

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam hidup manusia, dimana setiap manusia berhak mendapatkan dan berharap untuk terus berkembang dalam pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.¹

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi manusia yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Maka pada intinya pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran, dimana dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Menurut Sunaryo dalam Prihantini, belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²

¹Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Faelicha, 2013), Hal. 2.

²Prihantini, *Strategi Pembelajaran SD*, (Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara, 2020), Hal. 14.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar yang dinamis guna untuk mentransfer nilai-nilai ke peserta didik agar dapat melakukan perubahan tingkah laku maupun pengetahuan. Krathwohl dan Benjamin S. Blomm dalam Mislan mengemukakan bahwasanya tujuan pembelajaran terbagi menjadi tiga ranah, antara lain ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah Psikomotor.³ Melalui, pembelajaran diharapkan adanya perubahan kualitas pada tiga ranah tersebut karena seperti yang diketahui bahwa tujuan dari pembelajaran sendiri tidak lain adalah untuk meningkatkan wawasan, perilaku dan keterampilan.

Proses pembelajaran seorang pendidik berperan penting dalam mengatur dan mengkondisikan lingkungan belajar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas pembelajaran dengan aman dan nyaman, karena guru merupakan sentral dan salah satu sumber belajar dalam kegiatan mengajar. Adapun persiapan yang akan dilakukan ialah merancang pembelajaran baik itu dimulai dari menyiapkan materi, penyampaian materi pembelajaran dengan leluasa, hingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika didukung dengan adanya media pembelajaran, sebagaimana H. Malik mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang

³Edi Mislan, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022), Hal. 25.

perhatian, minat, pikiran dan perasaan.⁴ Sedangkan Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁵ Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran ialah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena keberadaan media sangat membantu tugas para pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang di berikan oleh pendidik kepada peserta didik.

Namun, perlu kita ketahui bahwa seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin berkembang pesat yang mana hal tersebut juga mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih menarik sehingga dapat terjalin proses pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan minat, semangat, motivasi, dan hasil belajar yang baik pada peserta didik, serta dapat meningkatkan ketercapaian tujuan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Maharani dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pelaksanaan kegiatan pendidikan dan

⁴Asrul Burhan, dkk, *Bahan Ajar Pelatihan Sederhama (Untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries)*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021), Hal. 137.

⁵Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), Hal. 10-11.

pengajaran semakin menuntut lahirnya berbagai media pembelajaran yang bervariasi⁶ Karena proses belajar merupakan proses internal dalam diri manusia maka pendidik bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar melainkan salah satu komponen dari sumber belajar atau sebagai fasilitator.

Menurut Sokon dan Haidir dalam penelitiannya, media pembelajaran dapat mempengaruhi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik, media yang dapat dilihat dan didengar biasanya dapat mempengaruhi sebanyak 50% dalam tingkat belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Vernon A. Magnesen dalam Deporter yang dikutip oleh Sokon dan Haidir menyatakan bahwa 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Hal inilah yang menjadi dasar bahwa pentingnya media pembelajaran yang bisa dilihat dan didengar oleh siswanya.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di MI Marfu'ah Palembang pada kelas V ditemukan adanya permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran di MI Marfu'ah Palembang, dimana kurangnya minat, semangat serta motivasi belajar yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Masih banyaknya pendidik yang menyampaikan materi pembelajarannya hanya menggunakan Buku LKS dan Papan Tulis yang mengakibatkan pembelajaran

⁶ Yuli Sintya Maharani, "Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013", *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol. 3 No.1 (2015), Hal. 32.

⁷Sokon Saragih dan Haidir Lubis, "Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik", *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, No. 1 (2018), Hal. 12.

menjadi monoton dan membosankan bagi peserta didik. Sehingga memungkinkan peserta didik menjadi kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik saat proses pembelajaran berlangsung. Sekolah tersebut masih minim memanfaatkan *software* pendukung yang dapat menciptakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), namun ada beberapa guru yang terkadang memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft Power Point*.

Fakta tersebut sesuai dengan pernyataan Nopi Paradila Suardi, yang menyatakan bahwa permasalahan yang terjadi di lapangan ialah masih banyak guru yang menggunakan Buku, LKS, Buku Paket, dan Papan Tulis sebagai sarana penyampaian materi dikelas, sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi peserta didik.⁸ Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini memberikan dampak yang baik terhadap pembelajaran khususnya dari proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis ICT, antara lain mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari, menampilkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, dan memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajaran dengan materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis ICT ini diperlukan dalam bidang pendidikan khususnya pada tingkat sekolah dasar sebagaimana diketahui bahwa peserta didik pada

⁸Nopi Paradila Suardi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 MI Nurul Iman Pematang Gajah*. Skripsi (Jambi: UIN Sultan Thaha Saifuddin, 2021).

tingkatan sekolah dasar itu mudah bosan sehingga sangat perlu memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis ICT dengan baik dan maksimal.⁹

Media pembelajaran interaktif berbasis ICT yang perlu dikembangkan ialah salah satunya dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah *software* (Perangkat Lunak) yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.

Articulate Storyline 3 mendukung fitur seperti *Adobe flash* dan *Macromedia Flash* dalam pembuatan animasi, namun mempunyai interface yang sederhana seperti *Microsoft Power Point*. Sehingga *Articulate Storyline 3* ini cocok serta cukup mudah dipelajari bagi pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan *Microsoft Power Point*. Sedangkan bagi pengguna yang sudah mahir, bisa berkreasi menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan lebih kreatif. Fitur-fitur *Articulate Storyline 3* yang lengkap menjadikan *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Serta perlu diketahui *Articulate Storyline 3* ini memiliki keunggulan dalam hasil publikasinya, dapat berupa media berbasis online melalui web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti Laptop, Smartphone/Handphone maupun berbasis offline melalui *Compact Disc (CD)*.¹⁰

⁹Dyah Afifah Andari, *Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Guepedia, 2021), Hal. 32-33.

¹⁰ Ika Parma Dewi, dkk, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, (Padang: UNP Press, 2021).

Berdasarkan paparan diatas permasalahan yang ada di MI Marfu'ah tersebut yaitu kurangnya minat, semangat, dan motivasi belajar yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Dimana kurangnya pemanfaatan *software* pendukung yang dapat menciptakan media pembelajaran interaktif. Namun ada beberapa guru yang terkadang memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Software Microsoft Power Point* yang mana *software* tersebut lebih cocok digunakan dalam kegiatan persentasi karena *software* tersebut belum menyediakan *tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Demikian usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *software Articulate Storyline 3*, yang tertuang dalam judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Marfu'ah Palembang”. Dalam memanfaatkan *software Articulate Storyline 3* peneliti berharap dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi bagi peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti menemukan beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif, dimana masih banyak pendidik yang menyampaikan materi pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah, buku paket, serta papan tulis sehingga membuat peserta didik menjadi bosan.
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mana pada penyampaian materinya masih berupa teks bacaan.
3. Pendidik jarang menggunakan media pembelajaran didalam kelas.
4. Peserta didik kurang fokus ataupun kurang memperhatikan pembelajaran yang disampaikan pendidik saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Marfu'ah Palembang ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Marfu'ah Palembang ?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Marfu'ah Palembang ?

D. Batasan Masalah

Dalam upaya mempermudah dan memperjelas penelitian, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut difokuskan pada Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem Fokus Pembelajaran IPA Materi Pokok Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.
2. Penelitian pengembangan tersebut dilakukan pada siswa kelas V MI Marfu'ah Palembang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Marfu'ah Palembang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Marfu'ah Palembang.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Marfu'ah Palembang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pemikiran terhadap penelitian selanjutnya, khususnya bagi yang akan meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Menambah wawasan, keterampilan, serta kemampuan guru mengenai pemanfaatan maupun pengembangan media pembelajaran interaktif, terutama seperti pada penelitian ini yaitu berbasis *software Articulate Storyline 3*. Sehingga pendidik diharapkan memiliki referensi ataupun acuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

b. Bagi Peserta didik

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat meningkatkan semangat, maupun motivasi belajar yang baik kepada peserta didik.

G. Tinjauan Pustaka

Menurut Leedy, tinjauan pustaka merupakan penjelasan yang harus berisi tentang pernyataan-pernyataan peneliti sebelumnya mengenai penelitian serupa yang dikerjakan.¹¹ Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Pertama, Nopi Paradila Suardi (2021) Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 MI Nurul Iman Pematang Gajah”. Hasil verifikasi ahli media menunjukkan bahwa software *Articulate Storyline* dapat dikembangkan dimasa mendatang. Persentase hasil nilai yang didapatkan dari Validator Materi masuk pada kategori “sangat baik” sebesar 95%, dan nilai hasil yang didapatkan dari Validator Media Sebesar 97%. Masukkan kategori "sangat baik". Persentase hasil nilai yang diperoleh dari "ahli pembelajaran" adalah 92,64%, dan masuk ke kategori "sangat baik", sedangkan hasil nilai persentase dari uji coba siswa adalah 91,87% yang masuk dalam kategori "sangat baik". Artinya *software Interactive Media Articulate Storyline* dapat dikatakan layak.¹²

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan 4D, dan hasil dari media pembelajarannya hanya *berbentuk Compact Disk (CD)* sedangkan penelitian peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE

¹¹Andy Sulistiyanto, dkk, *Tiga Jurusan Mudah Menulis, Panduan Praktis Menulis Artikel, KTI, dan Cerpen*, (Guepedia, 2021), Hal. 80.

¹² Nopi Paradila Suardi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 MI Nurul Iman Pematang Gajah*, Skripsi (Jambi: UIN Sultan Thaha Saifuddin, 2021).

dan hasil dari media pembelajarannya tidak hanya berbentuk *Compact Disk* (CD) tetapi juga berbentuk media berbasis online melalui web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti Laptop, Smartphone/Handphone.

Kedua, Muhammad Habib Ridwan (2019) Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulung Agung”. Hasil analisis data validasi produk oleh ahli media memperoleh persentase mencapai 87% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil analisis data validasi produk oleh ahli materi memperoleh persentase mencapai 88% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* layak atau valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA. Sedangkan hasil analisis data respon siswa memperoleh persentase mencapai 95% dengan kriteria sangat positif. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan belajar pada saat *pretest* hanya sebesar 21% dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* menjadi 87%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.¹³

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu penelitian sebelumnya menggunakan *software Adobe Flash* dan

¹³Muhammad Habib Ridwan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V Di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung*, Skripsi (Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2019).

hasil dari media pembelajarannya hanya *berbentuk Compact Disk (CD)* sedangkan penelitian peneliti menggunakan *software Articulate Storyline 3* dan hasil dari media pembelajarannya tidak hanya *berbentuk Compact Disk (CD)* tetapi juga *berbentuk media berbasis online melalui web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti Laptop, Smartphone/Handphone.*

Ketiga, Nina Hilyana (2021) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II Di SDN Duri Kosambi 06 Pagi”. Hasil penelitian dari media pembelajaran interaktif yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dalam kategori baik dan layak digunakan untuk pembelajaran dengan perolehan skor pesentase 78,67% berdasarkan aspek kejelasan visual, kemudahan, estetika, desain pembelajaran, konsisten, kualitas isi & tujuan, dan kualitas instruksional.¹⁴

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu penelitian sebelumnya pada pembelajaran matematika sedangkan penelitian peneliti pada pembelajaran tematik tepatnya pada muatan pembelajaran IPA.

Keempat, Tri Dewi Nugraheni (2017) Universitas Negeri Semarang, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK

¹⁴Nina Hilyana, *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II Di SDN Duri Kosambi 06 Pagi*, Skripsi (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2021).

Negeri 1 Kabumen” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 72,3% dilihat dari aspek kesesuaian materi dan kesesuaian bahasa, sedangkan persentase rata-rata skor validasi ahli media sebesar 78,54% dilihat dari aspek desain tampilan, animasi, video, audio, dan kemudahan penggunaan media. Hasil penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa, dilihat dari hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain yang memperoleh hasil 0,71. Peningkatan minat belajar siswa diperkuat oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-gain sebesar 0,8. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah ditetapkan.¹⁵

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu penelitian sebelumnya menerapkan penelitian pengembangan pada siswa tingkat SMK sedangkan penelitian peneliti pada siswa tingkat SD/MI.

Kelima, Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” Hasil penelitian

¹⁵Tri Dewi Nugraheni, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kabumen*, Skripsi (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017).

diperoleh media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat dikatakan layak dengan hasil pengujian ahli materi sebesar 81% yang dikategorikan sangat baik dan dari ahli media sebesar 78% yang dapat dikategorikan baik. Sedangkan dari hasil respon lembar angket siswa memiliki hasil validitas rata-rata r hitung tingkat validasi angket minat belajar siswa sebesar 0,598, maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Dan untuk hasil realibilitasnya sebanyak 0,925 termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan Dari pengujian yang sudah dilakukan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁶

Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu penelitian sebelumnya hasil dari media pembelajarannya hanya berbentuk *Compact Disk (CD)* sedangkan penelitian peneliti hasil dari media pembelajarannya tidak hanya berbentuk *Compact Disk (CD)* tetapi juga berbentuk media berbasis online melalui web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti Laptop, Smartphone/Handphone.

Tabel 1.1 Kajian Terdahulu

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
-----	-------------------------	-----------	-----------

¹⁶Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD", *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 4 No. 1 (2021).

1	<p>Nopi Paradila Suardi</p> <p>Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 MI Nurul Iman Pematang Gajah, Skripsi 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan penelitian pengembangan pada siswa tingkat SD/MI • Menggunakan software <i>Articulate Storyline</i> Hasil dari media pembelajaran berbentuk <i>Compact Disk</i> (CD) 	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan 4D • Hasil dari media pembelajaran hanya berbentuk <i>Compact Disk</i> (CD) sedangkan penelitian peneliti tidak hanya berbentuk <i>Compact Disk</i> (CD) tetapi juga berbentuk media berbasis online melalui web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti Laptop, Smartphone/Handphone.
2	<p>Muhammad Habib Ridwan</p> <p>Judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V Di MI Roudlotut Thilibin Kabupaten Tulungagung, Tesis 2019</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan penelitian pengembangan pada siswa tingkat SD/MI • Mengembangkan media pembelajaran interaktif • Model pengembangan ADDIE • Hasil dari media pembelajaran berbentuk <i>Compact Disk</i> (CD) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>software Adobe Flash</i> sedangkan penelitian peneliti menggunakan <i>software Articulate Storyline</i>. • Hasil dari media pembelajaran hanya berbentuk <i>Compact Disk</i> (CD) sedangkan penelitian peneliti tidak hanya berbentuk <i>Compact Disk</i> (CD) tetapi juga berbentuk media berbasis online melalui web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti Laptop, Smartphone/Handphone.
3	<p>Nina Hilyana</p> <p>Judul Pengembangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan penelitian pengembangan pada siswa tingkat SD/MI 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada pembelajaran matematika sedangkan penelitian peneliti pada

	<p>Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II Di SDN Duri Kosambi 06 Pagi, Skripsi 2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran interaktif • Model pengembangan ADDIE • Menggunakan <i>software Articulate Storyline</i> 	<p>pembelajaran tematik tepatkan pada muatan pembelajaran IPA</p>
4	<p>Tri Dewi Nugraheni Judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Kabumen, Skripsi 2017.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran interaktif • Model pengembangan ADDIE • Menggunakan <i>software Articulate Storyline</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan penelitian pengembangan pada siswa tingkat SMK
5	<p>Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono Judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD, Jurnal 2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan penelitian pengembangan pada siswa tingkat SD/MI • Mengembangkan media pembelajaran interaktif • Model pengembangan ADDIE • Menggunakan <i>software Articulate Storyline</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil dari media pembelajaran hanya berbentuk Compact Disk (CD) sedangkan penelitian peneliti tidak hanya berbentuk Compact Disk (CD) tetapi juga berbentuk media berbasis online melalui web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti Laptop, Smartphone/Handphone.