

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global membuat dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, guru dapat melakukan berbagai inovasi di dalam pembelajaran, salah satunya untuk menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar dan mengajar.¹ Guru menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dengan mudah. Menurut M. Sahib Saleh et. al., “media pembelajaran pada hakeketnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima.”² Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap dengan tujuan membantu siswa untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada penggunanya. Media pembelajaran

¹ Amelia Putri Wulandari et. al., “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (Januari 22, 2023): 3928–3936.

² M. Sahib Saleh et. al., *Media Pembelajaran* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), 6.

interaktif merupakan media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan.³ Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan siswa menjadi aktif selama kegiatan pembelajaran.

Articulate Storyline 3 adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif.⁴ *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif yang menggabungkan teks, grafik, gambar, animasi, suara dan video.⁵ Tampilan atau fitur dari aplikasi ini mirip dengan *Microsoft PowerPoint*. Perbedaanya terletak pada fitur-fiturnya, yaitu: *timeline*, *trigger*, *character*, dan masih banyak lagi. Selain itu, aplikasi *Articulate Storyline 3* juga dilengkapi dengan fitur kuis (*grade question*), baik soal yang berupa pilihan ganda, benar salah, mencocokkan, dan lain sebagainya. Hasil dari pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat dipublikasikan berupa Web, CD,

³ Anisa Novelina Santoso et. al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta,” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 6, no. 2 (2022): 39–50.

⁴ Ika Parma Dewi et. al., *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3* (Padang: UNP Press, 2021), 51.

⁵ M. Muzdalifah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas IX MTsN 1 Mamuju,” *Jurnal Edukasi Nonformal* 3, no. 2 (2022): 634–645.

LMS, dan *Word*. Dari beberapa fitur yang telah disediakan, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.⁶ Minat merupakan keterikatan seseorang terhadap sesuatu atau kegiatan tanpa adanya paksaan. Minat merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran, maka ia akan senang mempelajarinya meskipun tidak ada yang menyuruh dan ketika ia mendapatkan permasalahan yang sulit sekalipun ia tidak akan mengenal kata putus asa. Justru ia akan memiliki rasa ingin tau yang tinggi terhadap penyelesaian dari masalah tersebut. Jadi, ketika siswa memiliki minat, niat dan usaha untuk belajar dengan sungguh-sungguh, maka akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan apa yang telah diusahakannya.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3. Berdasarkan hasil penelitian oleh Yunita Setyo Utami dan Wahyudi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD”, menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* valid dan praktis untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase yang diperoleh dari uji validitas pakar

⁶ Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, “Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika,” *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (Maret 1, 2019): 6–11.

media dan pakar materi sebesar 81,4% dengan kategori sangat baik serta hasil persentase yang diperoleh dari uji kepraktisan angket respon peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* mencapai 80,5% dengan kategori baik dan berdasarkan Dwi Novia Rachmawati et. al., dengan judul “Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar”, menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 82% sehingga diperoleh rata-rata hasil validasi sebesar 86%. Hasil kepraktisan dari angket respon ahli praktisi skala terbatas sebesar 91% dan ahli praktisi skala luas sebesar 95% sehingga diperoleh rata-rata hasil kepraktisan 93%. Hasil keefektifan pada skala terbatas diperoleh hasil rata-rata nilai ulangan harian IPS KD 3.1 sebesar 62 dan hasil rata-rata nilai post-test setelah menggunakan multimedia interaktif sebesar 84. Sedangkan untuk uji coba skala luas diperoleh hasil rata-rata nilai ulangan harian sebesar 53 dan hasil rata-rata nilai post-test setelah menggunakan multimedia interaktif sebesar 82. Dengan demikian, berdasarkan penelitian terdahulu diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa mulai jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Hal ini dilakukan untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan

kreatif, serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok.⁷ Matematika sebagai suatu ilmu yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Matematika sebagai ilmu dasar yang mendasari munculnya ilmu-ilmu lain, tidak heran jika matematika muncul dan digunakan dalam ilmu fisika, kimia, astronomi, ekonomi, dan ilmu-ilmu lainnya.⁸ Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki tingkat kompleksitas sangat tinggi, tidak heran juga jika siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika begitu sulit dan kurang diminati. Salah satu materi yang sering menjadi tantangan bagi siswa adalah persamaan garis lurus.

Persamaan garis lurus adalah salah satu materi yang diajarkan di kelas VIII pada semester 2. Persamaan garis lurus merupakan materi dasar untuk memahami materi lanjutan, yaitu sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Oleh karena itu, siswa diminta untuk memahami materi persamaan garis lurus secara lebih mendalam. Adapun pokok pembahasan pada bab persamaan garis lurus, diantaranya: grafik persamaan garis lurus, gradien garis lurus, gradien garis lurus yang melalui dua titik pada koordinat kartesius, persamaan garis lurus yang melalui satu titik tertentu dan dengan gradien tertentu, persamaan garis lurus yang melalui satu titik tertentu dan sejajar

⁷ Pahmi Arip Maulana dan Marchasan Lexbin Elvi Judah Riajanto, “Analisis Kesulitan Pembelajaran Daring Siswa MTs Kelas VIII pada Materi Statistika di Masa Pandemi Covid-19,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 4, no. 5 (September, 2021): 1393–1404.

⁸ Erina Dwi Susanti dan Ummu Sholihah, “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate pada Materi Luas dan Volume Bola,” *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (Juli 31, 2021): 37–46.

garis lain, persamaan garis lurus yang melalui satu titik tertentu dan tegak lurus garis lain, persamaan garis lurus yang melalui dua titik tertentu, dan penerapan konsep persamaan garis lurus.⁹ Alasan lain, mengapa peneliti memilih materi persamaan garis lurus adalah tingkat pemahaman siswa pada materi tersebut masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika, diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurus, seperti: menentukan persamaan garis lurus yang melalui satu titik tertentu dan dengan gradien tertentu, menentukan persamaan garis lurus yang melalui satu titik tertentu dan sejajar garis lain, menentukan persamaan garis lurus yang melalui satu titik tertentu dan tegak lurus garis lain, menentukan persamaan garis lurus yang melalui dua titik tertentu, dan menggunakan konsep persamaan garis lurus untuk menyelesaikan masalah.

Setelah ditelaah lebih lanjut ternyata beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurus adalah *Pertama*, rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika terutama pada pembelajaran persamaan garis lurus. *Kedua*, model, metode, dan media yang digunakan oleh guru pada pembelajaran persamaan garis lurus belum mampu melibatkan siswa untuk aktif selama kegiatan pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran persamaan garis lurus. Untuk model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah model pembelajaran

⁹ Mohammad Tohir et. al., *MATEMATIKA SMP/MTs KELAS VIII* (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), 210.

konvensional, guru akan menjelaskan materinya terlebih dahulu kemudian sesi tanya jawab dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal latihan. Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan dan media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah buku paket dan papan tulis. Guru pernah sekali atau dua kali menggunakan video pembelajaran dari *Youtube*. Namun, ada beberapa kendala dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, diantaranya: tidak semua siswa mempunyai buku paket yang sama dengan gurunya. Siswa hanya mengandalkan buku tulis/catatan yang bahkan catatannya tidak lengkap dan ketika ingin menyampaikan materi melalui video pembelajaran dari *Youtube* sering bentrok dengan kelas lainnya yang mau menggunakan proyektor perpustakaan sehingga guru lebih memilih menggunakan media buku paket dan papan tulis yang cenderung monoton dan membosankan.

Sehingga dari hasil wawancara guru, peneliti beranggapan bahwa kesulitan siswa dalam memahami materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurusnya disebabkan oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika terutama pada pembelajaran persamaan garis lurus. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Mengingat materi persamaan garis lurus merupakan materi yang bersifat visual dan konseptual, maka penyajian materi tersebut akan lebih efektif jika didukung dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Dimana materi tersebut dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi persamaan garis lurus.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Persamaan Garis Lurus di MTsN 1 Blitar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurus
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika terutama pada pembelajaran persamaan garis lurus cenderung rendah
3. Model, metode, dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran persamaan garis lurus belum mampu melibatkan siswa untuk aktif selama kegiatan pembelajaran
4. Penggunaan media pembelajaran persamaan garis lurus yang masih terbatas, yaitu: hanya menggunakan buku paket dan papan tulis
5. Tuntutan global yang membuat dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah-masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* difokuskan untuk mengetahui minat belajar siswa

2. Materi yang digunakan adalah persamaan garis lurus kelas VIII terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurusnya
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*
4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dipublikasikan ke dalam bentuk Web (html5) dengan bantuan aplikasi *Github Pages*
5. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu dengan menghapus tahap *disseminate*.
6. Subjek uji coba dibatasi hanya 31 siswa kelas VIII-6 MTsN 1 Blitar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar?

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

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
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus di MTsN 1 Blitar

F. Spesifikasi Produk

Adapun gambaran menyeluruh tentang karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang akan dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*

2. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif juga melibatkan aplikasi lain, seperti: *Microsoft PowerPoint*, *Youtube*, *Canva*, *Educaplay*, *Pixabay*, dan *Github Pages*
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memuat materi persamaan garis lurus kelas VIII terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurusnya
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memuat teks, gambar, animasi, audio, dan video pembelajaran serta dilengkapi dengan *game* pembelajaran
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dipublikasikan ke dalam bentuk *Web* (html5)
6. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat diakses secara *online* di *smartphone* melalui *link* yang sudah disediakan
7. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika terutama pada pembelajaran persamaan garis lurus
8. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurusnya dengan mudah
9. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini memiliki struktur sebagai berikut:
 - a. *Cover* memuat judul persamaan garis lurus, nama lengkap, dan kelas pengguna
 - b. Menu utama memuat petunjuk penggunaan, kompetensi, materi pembelajaran, evaluasi, glosarium, daftar pustaka, dan profil pengembang
 - c. Menu petunjuk penggunaan memuat petunjuk tombol navigasi dan petunjuk tombol menu

- d. Menu kompetensi memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
- e. Menu materi pembelajaran memuat 5 subbab materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurus
- f. Menu evaluasi memuat soal-soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurus
- g. Menu glosarium memuat istilah-istilah penting dalam materi persamaan garis lurus
- h. Menu daftar pustaka memuat sumber-sumber referensi bab persamaan garis lurus
- i. Menu profil pengembang memuat data diri dari pengembang media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kontribusi yang akan diberikan setelah penelitian selesai dilakukan, antara lain:

1. Secara ilmiah (teoritis)

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus serta sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam menentukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurus.

c. Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi persamaan garis lurus terutama pada bagian menentukan persamaan garis lurusnya dengan mudah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

e. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau pembandingan dalam melakukan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang ada pada judul penelitian, maka akan diuraikan secara konseptual dan secara operasional:

1. Secara konseptual

a. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan.¹⁰

b. *Articulate storyline 3*

Articulate storyline 3 adalah aplikasi yang digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif.¹¹

c. Minat belajar

Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.¹²

d. Persamaan garis lurus

Bentuk umum persamaan garis lurus adalah $y = mx + c$, dengan x dan y adalah variabel, c adalah konstanta, dan m adalah kemiringan atau koefisien arah.¹³

¹⁰ Santoso et. al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta.”

¹¹ Dewi et. al., *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, 51.

¹² Friantini dan Winata, “Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika.”

¹³ Tohir et. al., *MATEMATIKA SMP/MTs KELAS VIII*, 214.

2. Secara operasional

a. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang disajikan dalam media tersebut, seperti: memilih menu/materi, menjawab pertanyaan, atau menggeser objek. Dimana dari aktivitas tersebut, siswa akan menerima umpan balik secara langsung.

b. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

c. Minat belajar

Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk mempelajari topik pelajaran dengan penuh kesadaran sehingga ia senang, tertarik, perhatian, dan terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

d. Persamaan garis lurus

Persamaan garis lurus adalah persamaan yang memuat satu atau lebih variabel dan masing-masing variabelnya berpangkat satu. Jika digambarkan dalam bidang koordinat kartesius, persamaan ini akan membentuk sebuah garis lurus.