ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Persamaan Garis Lurus di MTsN 1 Blitar" ini ditulis oleh Naimatus Sa'adah, NIM. 126204211052, dengan pembimbing Nadia Roosmalita Sari, S.Pd., M.Kom.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*, Minat Belajar, Persamaan Garis Lurus.

Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika terutama pada pembelajaran persamaan garis lurus disebabkan oleh model, metode, dan media yang digunakan oleh guru belum mampu membuat siswa merasa senang, tertarik, perhatian, dan terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran persamaan garis lurus yang masih terbatas. Guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media pembelajarannya. Oleh karena itu, peneliti berupaya menghadirkan solusi yang inovatif, relevan, dan aplikatif melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus.

Tujuan penelitian adalah (1) Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar; (2) Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar; (3) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar; dan (4) Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis

Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah 4D *(define, design, develop,* dan *disseminate)* yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu dengan menghapus tahap *disseminate*. Subjek uji coba terdiri dari 31 siswa kelas VIII-6 MTsN 1 Blitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu: analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dimulai dari tahap *define*, tahap *design*, dan tahap *develop*; (2) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat valid dengan total rata-rata validitas ahli media sebesar 94% dan total rata-rata validitas ahli materi sebesar 94%; (3) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat praktis dengan rata-rata persentase (P) sebesar 81%; dan (4) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebesar 64% dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebesar 77%.

ABSTRACT

The thesis titled “Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Increase Students' Learning Interest in Linear Equations Learning at MTsN 1 Blitar” was written by Naimatus Sa’adah, Student ID 126204211052, under the supervision of Nadia Roosmalita Sari, S.Pd., M.Kom.

Keywords: Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3, Learning Interest, Linear Equations.

The low interest of students in learning mathematics, particularly in the topic of linear equations is caused by the teaching models, methods, and media used by teachers, which have not been able to make students feel happy, interested, attentive, and actively involved in the learning activities. In addition, the use of instructional media for teaching linear equations is still limited. Teachers only use textbooks and the whiteboard as learning media. Therefore, the researcher seeks to provide an innovative, relevant, and practical solution through the development of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 to increase students' learning interest in learning of linear equations

The objectives of the study are (1) To explain the development process of the interactive learning media based on Articulate Storyline 3 to increase students' learning interest in learning of linear equations at MTsN 1 Blitar; (2) To know the validity of the interactive learning media based on Articulate Storyline 3 to increase students' learning interest in learning of linear equations at MTsN 1 Blitar; (3) To know the practicality of the interactive learning media based on Articulate Storyline 3 to increase students' learning interest in learning of linear equations at MTsN 1 Blitar; and (4) To know the effectiveness of the interactive learning

media based on Articulate Storyline 3 to increase students' learning interest in learning of linear equations at MTsN 1 Blitar.

The type of research used is Research and Development (R&D). The development model employed is the 4D model (define, design, develop, and disseminate), which has been modified into a 3D model by removing the disseminate stage. The test subjects consisted of 31 students from class VIII-6 MTsN 1 Blitar. The data collection techniques used were interviews and questionnaires. The data analysis techniques used were descriptive qualitative and descriptive quantitative analysis.

The results of the study show that: (1) The development process of the interactive learning media started from the define stage, followed by the design stage, and then the develop stage; (2) The developed interactive learning media was highly valid with an average media expert validity score of 94% and an average material expert validity score of 94%; (3) The developed interactive learning media was very practical with an average percentage of 81%; and (4) The developed interactive learning media was effective to increasing students' learning interest in learning of linear equations at MTsN 1 Blitar. This can be seen from the result of the analysis of students' learning interest questionnaire, which showed 64% before using the developed interactive learning media and 77% after using it.

الملخص

البحث تحت الموضوع "تطوير وسائل تعلمية تفاعلية معتمدة على ارتيكوليت ستوريلان ٣ لزيادة اهتمام باتعلم الطلاب في تعلمية معادلة الخط المستقيم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بليتار" كتبتها نعيمة سعدة، رقم القيد الجامعية.١٢٦٢٠٤٢١١٠٥٢، مع المشرفة نادية روسماليتا ساري، بكالوريوس في التربية. ، ماجستير في الحاسوب.

الكلمة الرئيسية: الوسائل التعلمية التفاعلية المعتمدة على ارتيكوليت ستوريلان ٣، الاهتمام بالتعلم، معادلة الخط المستقيم.

انخفاض اهتمام بتعلم الطلاب مادة الرياضيات، خاصة في تعلمية معادلة الخط المستقيم يعود إلى أن النماذج والأساليب والوسائل التعلمية التي يستخدمه المعلمون والتي لم يستطع جعل الطلاب يشعرون بالسرور والاهتمام والانتباه والمشاركة الفعالة في الأنشطة التعلمية. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام الوسائل التعلمية في موضوع معادلة الخط المستقيم لايزال محدودا. حيث يقتصر المعلمون على استخدام الكتاب المدرسي والسبورة كوسائل تعلمية. لذلك، يسعى الباحث إلى تقديم حل مبتكر وذوصلة وقابل للتطبيق من خلال تطوير وسائل تعلمية تفاعلية تعتمدة على ارتيكوليت ستوريلان ٣ لزيادة اهتمام باتعلم الطلاب في تعلمية معادلة الخط المستقيم.

أهداف الدراسة هي (١) شرح عملية تطوير الوسائل التعلمية التفاعلية المعتمدة على ارتيكوليت ستوريلان ٣ لزيادة اهتمام باتعلم الطلاب في تعلمية معادلة الخط المستقيم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بليتار; (٢) معرفة مدى

صلاحية الوسائل التعلمية التفاعلية المعتمدة على ارتيكوليت ستوريلان ٣ لزيادة اهتمام باتعلم الطلاب في تعلمية معادلة الخط المستقيم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بليتار; (٣) معرفة مدى عملية الوسائل التعلمية التفاعلية المعتمدة على ارتيكوليت ستوريلان ٣ لزيادة اهتمام باتعلم الطلاب في تعلمية معادلة الخط المستقيم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بليتار; و (٤) معرفة مدى فعالية الوسائل التعلمية التفاعلية المعتمدة على ارتيكوليت ستوريلان ٣ لزيادة اهتمام باتعلم الطلاب في تعلمية معادلة الخط المستقيم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بليتار.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير. نموذج التطوير المستخدم هو ٤د (التحديد، التصميم، التطوير، والنشر) الذي تم تعديلة ليصبح نموذج ٣د وذلك بحذف مرحلة النشر. تكون عينية التجربة من ٣١ طالبا من الصف الثامن-٦ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بليتار. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلة و الاستبيان. تقنيات تحليل البيانات المستخدم هو التحليل الوصفي النوعي و التحليل الوصفي الكمي.

تظهرنتائج البحث أن: (١) بدأت والتطوير الوسائل التعلمية التفاعلية المطورة من مرحلة التحديد، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير; (٢)كانت الوسائل التعلمية التفاعلية المطورة ذات صلاحية عالية، حيث بلغ متوسط صلاحية خبراء الوسائل ٩٤% ومتوسط صلاحية خبراء المحتوى ٩٤%; (٣) كانت الوسائل التعلمية التفاعلية المطورة عملية جدا ببلغ متوسط النسبة المئوية ٨١%; و (٤) كانت الوسائل التعلمية التفاعلية

المطورة فعالية لزيادة اهتمام باتعلم الطلاب في تعلمية معادلة الخط المستقيم في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى بليتار. يمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج استبيان اهتمام الطلاب باتعلم قبل استخدام الوسائل التعلمية التفاعلية المطورة أن النسبة ٦٤ % وبعد استخدام الوسائل التعلمية التفاعلية المطورة أن النسبة ٧٧% .