. 5 Tabel Data Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SELISIH	.127	28	.200 [*]	.956	28	.272

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,272. Nilai tersebut $> 0,05$ sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

3. Data hasil uji *paired sample t-test*

Tabel 4. 6 Tabel Data Uji *Paired Sample T-test*

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	POSTTEST - PRETEST	4.78571	5.45254	1.03043	2.67144	6.89999	4.644	27
							Sig. (2-tailed)	
							<.001	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji *paired sample t test* menunjukkan nilai signifikasni $<0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang

signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang pada materi kalimat majemuk setara. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan signifikansi 0,272. Sedangkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Pada penelitian ini menggunakan model Lee&Owens dengan 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Lee & Owens, 2004). Setelah dilakukan analisis siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang mengalami kesulitan dalam memahami materi kalimat majemuk setara serta menunjukkan minat belajar yang rendah selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga pembelajaran berbasis ICT belum terlaksana secara optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Munawir et al., (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil tahap desain menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dirancang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran materi kalimat majemuk setara kelas V serta karakteristik siswa melalui penyusunan spesifikasi media, *storyboard*, dan instrumen validasi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sistematis dan menarik. Pada

tahap pengembangan, proses pembuatan media diawali dengan mendesain tampilan media menggunakan aplikasi *Canva*. Desain yang dibuat meliputi halaman pembuka, menu utama, materi, latihan soal, video serta berbagai elemen visual pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah proses desain selesai, setiap elemen diunduh dalam format PNG, kemudian diimpor ke dalam aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media utama pengembangan. Selanjutnya, elemen-elemen yang telah diimpor disusun menjadi media pembelajaran interaktif melalui pengaturan slide, penambahan animasi, serta pengeditan *trigger* untuk mengatur fungsi tombol navigasi, perpindahan halaman, umpan balik jawaban, dan interaksi pengguna dengan media. Selain itu, peneliti juga membuat video pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam media. Narasi pada video dibuat menggunakan aplikasi *TTSMaker* untuk menghasilkan suara yang jelas dan mudah dipahami siswa. Video yang telah selesai kemudian dimasukkan ke dalam *Articulate Storyline* dan dipadukan dengan materi, gambar, audio, serta kuis interaktif sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

Media pembelajaran dirancang dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif untuk membantu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Angelie et al., (2025) yang menjelaskan bahwa media audiovisual interaktif mampu membantu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil tahap pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

articulate storyline berhasil dikembangkan sesuai rancangan yang telah disusun sebelumnya serta memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk setara setelah melalui proses revisi sesuai saran validator.

Hasil pada tahap implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat digunakan dengan baik oleh siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan antusias dan keterlibatan aktif ketika menggunakan media pembelajaran serta mampu mengoperasikan media secara mandiri tanpa mengalami kendala yang berarti selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Dewi et al., (2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena siswa memiliki fleksibilitas dalam mengakses media. Selain itu, hasil tahap evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk setara setelah melalui proses revisi sesuai masukan dan saran validator sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat majemuk setara di kelas V SDI Surya Buana Kota Malang. Penggunaan media yang memadukan materi, video, audio, gambar, animasi, dan kuis interaktif membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Selain itu, penggunaan unsur visual dan audio pada media membantu siswa mempertahankan perhatian serta mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Kemudahan navigasi dan petunjuk penggunaan media juga membantu siswa mengoperasikan media secara mandiri tanpa mengalami kendala yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Yusnan, (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Maesaroh & Tijan, (2022) menjelaskan bahwa media audiovisual mampu membantu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* mampu mendukung

terciptanya proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

C. Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap Minat Belajar Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang pada materi kalimat majemuk setara. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 45,7 yang menunjukkan kondisi awal minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, sedangkan rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 50,5 setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perubahan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran meskipun peningkatannya masih tergolong relatif rendah. Untuk memastikan kelayakan analisis data, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan analisis Shapiro-Wilk karena jumlah data kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,272 ($>0,05$) sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$) sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor

pretest dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Penggunaan unsur visual, audio, video, dan kuis interaktif membantu siswa lebih fokus, aktif, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut membantu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Maizura dan Nukman (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang sistematis dan didukung tampilan visual yang menarik. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Zahroh et al. (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran audiovisual interaktif mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh masih relatif rendah, hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDI Surya Buana Kota Malang pada materi kalimat majemuk.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data, hasil penelitian dan proses pengembangan serta analisis data serta pembahasan terkait dengan penelrapan media *articulate storyline* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDI Surya Buana Kota Malang. Berikut kesimpulan yang didapat:

1. Media pembelajaran *articulate storyline* dikembangkan melalui 5 tahapan yang ada pada model Lee&Owens. Tahapan tersebut terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media *articulate storyline* didesain dengan menggabungkan perpaduan teks, gambar, audio, video dan kuis interaktif berbasis link yang dapat dibuka pada perangkat digital yang terhubung dengan jaringan internet.
2. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kalimat majemuk setara kelas V SDI Surya Buana Kota Malang berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Implementasi dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah dengan memanfaatkan perangkat komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Hasil implementasi menunjukkan siswa dapat mengoperasikan media secara mandiri melalui fitur materi, video, gambar dan kuis interaktif yang tersedia. Penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* juga meningkatkan

keaktifan dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Keefektifan media pembelajaran *articulate storyline* ini berdasarkan analisis *pretest* dan *posttest* siswa terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDI Surya Buana. Hasil uji normalitas menunjukkan skor 0,272 yang menunjukkan data telah berdistribusi normal. Dan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi sebesar 0,001 yang menjelaskan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Saran

Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kalimat majemuk setara dikembangkan dengan harapan dapat membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDI Surya Buana Kota Malang. Setelah melalui tahapan pengembangan, validasi dan implementasi peneliti mendapatkan hasil serta masukan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dipaparkan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan pengembangan media pembelajaran selanjutnya:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Guru sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat dan keaktifan selama proses pembelajaran.

- b. Guru sebaiknya memahami penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar
- c. Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah sebagai sumber belajar tambahan sehingga dapat membantu untuk memahami materi kalimat majemuk setara.

2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang telah dikembangkan dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDI Surya Buana. Guru sebaiknya menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik siswa sehingga implementasi media berjalan dengan baik. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi Bahasa Indonesia yang lebih beragam sehingga media pembelajaran dapat digunakan lebih luas.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan implementasi media pembelajaran dengan jangka waktu yang lebih panjang sehingga efektivitas media terhadap minat dapat diamati lebih dalam.
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengujicobakan media pembelajaran pada subjek penelitian yang lebih luas dengan karakteristik yang berbeda sehingga hasil pengembangan dapat diperoleh lebih optimal.

- d. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang lebih inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik sesuai perkembangan digital di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 761. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/180>
- Afnisah, N., Ananda, L. J., Siregar, A., Simanjuntak, E. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai. *Journal of Student Development Information System (joSDIS)*, 3(2), 105–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/josdis.v3i2.4714>
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Amelia, R., Aini, A. L., & Irambona, A. (2024). Development of i-spring learning media about animal life cycle for primary schools students. *Journal of Environment and Sustainability Education*, 2(1). <https://doi.org/10.62672/joease.v2i1.25>
- Amelia, R., & Wibowo, A. M. (2024). The Development of Blended Learning-Based Digital Teaching Materials on Kinematics for Islamic Primary School Prospective Teacher in Science Learning. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 16(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i1.9573>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Andrizal, & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *Jurnal Invotek*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Angelie, A., Chumairoh, W., Fradana, A. N., & Sidoarjo, M. (2025). Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan berfungsi berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk manusia. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Penggunaan*, 8(2), 955–966.
- Anwar, A. (2009). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. IAIT Press.
- Aprimadedi, Salahuddin, A., & , S. T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Papan Kosakata Pada Kemampuan Membaca Siswa

Kelas II SD N 04 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4164>

- Ashriyah, I., & , M. A. G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Salafiyah 1 Kauman. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.1036>
- Barokah, T., Sapriani, M., Cahyani, V. J., Astin, H., Negara, C., Melany, S. D., Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2025). Kesulitan Guru dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Dewi, D. P., SB, N. S., Putri, D. S., & Afni, N. (2023). *Pemain BIT IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Donnellan, J. (2021). Articulate Storyline 360. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ)*, 22(3), 251–260.
- Eka, C., Putri, B., & Kristianto, S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII. *Journal of Natural Science And Learning*, 01(1), 31–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.30742/jnsl.v4.i1>
- Handayani, K., & Winarni, R. (2025). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar (SD). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Hanifah, N. H. (2020). Mobile Learning pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran MI/SD: Penelitian Pengembangan. *Jurnal Ta'dib*, 23(1).
- Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning Nur Hidayah Hanifah*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2).
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 06(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3581>
- Hayya', L. A. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Eksponen*, 13(2).
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-

Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD*, 15(2).

- Irvansyah, R., & Syahri, B. (2025). Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut di SMK Negeri 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5154–5170. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.27672>
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AEfektivitas>
- Jariyah, A. (2023). Kesiapan Guru Taman Kanak-kanak dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada Program Sekolah Penggerak. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 2(2), 101–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/jpaud.v2i2.6973>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *BUKU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Kencana.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Base Instructional Design*. Pfeiffer.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 375–385. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Lelono, A. R., & Duling, J. R. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya Ajaran 2016/2017. *Jurnal Mahasiswa PTK Parentas*, 4(1).
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 30–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.63>
- Maesaroh, R. W., & Tijan. (2022). *Media Pembelajaran PPKn Berbantuan Articulate Storyline 3*. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Mahdalina. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Jurnal Kindai*, 18(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>

- Masri, Djamudi, N. La, Iye, R., & Nasrifa. (2023). Efektifitas Pembelajaran Menulis dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Tulis Siswa SMP Negeri 6 Baubau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).
- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/bahastra.v2i2.1215>
- Muhammad Furqon. (2024). *Minat Belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828> Peran
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based On Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. SIBUKU MEDIA.
- Putri, D. N. S., Islamiyah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Raja, A., Miftakhul, A., & Anam, K. (2024). Validitas Media Wordwall Pada Materi Sifat Wajib Allah Di Kelas VII MTS Berkah. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4).
- Razila, Z. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.3>
- Renninger, K. A., Hidi, S., & Krapp, A. (2014). *The Role of Interest in Learning and Development*. Psychology Press.
- Romadona, T. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam*

- Materi Stoikiometri [Skripsi]*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Safira, F. B. (2022). Pengemabangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Articulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 17(15).
- Sari, S. A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research Indonesian Institue For Corporate Learning and Studies (IICLS)*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.287>
- Setiawan, W. (2024). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Wadegroup.id.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, Simanjuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., & Hutagalung, W. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1550–1551. <https://doi.org/DOI:10.47709/educendikia.v4i03.5430>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Subekti, A. (2025). Problematika Keterampilan Menulis Pesreta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Subiyantoro, S. (2022). *Teori Belajar Landasan Teori Mendesain Pembelajaran Efektif*. Penerbit Lakeisha.
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Sugiri, W. A., Wibowo, A. M., Priatmoko, S., & Wijayanto, A. (2023). Improving students understanding with teaching materials based on augmented reality video animation. *Jurnal Fundadiknas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(3).
- Supriana, I. W., & Sukmana, I. T. (2018). Peningkatan dan Pengembangan Pengajaran

- berbasis Teknologi bagi Guru-guru di SMK Pariwisata Margarana. *Jurnal Widya Laksana*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jwl.v7i1.12564>
- Wahyudi, Ernawati, Wayudi, A. A., & Hadaming, H. (2024). *Teori Belajar dan Aplikasinya*. IKIP BJN Press.
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 299–300. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *BioEdu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, 6(2), 170. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)*. Eureka Media Aksara.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

101



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Fax/mile (0341) 552398 Malang
<http://fik.uin-malang.ac.id>, email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : 703/Un.03.1/TL.01.04/02/2026 12 Februari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SD Islam Surya Buana

di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Rifdah Farhanah Hasan
NIM	: 220103110085
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD
Lama Penelitian	: Maret 2026 sampai dengan Mei 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 : Surat Penelitian dari Sekolah



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 136/B/SDI-SB/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endang Suprihatin, S.S., S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Satuan Kerja : SDI Surya Buana Malang

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dwi Anggraini Lutfiyah
NIM : 2201041110099
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Islam Surya Buana Malang yang berjudul
**Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sudut dan Efektivitasnya terhadap
Kecemasan Matematis Siswa kelas V SD Islam Surya Buana pada bulan Maret-Mei 2026.**

Malang, 17 April 2026
Kepala SDI Islam Surya Buana

Endang Suprihatin, S.S., S.Pd.

Lampiran 3 : Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Kepada Yth.

Ibu Nur Hidayah Hanifah. M.Pd

Validator Ahli Media

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia XI/SD", peneliti memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat.

Penilaian ini sangat penting guna memastikan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian saya. Ibu diharapkan dapat memberikan penilaian melalui pemberian tanda cekdis (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Ibu terhadap setiap indikator yang dinilai. Selain itu, Ibu juga dipersilakan memberikan kritik, saran, atau masukan perbaikan pada bagian yang telah disediakan.

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cekdis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
SS: Sangat Setuju	: skor 4
S: Setuju	: skor 3
TS: Tidak Setuju	: skor 2
STS: Sangat Tidak Setuju	: skor 1

B. Instrumen Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Keselarasan dengan tujuan pembelajaran					
1.	Keselarasan dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Keselarasan dengan kegiatan pembelajaran				✓
3.	Keselarasan dengan ascsmen pembelajaran			✓	
4.	Kesclarasan dengan karakteristik peserta pembelajaran				✓
Feed back and adaption					
5.	Kemampuan media memberikan umpan balik				✓
6.	Kemampuan media memenuhi kebutuhan peserta didik			✓	
Minat					
7.	Kemampuan objek pembelajaran mengembangkan minat belajar peserta didik				✓
Desain					
8.	Kebenaran penulisan teks pada media				✓
9.	Kesesuaian tata letak dan visual				✓
10.	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna				✓
11.	Kesesuaian tampilan warna pada <i>background</i>				✓
12.	Kesesuaian tampilan warna				✓
13.	Kesesuaian jenis font yang digunakan			✓	
14.	Kesesuaian ukuran font yang digunakan				✓
15.	Kesesuaian penempatan gambar			✓	
Usabilitas					
16.	Kemudahan pengoprasian media			✓	
Aksesibilitas					
17.	Kemudahan akses pada peserta didik dengan perangkat yang digunakan				✓

Kepatuhan terhadap standar				
18.	Kepatuhan terhadap standar (tidak melakukan plagiarisme)			✓

C. Kritik dan Saran

Media tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran. revisi saran

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas media yang telah dibuat dinyatakan :
(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 09 Februari 2026
Validator Media



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212038

Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Kepada Yth.

Validator Ahli Materi

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD", peneliti memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah di buat.

Penilaian ini sangat penting guna memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam penelitian saya. Ibu diharapkan dapat memberikan penilaian melalui pemberian tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Ibu terhadap setiap indikator yang dinilai. Selain itu, Ibu juga dipersilakan memberikan kritik, saran, atau masukan perbaikan pada bagian yang telah disediakan.

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
SS: Sangat Setuju	: skor 4
S: Setuju	: skor 3
TS: Tidak Setuju	: skor 2
STS: Sangat Tidak Setuju	: skor 1

B. Instrumen Angket Validasi Materi Pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Skor			
No.		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi (Materi)					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kebenaran dan ketepatan konsep materi				✓
3.	Materi sesuai dengan tema BAB I "Aku yang Unik" Bahasa Indonesia kelas V				✓
4.	Kesesuaian contoh-contoh dengan materi				✓
5.	Keluasan dan kedalaman materi				✓
6.	Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif peserta didik				✓
7.	Materi mudah dipahami untuk peserta didik				✓
8.	Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi				✓
Aspek Kelayakan Isi (Soal)					
9.	Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria pencapaian tujuan pembelajarann				✓
10.	Soal mudah dipahami			✓	
11.	Kedalaman soal sesuai dengan materi				✓
12.	Kesesuaian soal dengna karakteristik peserta didik di kelas				✓
Aspek Kelayakan Bahasa					
13.	Bahasa mudah untuk dipahami			✓	
14.	Bahasa yang digunakan baik dan benar			✓	
15.	Kalimat yang digunakan efektif dan benar			✓	
16.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓

C. Kritik dan Saran

Perbaiki Kalimat yang ambigu, dan tata bahasa yang kurang tepat

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas media yang telah dibuat dinyatakan :
(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
(b.)	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Dosen Pembimbing

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
NIP.

Malang, 29 Januari 2026.
Validator Materi



Nurul Shofiah, M.Pd
NIP.

Lampiran 5 : Hasil Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

Kepada Yth.

Ibu Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd

Validator Ahli Bahasa

Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD”, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah di buat.

Penilaian ini sangat penting guna memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam penelitian saya. Ibu diharapkan dapat memberikan penilaian melalui pemberian tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Ibu terhadap setiap indikator yang dinilai. Selain itu, Ibu juga dipersilakan memberikan kritik, saran, atau masukan perbaikan pada bagian yang telah disediakan.

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu memeriksa dan mencoba media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
SS: Sangat Setuju	: skor 4
S: Setuju	: skor 3
TS: Tidak Setuju	: skor 2
STS: Sangat Tidak Setuju	: skor 1

B. Instrumen Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.		Aspek yang Dinilai	Skor			
			1	2	3	4
Ketepatan saat pemakaian bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai					✓
2.	Pemakaian kata tidak memuat makna ganda					✓
3.	Ketepatan pemakaian tanda tulisan				✓	
4.	Kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan serta gambar					✓
5.	Teks / tulisan saat media jelas serta mudah dibaca					✓
Kesesuaian dengan perkembangan						
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas V MI/SD				✓	
7.	Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa				✓	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa						
8.	Kesesuaian pemilihan kata/istilah				✓	
9.	Bahasa yang digunakan memakai struktur kalimat yang tepat serta sesuai					✓
10.	Bahasa yang digunakan terpadu serta terurut pada alur pikir pembahasan				✓	

C. Kritik dan Saran

Bagus dan sudah dapat digunakan dalam proses di lapangan. penambahan kata tanya SW, HT dalam pertanyaan. penambahan identitas pada awal quiz. Gunakan kalimat yang interaktif serta komunikatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas media yang telah dibuat dinyatakan :

(mohon Bapak/Ibu melingkari huruf sesuai dengan kesimpulan)

a.	Layak diujikan tanpa revisi
☒ b.	Layak diujikan dengan revisi
c.	Tidak layak diujikan

Malang, 11 Februari 2016
Validator Bahan


Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd

Lampiran 6 : Angket *Pretest* dan *Posttest*

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang dengan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kelas.				
2.	Saya menikmati belajar Bahasa Indonesia.				
3.	Saya tidak merasa bosan saat pelajaran Bahasa Indonesia.				
4.	Saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.				
5.	Saat fokus mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.				
6.	Saya memperhatikan materi yang sedang dipelajari pada pelajaran Bahasa Indonesia				
7.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia				
8.	Pembelajaran Bahasa Indonesia membuat saya ingin belajar lebih lanjut.				
9.	Saya ingin mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia pada pertemuan berikutnya.				
10	Pelajaran Bahasa Indonesia terasa menarik bagi saya.				
11.	Saya aktif mengikuti kegiatan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.				
12.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan pada pelajaran Bahasa Indonesia				
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia sampai selesai.				

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
14.	Saya tetap berusaha belajar Bahasa Indonesia meskipun pelajarannya sulit.				
15.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan serius dan sungguh-sungguh.				

Lampiran 7 : Hasil *Pretest* dan *Posttest*

ANGKET MINAT BELAJAR

Nama : TIANG, 2142 9903 082, Dik-ANCB, 1219-10

Kelas / absen : 11... 33

Sekolah : SDN. GUPPI 1-2402

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Angket ini bertujuan memperoleh minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- Beri tanda check (✓) pada salah satu kolom yang dianggap sesuai dengan ketentuan berikut:

Skala Penilaian	Keterangan
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

(35)

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang dengan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kelas.		✓		
2.	Saya menikmati belajar Bahasa Indonesia.			✓	
3.	Saya tidak merasa bosan saat pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		✓	
4.	Saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.		✓		
5.	Saat fokus mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
6.	Saya memperhatikan materi yang sedang dipelajari pada pelajaran Bahasa Indonesia	✓			

7.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia			✓	
8.	Pembelajaran Bahasa Indonesia membuat saya ingin belajar lebih lanjut.			✓	
9.	Saya ingin mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia pada pertemuan berikutnya.				✓
10.	Pelajaran Bahasa Indonesia terasa menarik bagi saya.			✓	
11.	Saya aktif mengikuti kegiatan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
12.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan pada pelajaran Bahasa Indonesia			✓	
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia sampai selesai.		✓		
14.	Saya tetap berusaha belajar Bahasa Indonesia meskipun pelajarannya sulit.		✓		
15.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan serius dan sungguh-sungguh.			✓	

ANGKET MINAT BELAJAR

Nama : YAN

Kelas / absen : 11... 33

Sekolah : SDN. GUPPI 1-2402

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Angket ini bertujuan memperoleh minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- Beri tanda check (✓) pada salah satu kolom yang dianggap sesuai dengan ketentuan berikut:

Skala Penilaian	Keterangan
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

(33)

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang dengan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kelas.	✓			
2.	Saya menikmati belajar Bahasa Indonesia.	✓			
3.	Saya tidak merasa bosan saat pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
4.	Saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.		✓		
5.	Saat fokus mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
6.	Saya memperhatikan materi yang sedang dipelajari pada pelajaran Bahasa Indonesia	✓			

7.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia	✓			
8.	Pembelajaran Bahasa Indonesia membuat saya ingin belajar lebih lanjut.		✓		
9.	Saya ingin mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia pada pertemuan berikutnya.	✓			
10.	Pelajaran Bahasa Indonesia terasa menarik bagi saya.	✓			
11.	Saya aktif mengikuti kegiatan dalam pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
12.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan pada pelajaran Bahasa Indonesia	✓			
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia sampai selesai.		✓		
14.	Saya tetap berusaha belajar Bahasa Indonesia meskipun pelajarannya sulit.	✓			
15.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan serius dan sungguh-sungguh.			✓	

Lampiran 8 : Hasil Wawancara Guru

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Perasaan Senang	Bagaimana respon emosional siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> ?	Siswa terlihat aktif, semangat dan senang dalam mengerjakan. Karena jika menggunakan media selain buku, mereka merasa lebih semangat, karena sehari-hari sudah menggunakan buku dan media kuis yang dioperasikan guru. Ketika mengetahui media <i>Articulate Storyline</i> , mereka merasa lebih semangat lagi.
2.		Apakah siswa terlihat lebih antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya tanpa media?	Ya
3.		Apakah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan saat media interaktif digunakan?	Ya
4.		Apakah siswa menikmati proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media tersebut?	Ya
5.	Perhatian	Apakah siswa lebih fokus memperhatikan pembelajaran saat menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> ?	Untuk perhatian siswa, tetap harus melalui pemantauan guru secara teliti. Karena penggunaan media tersebut membuat siswa bisa mengoperasikan computer sendiri, sehingga jika guru lalai, siswa bisa saja membuka situs lain. Namun, saat kegiatan

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
			praktik kemarin, Sebagian besar siswa sudah lebih fokus daripada menggunakan buku.
6.		Apakah perhatian siswa lebih terjaga saat media <i>Articulate Storyline</i> digunakan dibandingkan pembelajaran biasa?	Ya
7.	Ketertarikan	Apakah siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media interaktif <i>Articulate Storyline</i> ?	Ya, karena gambarnya menarik, terdapat kuis, dan music.
8.		Apa bagian yang paling menarik perhatian siswa dari media tersebut?	Kuis
9.		Apakah penggunaan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia?	Ya
10	Keterlibatan	Bagaimana keterlibatan siswa saat pembelajaran menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> ?	Siswa menjadi terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut, karena mereka bisa terlibat langsung dalam mengoperasikan media. Terlebih, kemampuan dalam memahami materi setiap anak berbeda-beda, sehingga jika kurang paham mereka bisa lebih bisa membaca materi dan soal secara lebih mendalam sesuai kemampuan diri masing-masing siswa.

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
11.		Apakah siswa lebih aktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya?	Ya
12.		Apakah media interaktif <i>Articulate Storyline</i> mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran?	Ya
13.	Efektivitas media	Menurut Ibu, apakah media interaktif <i>Articulate Storyline</i> membantu meningkatkan minat belajar siswa?	Ya. Karena dengan media ini, anak-anak mendapatkan pengalaman belajar baru yang lebih interaktif daripada sebelumnya. Anak-anak yang sebelumnya kurang memperhatikan pun menjadi lebih memperhatikan karena adanya rasa tanggung jawab dan perhatian penuh jika mereka memakai media sendiri-sendiri. Selain itu, mereka juga lebih tertarik karena adanya gambar bergerak, kuis dan musik yang mengiringi pembelajaran.

Lampiran 9 : Hasil Wawancara Siswa

WAWANCARA SISWA

Nama Siswa : Sabila Ayu Putri Iestari

Kelas : V B

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Perasaan Senang	Bagaimana perasaan anda saat belajar Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> ?	Seru, tapi pas jawab soal di kuis masi ada jawaban yang salah
2.		Apakah anda merasa senang belajar dengan media tersebut? Mengapa?	Senang, karena lebih suka belajar pakai media
3.	Perhatian	Apakah anda lebih fokus dalam pembelajaran saat menggunakan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> ?	Iya merasa lebih fokus
4.		Apakah media tersebut membantu anda memahami materi Bahasa Indonesia?	Iya dapat membantu
5.	Ketertarikan	Apakah anda tertarik belajar Bahasa Indonesia jika menggunakan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> ?	Iya karena lebih suka belajar jika pakai komputer dibanding belajar di kelas seperti biasa
6.		Bagian media apa yang paling menarik perhatian anda?	Bagian kuis sama video
7.	Keterlibatan	Apakah anda aktif menggunakan media tersebut dari awal hingga akhir?	Iya aktif
8.		Apakah anda mengerjakan kuis yang ada di dalam media secara mandiri?	Iya dikerjakan sendiri

Lampiran 10: Instrumen Observasi

INSTRUMEN OBSERVASI

No	Pernyataan	YA	TIDAK	Catatan
Perasaan Senang				
1.	Siswa menunjukkan ekspresi senang ketika menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> secara mandiri.	✓		Siswa terlihat senang saat tahu pembelajaran akan menggunakan media di komputer.
2.	Siswa terlihat antusias saat memulai pembelajaran menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> .	✓		Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan media.
3.	Siswa menikmati proses belajar menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> hingga selesai.	✓		Siswa terlihat menikmati proses pembelajaran dengan media.
Perhatian				
4.	Siswa fokus memperhatikan media saat digunakan.	✓		Siswa fokus memperhatikan media di masing-masing komputer.
5.	Siswa mengikuti alur pembelajaran dalam media tanpa mudah terdistraksi.	✓		Siswa mengikuti pembelajaran sesuai alur pembelajaran dg media.
6.	Siswa membaca dan menyimak informasi yang ada pada media dengan baik.	✓		Siswa memperhatikan informasi yang ada pada media.
Ketertarikan				
7.	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan media.	✓		Siswa terlihat antusias melihat media.
8.	Siswa terlihat penasaran untuk melanjutkan ke bagian berikutnya dalam media.	✓		Siswa terlihat fokus untuk membaca dan mengerjakan kuis hingga selesai.
9.	Siswa tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia	✓		Siswa menunjukkan sikap baik dalam mengikuti pembelajaran.

	menggunakan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> .			
Keterlibatan				
10.	Siswa aktif mengoperasikan media interaktif <i>Articulate Storyline</i> secara mandiri.	✓		Siswa terlihat aktif u/ menekan tombol sesuai petunjuk penggunaan media.
11.	Siswa mengerjakan kuis yang terdapat di dalam media.	✓		Siswa mengerjakan kuis yang ada pada media.
12.	Siswa berusaha menyelesaikan kuis hingga selesai.	✓		Siswa berusaha untuk mengerjakan & menjawab kuis dengan benar.

Lampiran 11: Dokumentasi





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Rifdah Farhanah Hasan
NIM : 220103110085
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 10 Juni 2026
Ketua
a.n. Dekan


Mulyandah Mala Rohmana, M.Pd



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama : Rifdah Farhanah Hasan

Tempat, Tanggal Lahir : Denpasar, 11 April 2004

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

NIM : 220103110085

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Gunung Cemara VIIA No.4 Monang-Maning, Denpasar Barat, Bali.

Nomor Telepon : 089697557013

Email : rifdahfarhana04@gmail.com

Pendidikan : 1. TK Al-Muhajirin Puti Bungsu Denpasar Barat
2. SDN 19 Pemecutan Denpasar Barat
3. MTs.N 4 Jembrana
4. MAN 1 Jembrana