**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam perkembangan awal (dan hingga kini masih dianut), istilah
media pembelajaran hanyalah berkisar guru, kapur tulis, dan buku paket.
Sekarang ini media pembelajaran lebih cenderung dipandang sebagai alat
untuk menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yangdigunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan menfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasamya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Menurut *AECT* (*Association of Education and Communication Technology*), (dalam Talizaro Tafonao 2018:105) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (dalam Talizaro Tafonao 2018:105) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, Sanky (dalam Maklonia Meling Moto 2019:23). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar terciptanya
lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif, Munadi (dalam Maklonia Meling Moto 2019:23). Menurut Arsyad (2015 : 10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Rohmat (dalam Maklonia Meling Moto 2019:23) media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses pembelajaran yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu. Menurut Jalinus (2016) bahwa media pembelajaran dapat berupa bahan/perangkat lunak (*software*) atau alat/perangkat keras (*hardware*).

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna menyampaikan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa paham akan materi yang dibahas.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih berarti. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Wina Sanjaya (2014:73-75), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

1. Fungsi motivasi.

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

1. Fungsi kebermaknaan.

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

1. Fungsi penyamaan persepsi.

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

1. Fungsi individualitas.

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

1. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.
2. Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu. Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Menurut Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur (dalam Nurdyansyah, 2019:60-61), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
3. Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
4. Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.
5. Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jumlah dan jenis media belajar sangat banyak, untuk memudahkan mengenalinya maka ada beberapa ahli melakukan pengelompokan media belajar seperti menurut Rustaman (dalam Salahuddin, 2016:116-117) mengelompokkan
media pembelajaran berdasarkan jenisnya sebagai berikut :

1. Media asli hidup, seperti akuarium dengan ikan dan tumbuhannya, terarium dengan hewan darat dan tumbuhannya, kebun binatang dengan
semua hewan yang ada, kebun percobaan, insektarium (berupa kotak kaca yang berisi semut, anai-anai dan lain-lain).
2. Media asli mati, misalnya herbarium, taksiderium, awetan dalam botol, bioplastik dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan yang telah
dikeringkan dan disusun seperti keadaan aslinya).
3. Media asli benda tak hidup, contoh: berbagai contoh batuan minineral,
kereta api, pesawat terbang, mobil, gedung dan papan tempel.
4. Media asli tiruan atau model, contoh: model irisan bagian dalam
bumi, model penampang melintang batang dikotil, penampang daun, model terso tubuh manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model globe, model atom, model DNA.
5. Media grafis, misalnya: bagan, diagram, grafik, poster, plakat, gambar,
foto, lukisan.
6. Media dengar, misalnya: program radio, program MP3, *tape recorder*, piringan hitam, CD, kaset (g) media pandang dengar, misalnya: VCD, televisi, bersuara, program *xing mpeng*.
7. Media proyeksi, terdiri dari proyeksi diam (*still proyektion*) misalnya: transparansi; proyeksi gerak (*movie proyektion*) misalnya: film atau gambar gerak ukuran film 8 mm, 10 mm, dan 36 mm.
8. Media cetak, misalnya: buku cetak, koran, majalah, komik.

Asyhar (dalam Yaumi Muhammad, 2017:25) membagi jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian, yakni: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio-visual dan 4) multimedia. Pembagian yang lebih lengkap dapat dilihat pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi (dalam Yaumi Muhammad, 2017:25), di mana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifkasi menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) computer multimedia, dan (8) jaringan komputer.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa jenis media yang sangat banyak dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara lain yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, media lingkungan, maka media proyeksinya adalah media yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan jenis media pembelajaran seperti yang telah dikutip di atas, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti (1) media cetak, (2) media pameran, (3) audio, (4) visual, (5) multimedia, (6) komputer dan jaringan.

1. ***Articulate Storyline* 3**
2. **Pengertian *Articulate Storyline* 3**

Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, banyak media pembelajaran berbasis tekonologi, di era Revolusi Industri 4.0 ini menuntut guru untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul. Jika guru hanya sebatas berbicara ilmu pengetahuan kepada siswa dikelas maka peran guru dapat tergantikan oleh teknologi.

Pembelajaran dengan menggunakan media konvensioal (ceramah) lebih cederung membuat peserta didik kurang aktif dan malas dalam menerima materi yang disampaiakan oleh guru dengan tidak adanya media pembelajaran (Hijjah Nursyahria & Bahri Samsul, 2022:25). Dalam proses pelaksanaan pembelajaran dalam kelas, guru sebagai tenaga pendidik memiliki tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar dengan optimal. Maka dari guru harus menciptakan media pembelajaran yang menarik namun berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah media *articulate storyline* 3 dimana media ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengetahui sampai pemahaman siswa tersebut.

*Articulate storyline* 3 merupakan media interaktif yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni menjadikan kedua kemampuan kolaborasi yang menarik minat belajar peserta didik, Pratama (dalam Nasution M.F & Darwis Umar, 2022:48 ). *Articulate storyline* 3 adalah alat *e-learning* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif (pembelajaran). Pelajari cara merencanakan proyek alur cerita, menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda untuk membuat presentasi, menggunakan jenis media seperti audio dan video, dan kemudian menerbitkan proyek yang dibuat. Media pembelajaran Interaktif Multimedia berbasis *articulate storyline* ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *scene* dan *slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Untuk memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan suatu materi, media ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dan alternatif tersendiri.

Media *articulate storyline* sangat cocok untuk digunakan dalam memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. Dengan cara ini, Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran pada tema panas & perpindahannya. Pemilihan materi disesuaikan dengan kurikulum yang sudah diberlakukan saat ini yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Lubis M.A& Sukmawarti 2023:956). Dalam implementasinya, pendekatan pembelajaran tematik terpadu ini bertolak dari sebuah tema yang dipilih dan dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memperhatikan keterkaitan mereka dengan isi mata pelajaran.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa *articulate storyline* 3 adalah media interaktif (perangkat lunak) untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *scene* dan *slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta mampu menarik minat belajar peserta didik.

1. **Kelebihan *Articulate Storyline* 3**

*Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran (Indriani M.S, Dkk. 2021:28) yaitu:

1. Dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum,
2. Dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya,
3. Bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *articulate storyline*,
4. Terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa mengunggah file yang berada di luar,
5. Memberikan konten yang interakif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu Rohmah dan Bukhori (dalam Firdawela Indah & Reinita, 2021:100) mengungkapkan media pembelajaran menggunakan
*articulate storyline* 3 memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dapat dipublikasikan ke *playstore*,
2. Tampilan yang diberikan interaktif,
3. Memudahkan peserta didik belajar dimana saja dan kapan saja,
4. Dapat diakses secara offline,
5. Media pembelajaran yang bisa digunakan di rumah.
6. **Kekurangan *Articulate Storyline* 3**

*Software articulate storyline* ini juga memiliki kekurangan yaitu *articulate storyline* adalah harga izin untuk memiliki *software* itu sendiri. Berdasarkan data dari web *articulate.com* menunjukan harga lisensi sebesar $ 999 atau sejumlah Rp. 14.6 juta untuk pemakaian pribadi. Harga tersebut tentunya bukanlah harga
yang terjangkau. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dirancang untuk pembelajaran personal. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan kepahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi (Lubis M.A & Sukmawarti, 2023:957).

1. **Minat Belajar**
	1. **Pengertian Minat Belajar**

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada keinginan, Depdiknas (dalam Achru Andi, 2019:206). The Liang Gie (dalam Achru Andi, 2019:207) memberikan pengertian yang paling mendasar tentang minat “minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatankarena menyadari pentingnya kegiatan itu”. Selain itu Agus Sujanto (dalam Achru Andi, 2019:207) memberikan pengertian tentang minat “sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.

Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong untuk belajar selanjutnya. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahuidan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya, Iskandar (dalam Achru Andi, 2019:208). Minat belajar menurut Clayton Aldelfer (dalam Achru Andi, 2019:208) adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin.

Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Minat belajar merupakan ketertarikan yang tinggi akan objek. Minat belajar bertujuan untuk mengoptimalkan potensi dan perubahanperilaku melalui pengalamannya sendiri. Minat belajar akan melahirkan ketertarikan dan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan uraian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa adalah ketertarikan, kecenderungan dan kegairahan siswa dengan cara melibatkan perasaan senang untuk melakukan kegiatan belajar sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda serta innformasi pada siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar di kelas dengan senang hati tanpa dasar paksaan atau semata-mata hanya mematuhi kewajiban sebagai siswa.

* 1. **Cara Meningkatkan Minat Belajar**

Strategi guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas (Trismayanti S, 2019:145-149), adalah :

1. Berikan Peserta didik untuk Mengambil Keputusan serta Kontrol. Saat sebuah instruksi dari guru menjadi sesuatu yang penting dalam menjaga motivasi dan belajar peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih beberapa pilihan dan kontrol terhadap apa yang terjadi di kelas sebenarnya adalah salah satu cara terbaik yang bisa guru lakukan agar peserta didik terlibat dalam pembelajaran. Contohnya, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih jenis tes apa yang diharapkan atau juga materi jenis apa yang ingin dipelajari saat pembelajaran. Hal ini setidaknya mampu memberikan motivasi belajar berlebih bagi peserta didik.
2. Berikan Sebuah Instruksi yang Jelas. Peserta didik akan teramat sangat frustasi jika diberikan sebuah tugas yang tidak ada kejelasan akan tugas yang diberikannya tersebut. Mereka akan semakin surut motivasi dalam belajarnya yang dikarenakan ketidak pahaman terhadap tugas yang diberikan. Setiap awal tahun, sebisa mungkin guru untuk memberikan instruksi, peraturan dan harapan kepada peserta didik secara jelas agar kedepannya peserta didik paham dengan maksud dan tujuan gurunya.
3. Ciptakan Lingkungan Kelas Bebas Ancaman. Terkadang ada guru yang sangat menekankan sebuah konsekuensi apabila ada peserta didik yang melanggar, guru tersebut terus saja mengingat dan mengulang-ngulang pembahasan ini setiap pertemuan. Tentu ini akan memberikan image negatif peserta didik terhadap gurunya. Mereka akan beranggapan bahwa gurunya tersebut sudah tidak pernah lagi percaya kepada mereka. Padahal dari pada membahas hal ini secara terus-menerus, yang mana akan membuat diri peserta didik selalu dalam keadaan terancam, lebih baik memberikan motivasi dengan memberikan kepercayaan kepada peserta didik. Ketika guru membuat sebuah lingkungan yang aman dan lebih mementingkan keyakinannya terhadap apa yang dilakukan peserta didik daripada meletakkan konsekuensi terhadap peserta didik yang melanggar, akan lebih memungkinkan peserta didik untuk tetap termotivasi untuk melakukan pekerjaan mereka.
4. Ubah Suasana Belajar Kelas. Kelas merupakan tempat yang sangat bagus untuk belajar, namun jika dilakukan terlalu sering akan menimbulkan perasaan bosan dari diri peserta didik. Untuk menghindari hal ini dan juga untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari suatu materi, berikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar di luar kelas. Guru bisa melakukannya dengan membuat suatu kunjungan lapangan, mendatangkan pembicara atau bahkan berkunjung ke suatu sekolah untuk melakukan suatu penelitian. Hal ini akan menjadikan otak peserta didik *fresh* dan hal-hal baru yang didapatkan akan menjadikan peserta didik semakin termotivasi untuk belajar
5. Mengenal peserta didik anda tidak hanya sekedar tahu nama saja. Peserta didik pun ingin gurunya memiliki hati yang tulus dan peduli terhadap mereka berkaitan dengan keberhasilan mereka. Ketika peserta didik merasa dihargai oleh gurunya, maka akan tercipta suatu lingkungan belajar yang aman dan memotivasi mereka untuk bekerja lebih keras, karena mereka ingin mendapatkan pujian dan umpan balik yang baik dari seseorang yang sudah mereka anggap berharga dan menghormati mereka sebagai individu.
6. Mengetahui Minat Peserta didik. Hal ini juga memiliki keuntungan lain bagi para guru, yaitu anda selaku guru bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan sesuatu yang menjadi minat peserta didik. Misalkan peserta didik disuatu kelas sangat senang dengan yang namanya musik, guru fisika bisa menjelaskan materi bunyi tentang frekuensi dan periode dengan alat bantu seperti gitar dan sebagainya. Begitupun materi pelajaran lain, tinggal pintar-pintar guru saja dalam mengaitkannya. Mengaitkan materi dengan minat peserta didik akan memberikan motivasi belajar yang sangat efektif.
7. Berikan *Feedback* dan Bantu Menemukan Solusi. Peserta didik yang sudah berjuang dalam mengerjakan tugas, dan tetap mengalami kesulitan, terkadang menjadikan mereka merasa frustasi dan tentunya ini akan menurunkan motivasi. Dalam situasi ini sangat penting bagi seorang guru untuk membantu peserta didiknya dalam belajar persis di mana mereka mengalami kesulitan.
8. Jadikan Kelas menjadi Menyenangkan. Peserta didik yang melihat kelas sebagai tempat di mana mereka bisa bersenang-senang (Positif) akan lebih termotivasi untuk memperhatikan dan melakukan pekerjaan dalam kegiatan pembelajaran daripada mereka yang menganggapnya sebagai sebuah tugas. Menambahkan sebuah kegiatan yang menyenangkan di kelas bisa membantu peserta didik yang kesulitan untuk tetap terlibat dan akan membuat kelas menjadi tempat yang jauh lebih ramah untuk semua peserta didik.
9. Berikan Kesempatan untuk Melakukan. Peserta didik, bahkan yang terbaik sekalipun, bisa menjadi sangat frustasi dan kehilangan motivasi ketika diri mereka tidak mendapatkan pengakuan dari peserta didik lain terlebih dari gurunya. Pastikan bahwa semua peserta didik mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran. Ini akan meningkatkan motivasi dari dalam diri mereka untuk melakukan yang terbaik.
	1. **Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Apabila kita memperhatikan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar terhadap mata pelajaran tertentu, termasuk dalam mata pelajaran fikih, secara keseluruhan faktor tersebut digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor *eksternal* (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor *internal* (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik). Dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam mata pelajaran fikih, dapat dilihat pada factor kurikulum, faktor dari dalam diri siswa, faktor metode mengajar, faktor guru, serta sarana dan prasarana, termasuk penggunaan multimedia pembelajaran.

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, menurut Totok Susanto (dalam Achru Andi, 2019:211), sebagai berikut:

1. Memotivasi dan cita-cita
2. Keluarga
3. Peranan guru
4. Sarana dan prasarana
5. Teman pergaulan

Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, (menurut Syah 2003:132) yaitu:

1. Faktor *internal* siswa adalah faktor dari dalam diri siswa yang
meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis dan aspek psikologis.
2. Faktor *eksternal* siswa terdiri dari dua macam, yaitu faktor
lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial
3. Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang
digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.
4. Indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih
menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.
	* 1. **Tema Panas dan Perpindahannya**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut dengan tema. Menurut Mardianto (dalam Mawardi A.D & Aritonang M.A, 2022:71) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang dapat memberikan siswa pengalaman bermakna bagi siswa, karena pada saat pelaksanaan pembelajarannya mengaitkan beberapa materi mata pelajaran ke dalam satu tema atau bahasan. Menurut Gandasari (2019:23) pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Oleh karena itu pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat perlu dilaksanakan dan diterapkan kepada siswa dan pentingnya pemahaman guru tentang pembelajaran tematik di sekolah dasar Prastowo (dalam Gandasari, 2019:23)

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi tema. Tema-tema tesebut didalamnya memuat 3/4 subtema materi pelajaran dan setiap subtema terdiri dari 6 pembelajaran meliputi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Matematika (MM). Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Bahasa Indonesia (BI), dan Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK).

Menurut Prastowo (dalam Indriani Fitri, 2015:89), Ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik integratif yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain;

1. Berpusat pada siswa;
2. Pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas;
3. Mengembangkan keterampilan siswa;
4. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar;
5. Mengembangkan komunikasi siswa;
6. Menyajikan pembelajaran sesuai tema;
7. Menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik juga dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik karena pemilihan tema yang saling berkaitan dengan hal-hal yang terjadi di kehidupan sehari-hari peserta didik. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran sehingga peserta didik diajarkan bagaimana memahami dan memecahkan masalah yang ada. Dengan menggunakan konsep ini, peserta didik dilatih secara tidak langsung untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkat minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD. Yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan tema 6 panas dan perpindahannya, sesuai dengan mata pelajaran yang ada pada pembelajaran lalu membuat materi serta sebuah pertanyaan-pertanyaan berbentuk pilihan ganda.

Materi kelas 5 tema 6 subtema 1 salah satunya membahas mengenai sumber energi panas. Kita tahu dalam kehidupan ini sangat membutuhkan energi panas. Misal, menjemur pakaian, mengeringkan ikan dan aktivitas lainnya yang membutuhkan energi panas. Sumber energi panas diantaranya adalah matahari dan api. Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Matahari juga dapat membantu pembuatan makanan pada tumbuhan yang disebut dengan proses potosintesis.

Materi kelas 5 tema 6 subtema 2 salah satunya membahas mengenaiperpindahan kalor disekitar kita. Kita tahu dalam kehidupan ini sangat membutuhkan energi panas dan perpindahannya. Misal, ketika ibu memasak sayur, kompor api dapat memanaskan air dalam panci sehingga sayuran yang ada di dalamnya menjadi matang, panas dari api kompor berpindah kedalam panci, kemudian, panas tersebut berpindah air kedalam air sehingga air menjadi panas dan sayuran yang ada di dalamnya menjadi matang. Peristiwa tersebut membuktikan bahwa panas dapat berpindah. Panas berpindah dari benda yang bersuhu tinggi kebenda yang bersuhu lebih rendah. Panas dapat berpindah melalui tiga cara konduksi, konveksi, dan radiasi. Konduksi adalah cara perpindahan panas melalui zat perantara seperti benda padat. Konveksi adalah perpindahan panas yang disertai dengan perpindahan bagian zat perantara. Radiasi adalah cara perpindahan panas dengan pancara yang tidak membutuhkan zat perantara.

Materi kelas 5 tema 6 subtema 3 salah satunya membahas mengenai pengaruh kalor. Kita ketahui bahwa salah satu keperluan dalam hidup kita adalah energi, apakah kalor yang dikatakan sebagai salah satu bentuk energi dapat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Misal, ibu mencuci baju lalu dijemur dan setelah kering pasti baju tersebut kusut. Maka dari itu baju tersebut perlu diseterika agar terlihat rapi. Mengapa saat kita memegang seterika tidak panas, karena dalam setrika terdapat 2 benda yaitu konduktor dan isolator. Benda konduktor adalah benda yang dapat menghantarkan panas, sedangkan benda isolator adalah benda yang tidak dapat menghantarkan panas.

1. **Kajian Penelitian Relevan**

Berlandaskan dari beberapa referensi yang telah dibaca, didapatlah beberapa penelitian terdahulu yang relevan seperti :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama dan Judul Penelitian | Hasil dan Pembahasan |
| 1 | Fiki Nurani dan Aslam yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*3 Terhadap Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Di SDN Kapuk 08 Petang” | Tema 5 “Ekosistem” sebagai materi pengembangan media pembelajaran tematik, penelitian ini bertujuan untuk membuat produk media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk pembelajaran tematik. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X X SDN Kapuk 08 Petang. Pendekatan model pengembangan *ADDIE* digunakan dalam metode penelitian ini, yang berisi lima langkah dalam proses penelitian: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), dan 4) Implementasi. (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Untuk mengetahui kelayakan dari media ini, dilakukan uji validitas oleh beberapa X validator yaitu ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Reaksi siswa terhadap materi pembelajaran *articulate storyline* 3 menunjukkan kegunaan media ini. Media ini terbukti valid karena, terbukti melalui beberapa validator yang menghasilkan rata-rata angka *persentase* mencapai 88,77%. Kemudian media terbukti valid, berdasarkan hasil lembar instrument respon peserta didik dengan hasil rata-rata angka *persentase* mencapai 86,60%. |
| 2 | M.Friantona Nasution & Umar Darwisyang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline* 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai” | Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media pembelajaran *articulate storyline* 3 pada materi Keberagaman Budaya bangsaku siswa kelas IV SD, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* 3 pada materi Keberagaman Budaya bangsaku siswa kelas IV SD dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan respon guru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model Borg and Gall ( 1998 ) Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Media yang dikembangkan divalidasi oleh satu dosen ahli materi, satu dosen ahlimedia dan satu guru. Validasi oleh ahli media dan respon guru dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media *articulate storyline* 3 yang layak untuk siswa kelas IV SD. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. |
| 3 | Siti Nurmala, Retno Triwoelandari & Muhammad Fahri yang berjudul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis *STEM* untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI” | Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran di sekolah yang masih kurang bervariasi khususnya pada mata pelajaran IPA dan bahan ajar yang digunakan hanya berfokus pada buku paket sekolah sehingga belum mengembangkan kecakapan abad 21 di sekolah dengan baik salah satunya yaitu kreativitas. Maka perlu adanya pengembangan media yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPA berbasis *STEM* untuk mengembangkan kreativitas siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model penelitian *ASSURE*. Instrumen penelitian berupa wawancara, angket dan lembar observasi. Hasil dari penelitian ini diperoleh *presentase* kelayakan penilaian dari ahli materi sebesar 79,8%, dengan kategori valid, penilaian ahli media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa sebesar 87,5 % dengan kategori sangat valid. Hasil respon siswa uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPA berbasis *STEM* untuk mengembangkan kreativitas siswa layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. |
| 4 | Annisa Aulia &Masniladevi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu diKelas III SD” | Multimedia interaktif adalah penggabungan beberapa elemen media seperti gambar, audio, teks, dan yang lainnya sehingga menjadi sebuah kesatuan yang dapat menyajikan informasi dalam komunikasi interaktif. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang interaktif, maka minat belajar siswa semakin meningkat dan termotivasi untuk lebih aktif.. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* 3 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* dengan lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli serta angket praktikalitas dari respons guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 17 orang peserta didik di kelas IIID SD IT Mutiara. Hasil uji validitas materi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* 3 ini memperoleh *persentase* sebesar 94%, hasil uji validitas bahasa sebesar 96,66%, dan hasil uji validitas media sebesar 95,55% dengan masing-masing kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh *persentase* sebesar 92,22 % untuk angket respons guru dan 93,41% untuk angket respons peserta didik dengan masing-masing kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia interaktif ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. |

1. **Kerangka Berpikir**

Siswakelas V

Rendahnyaminatbelajarsertakurangkreatif media pembelajaranberbasisteknologi

Penerapanmedia pembelajaran*articulate storyline* 3

Pengembangan media pembelajaran*articulate storyline* 3 untukmeningkatkanminatbelajar

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Mutu pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari segala macam perbaikan yang sering terjadi di dalam dunia pendidikan, perbaikan ini dilakukan agar mutu pendidikan dan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran di SD Swasta Bunga Tanjong terutama pada kelas V, kurang kreatif media berbasis teknologi sehingga minat belajar siswa kurang. Dengan kemajuan teknologi yang berkembang peneliti memberikan solusi media *articulate storyline* 3 yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini berjalan dengan tujuan peneliti untuk meningkatkan minat belajar melalui media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 3.