

IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF ASLINE-3 SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Laelatul Fitria^{1*}, Agus Wahyudi², Akhwani³, Sunanto⁴

^{1, 2, 3, 4}PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

^{1*}4130022011@student.unusa.ac.id), ²aguswahyudi@unusa.ac.id,

³akhwani@unusa.ac.id, ⁴sunanto@unusa.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

Low student interest in science learning remains a common problem in elementary schools, characterized by a lack of student engagement and enthusiasm during the learning process. This study aims to analyze the implementation and the effect of using the ASLINE-3 interactive media on increasing students' interest in learning. This study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The research subjects were 26 fifth-grade students from Class V-A at SDN Kalirungkut I/264 in Surabaya. Data collection techniques included a questionnaire to measure students' interest in learning and observation to assess the implementation of the learning process. The data were analyzed using descriptive analysis and N-Gain. The results of the study indicate that the implementation of learning using the ASLINE-3 media was in the "very good" category, with a percentage of 100%. Students' learning interest increased, as indicated by a rise in the average score from 78.08 to 92.69. The N-Gain analysis result of 0.73 indicates a moderate category (fairly effective). Thus, the use of the ASLINE-3 interactive media has proven effective in increasing students' learning interest in IPAS instruction and can serve as an alternative for technology-based instructional innovation in elementary schools.

Keywords: *Interactive Media, ASLINE-3, Interest in Learning, IPAS*

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS menjadi permasalahan yang masih sering ditemui di sekolah dasar, yang ditandai dengan kurangnya keterlibatan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlaksanaan serta pengaruh penggunaan media interaktif ASLINE-3 terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas V-A SDN Kalirungkut I/264 Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengukur minat belajar siswa dan observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media ASLINE-

3 berada pada kategori sangat baik dengan persentase 100%. Minat belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 78,08 menjadi 92,69. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,73 menunjukkan kategori sedang (cukup efektif). Dengan demikian, penggunaan media interaktif ASLINE-3 terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS dan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, ASLINE-3, Minat Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep sains dan sosial untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungannya (Wahyuningsih & Hikmat, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS menuntut adanya pendekatan yang kontekstual, menarik, serta mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka juga menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini menuntut guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui penggunaan strategi dan media pembelajaran yang inovatif.

Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan siswa dalam memahami fenomena sosial dan alam secara holistik.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama rendahnya minat belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan secara monoton tanpa variasi media pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Mustikawati & Isdaryanti (2024) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan.

Permasalahan rendahnya minat belajar ini perlu mendapat perhatian serius, mengingat minat belajar merupakan salah satu faktor penentu

keberhasilan pembelajaran. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif yang mampu mengatasi permasalahan tersebut secara efektif dan berkelanjutan.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, karena berpengaruh terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, serta memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menghambat proses pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Minat belajar tidak muncul secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, kebutuhan, dan kondisi psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam

menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Ramadhani & Asrul, 2024). Media interaktif mampu menyajikan materi dalam bentuk visual, audio, serta aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pendidikan di era digital, di mana siswa telah terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan relevansi dan daya tarik pembelajaran bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Media interaktif ASLINE-3 (*Articulate Storyline-3*) merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mampu

menyajikan materi secara menarik melalui animasi, gambar, serta kuis interaktif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Mulyawati et al., 2024). Selain itu, penggunaan media interaktif juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Azzahra & Nurharini, 2024).

Keunggulan media interaktif seperti ASLINE-3 terletak pada kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri, eksploratif, dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan media dan hasil belajar kognitif. Penelitian yang mengkaji implementasi media interaktif terhadap minat belajar siswa masih terbatas, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Purba et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlaksanaan serta

pengaruh penggunaan media interaktif ASLINE-3 terhadap peningkatan minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental dan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2003).

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Tabel 1 *Design One Group Pretest Posttest*

Keterangan:

O_1 = Pengukuran Sebelum (*Pre-Questionnaire*) kepada suatu kelompok eksperimen sebelum menggunakan media ASLINE-3.

X = Perlakuan (*Treatment*) dengan memanfaatkan penerapan media ASLINE-3.

O_2 = Pengukuran Sesudah (*Post-Questionnaire*) kepada suatu kelompok eksperimen setelah diberikan treatment melalui media ASLINE-3.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengukur minat

belajar siswa berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan (Slameto, 2010).

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan penggunaan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,819, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa.

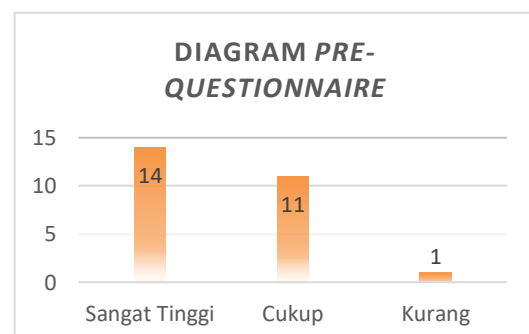
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif ASLINE-3 berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Guru mampu mengelola pembelajaran secara sistematis serta memanfaatkan media secara optimal, sehingga siswa terlihat aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika berinteraksi dengan fitur-fitur

dalam media seperti animasi dan kuis interaktif.

Sebelum penggunaan media ASLINE-3, minat belajar siswa menunjukkan hasil yang bervariasi dengan nilai minimum sebesar 42,5 dan nilai maksimum sebesar 97,5, serta rata-rata sebesar 78,08. Meskipun sebagian siswa telah berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, masih terdapat siswa yang berada pada kategori cukup dan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum merata dan masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media yang menarik, sehingga belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

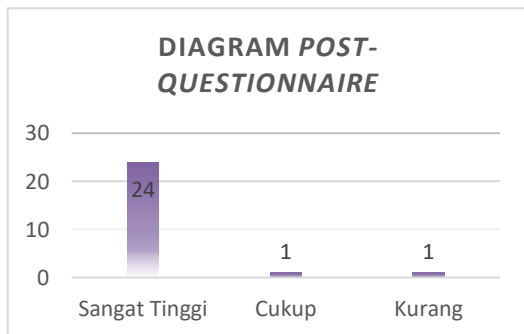
Gambar 1 Diagram Hasil Kategori



Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media ASLINE-3

Setelah penggunaan media interaktif ASLINE-3, minat belajar

siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai minimum meningkat menjadi 50 dan nilai maksimum mencapai 100, dengan rata-rata sebesar 92,69. Mayoritas siswa berada pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPAS. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, serta

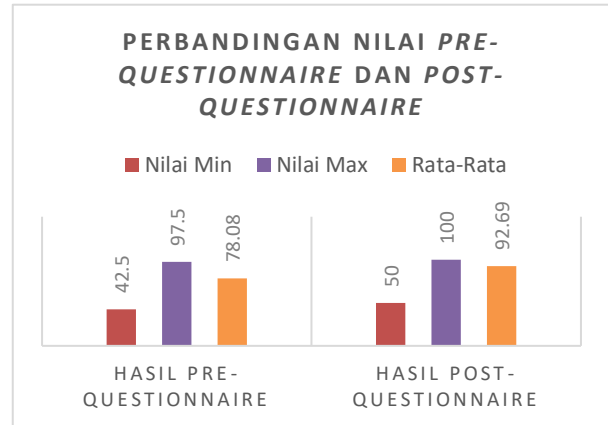


aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Gambar 2 Diagram Hasil Kategori Minat Belajar Setelah Menggunakan Media ASLINE-3

Perbandingan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan, dengan selisih rata-rata sebesar 14,61 poin. Selain itu, distribusi nilai minat belajar menjadi lebih merata setelah penggunaan media, yang menunjukkan bahwa media ASLINE-3 tidak hanya meningkatkan minat belajar secara umum, tetapi juga

membantu siswa yang sebelumnya memiliki minat belajar rendah.



Gambar 3 Grafik Hasil Perbandingan Pre-Questionnaire dan Post-Questionnaire Minat Belajar IPAS Menggunakan Media ASLINE-3 Hasil analisis N-Gain

menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,73 yang termasuk dalam kategori sedang (cukup efektif). Sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi, meskipun masih terdapat beberapa siswa dengan kategori sedang dan rendah, serta satu siswa yang mengalami penurunan nilai. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media interaktif efektif secara umum, respons siswa terhadap penggunaan media tidak sepenuhnya seragam.

Peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media ASLINE-3 menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih

menarik dan bermakna. Media ini mampu menyajikan materi melalui kombinasi visual, animasi, serta aktivitas interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa (Mayer, 2020). Selain itu, media interaktif juga memungkinkan terjadinya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan sebagai partisipan aktif (Azzahra & Nurharini, 2024).

Dari perspektif psikologi pendidikan, minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik, keterlibatan yang lebih tinggi, serta motivasi yang kuat dalam mengikuti pembelajaran (Slameto, 2010). Dalam penelitian ini, peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media ASLINE-3 menunjukkan bahwa media tersebut

mampu meningkatkan aspek perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual (Ramadhani & Asrul, 2024). Selain itu, media berbasis Articulate Storyline juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Mulyawati et al., 2024).

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya variasi peningkatan minat belajar antar siswa. Beberapa siswa berada pada kategori sedang dan rendah, bahkan terdapat satu siswa yang mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media itu sendiri, tetapi juga oleh faktor internal siswa, seperti motivasi, kemampuan awal, serta gaya belajar (Slameto, 2010). Selain itu, faktor eksternal seperti lingkungan belajar, kondisi kelas, serta peran

guru dalam mengelola pembelajaran juga turut mempengaruhi keberhasilan penggunaan media (Mustikawati & Isdaryanti, 2024).

Dengan demikian, penggunaan media interaktif ASLINE-3 dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, namun perlu didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat serta penyesuaian terhadap karakteristik siswa agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ASLINE-3 dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, yang diukur melalui *pre-questionnaire* dan *post-questionnaire*.

Secara kuantitatif, nilai rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 78,08 pada saat sebelum pembelajaran menjadi 92,69 setelah penggunaan media ASLINE-

3. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media ASLINE-3 cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Jika ditinjau lebih lanjut, sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu memberikan dampak yang signifikan bagi mayoritas siswa. Sementara itu, beberapa siswa berada pada kategori sedang dan rendah, serta terdapat satu siswa yang mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media ASLINE-3 efektif secara umum, terdapat variasi respons siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal, seperti kondisi lingkungan belajar.

Selain itu, penggunaan media ASLINE-3 juga terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran

yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media yang memadukan unsur visual, teks, dan interaktivitas mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ASLINE-3 tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, media ASLINE-3 dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media interaktif seperti ASLINE-3 sebagai alternatif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, guna meningkatkan minat

belajar siswa. Guru juga perlu menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar pembelajaran lebih optimal.

2. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat digital dan akses teknologi yang mendukung proses pembelajaran interaktif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti quasi experiment atau true experiment, serta melibatkan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian lebih generalizable. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh media interaktif tidak hanya terhadap minat belajar, tetapi juga terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, maupun aspek afektif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, A., & Nurharini, A. (2024). Interactive articulate storyline 3-based learning media: enhancing student engagement and knowledge in elementary dance arts education. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 513–526. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.78203>
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning: current applications and trends. *Journal of Educational Psychology*, 493–503.
- Mulyawati, Y., Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., Maharani, N. D., & Azizah, A. N. (2024). *A new approach to elementary learning : an interactive digital module for critical thinking with articulate storyline*. 16, 97–102.
- Mustikawati, M., & Isdaryanti, B. (2024). Interactive media based on articulate storyline to improve ipas learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 6045–6052. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.8271>
- Purba, N. K., Sulistyawati, I., & Satyaningsih, R. (2023). Pengaruh media articulate storyline terhadap hasil belajar siswa pada materi ips kelas v sdn menanggal 601 surabaya. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(4), 362–368. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.707>
- Ramadhani, I. A., & Asrul, A. (2024). Development of interactive learning media based on articulate storyline to improve student' science literacy. *lectura : Jurnal Pendidikan*, 15(2), 533–545. <https://doi.org/10.31849/lectura.v15i2.20974>
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Rineka Cipta*.
- Sugiyono. (2003). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif.
- Wahyuningsih, A., & Hikmat, A. (2024). Pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar ipas siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(1), 471. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v24i1.4284>