

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika adanya perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang semulanya tidak mengetahui menjadi memahami (Rahayu & Supriatna, 2021). Demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran, maka pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif. Salah satunya, siswa harus memiliki kemampuan literasi yang baik (Yudiana et al., 2023). Menurut Rohima (2023) pembelajaran bisa dikatakan efektif jika dalam proses belajar mengajar terdapat interaksi dua arah antara siswa dan guru. Artinya, siswa tidak hanya berperan sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat dikatakan ideal dan berhasil jika mampu memenuhi berbagai gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa dibedakan menjadi 3 jenis yaitu tipe visual, tipe auditori, dan tipe kinestetik. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka perlu memerhatikan gaya belajar siswa (Handiyani & Muhtar, 2022). Mendukung hal tersebut, pembelajaran yang baik yaitu dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa, serta mampu membangun suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan (Dewi et al., 2023). Menurut Astiti et al. (2021) keberhasilan pembelajaran bagi siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang

bersumber dari dalam diri maupun lingkungan sekitar. Faktor internal mencakup motivasi, bakat, minat, kebiasaan, sikap, tingkat kecerdasan siswa, dan gaya belajar siswa. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari aspek di luar kendali siswa, seperti dukungan keluarga, pergaulan di lingkungan Sekolah, ataupun sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media.

Sejalan dengan itu, menurut Busa (2023) salah satu faktor internal yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah dari partisipasi siswa. Faktor internal yang membelakangi yaitu kondisi fisiologis (panca indra) dan psikologis, salah satunya yaitu minat belajar siswa. Di sisi lain, faktor eksternal seperti dorongan motivasi dari guru dan sarana prasarana di Sekolah dalam mendukung pembelajaran. Contohnya, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan preferensi siswa.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang baik terjadi ketika siswa mengalami perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta terjalin interaksi antara siswa dan guru. Dalam mendukung partisipasi siswa dan menyukseskan jalannya pembelajaran, tentunya ada faktor-faktor yang memengaruhi hal tersebut. Faktor internalnya berasal dari diri siswa, salah satunya minat belajar yang dimiliki. Lalu untuk faktor eksternalnya berasal dari lingkungan belajar, guru, dan sarana prasarana. Contohnya, penggunaan media yang sesuai dengan minat siswa. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik, penting untuk memahami minat siswa agar pembelajaran bisa berlangsung secara efektif.

Minat belajar adalah ketertarikan yang dimiliki siswa terhadap suatu hal yang terlihat dari keikutsertaan mereka dalam kegiatan belajar (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Dengan kata lain, minat belajar siswa merupakan salah satu kunci utama

dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wiradarma et al., 2021). Rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurang efektifnya guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Ketika pembelajaran tidak menarik atau terasa membosankan, siswa cenderung kehilangan ketertarikan dan semangat untuk mengikuti proses belajar (Reski, 2021). Maka dari itu, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Magdalena et al., 2021).

Media secara umum mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan situasi yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini bisa berupa individu, bahan ajar, alat, maupun aktivitas tertentu (Kaniawati et al., 2023). Media belajar juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk membantu jalannya proses belajar dan mengajar agar lebih optimal serta efisien dan tidak hanya terpaku pada media berupa buku atau papan tulis (Fadilah et al., 2023).

Pembelajaran yang efektif harus terjadi di setiap mata pelajaran yang berlangsung. IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang penting karena sangat berkaitan dengan kehidupan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar IPA karena banyak materi yang bersifat abstrak. Sehingga diperlukan bantuan media agar materi tersebut lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang kemampuan berpikirnya masih berada pada tahap operasional konkret (Nuryati & Darsinah, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berperan sebagai sarana bagi siswa untuk mengenal diri mereka sendiri serta lingkungan di sekitarnya (Asani, 2023). Salah satu materi dalam mata pelajaran IPA yang berkaitan dengan diri sendiri serta

lingkungan di sekitarnya adalah perubahan wujud benda. Perubahan wujud benda adalah materi mengenai perubahan bentuk atau wujud karena suatu faktor. Materi ini jelas sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tentunya berkaitan dengan alam sekitar. Pada materi ini mencakup perubahan benda menjadi benda padat, cair, dan gas.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 2 Banyuning pada 14 April 2025, diketahui bahwa sarana dan prasarana di SDN 2 Banyuning sudah terpenuhi dan memadai. Hal ini dilihat dari adanya bangku, papan tulis, *chromebook*, serta sinyal yang memadai. Lalu, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas IV di SDN 2 Banyuning, didapatkan hasil bahwa beberapa permasalahan yang terjadi yaitu pembelajaran yang dilaksanakan terkadang kurang berjalan dengan baik karena minimnya minat belajar siswa. Minimnya minat belajar siswa terlihat dari kurangnya partisipasi atau interaksi dalam proses belajar mengajar antara siswa dan guru.

Selain itu, pada materi perubahan wujud benda, pelaksanaan praktikum sering kali memerlukan ketersediaan alat dan bahan yang memadai. Namun, tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan praktikum tersebut. Di sisi lain, praktikum juga memerlukan pengawasan dan kesiapan yang baik agar tidak menimbulkan risiko atau tindakan yang tidak diinginkan bagi siswa selama kegiatan berlangsung. Ketidaktersediaan media digital dalam pembelajaran di materi perubahan wujud benda juga menjadi salah satu permasalahan yang terjadi. Mendukung jawaban hasil wawancara, disebarlah angket terkait minat belajar IPA terkhusus pada materi perubahan wujud dan analisis kebutuhan siswa

yang dilaksanakan pada 20 Mei 2025. Adapun hasil angket minat belajar sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Data Hasil Angket Minat Belajar

Indikator	SS	S	TS	STS
Ketertarikan	9,6%	40,4%	47,1%	2,9%
Perhatian	18,5%	21,5%	36,2%	23,8%
Perasaan Senang	15,4%	33,7%	43,3%	7,7%
Keterlibatan	12,8%	26,9%	38,5%	21,8%

(Sumber: dimodifikasi dari Sholehah et al., 2018)

Angket yang disebar berisi 16 pernyataan positif dengan 4 kategori jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada indikator ketertarikan menunjukkan hasil 47,1% siswa memilih Tidak Setuju, artinya banyak siswa kurang antusias saat pelajaran IPA berlangsung. Mereka juga tidak terlalu penasaran dengan materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, banyak yang tidak mengulang materi di rumah, sehingga rasa ingin tahunya pun rendah. Pada indikator perhatian, sebanyak 36,2% siswa menjawab Tidak Setuju, ini berarti perhatian siswa saat belajar masih kurang baik. Mereka sering mudah terdistraksi, sulit berkonsentrasi penuh saat guru menjelaskan materi. Selain itu, siswa juga belum serius menyimak, sehingga informasi yang diterima kurang maksimal.

Selanjutnya, pada indikator perasaan senang didapatkan 43,3% siswa menjawab Tidak Setuju, ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang merasa senang saat belajar materi IPA. Mereka kurang termotivasi untuk mendalami materi lebih dalam. Banyak yang merasa tidak puas walaupun sudah bisa menjawab soal dengan benar karena belajar belum menjadi hal yang menyenangkan. Terakhir pada indikator keterlibatan, sebanyak 38,5% siswa juga memilih Tidak Setuju, ini menunjukkan bahwa banyak siswa jarang aktif bertanya saat ada materi yang belum

paham. Mereka juga tidak terbiasa menjawab pertanyaan dari guru di kelas. Secara umum, siswa masih pasif dan hanya mendengarkan tanpa banyak terlibat dalam diskusi atau tanya jawab.

Dari jabaran hasil di atas, dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa persentase jawaban Tidak Setuju yang cukup tinggi pada keempat indikator menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi IPA masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias, belum mampu memberikan perhatian penuh saat kegiatan belajar berlangsung, serta belum merasakan kesenangan dan kepuasan saat memahami materi. Selain itu, tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, atau menjawab pertanyaan, juga masih rendah.

Selain menyebarkan angket mengenai minat belajar, disebarkan juga angket mengenai analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dan pengetahuan siswa terhadap konsep Panca Maha Bhuta. Adapun hasil angketnya sebagai berikut.

Tabel 1. 2
Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan

Aspek yang Dinilai	Jawaban "Ya"	Jawaban "Tidak"
Antusiasme belajar	73,3%	26,7%
Kesulitan belajar	40,0%	60,0%
Kemandirian belajar	33,3%	66,7%
Preferensi media pembelajaran	66,7%	33,3%
Ketertarikan terhadap fitur media digital	80,0%	20,0%
Pemahaman keharmonisan manusia dengan alam sekitar	13,3%	86,7%
Pentingnya pemahaman konsep Panca Maha Bhuta	26,7%	73,3%

(Sumber: dimodifikasi dari Saputri & Fransisca, 2020)

Berdasarkan hasil angket di atas, diketahui pada bagian Preferensi, sebanyak 67% siswa menjawab Ya, yang artinya siswa lebih suka menggunakan media digital

dibanding media konkret dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang memanfaatkan teknologi seperti gambar, animasi, dan video lebih menarik bagi siswa dibandingkan hanya menggunakan buku atau alat peraga fisik. Lalu, sebanyak 80% siswa menjawab Ya pada bagian ketertarikan media digital, artinya mayoritas siswa tertarik dengan media digital yang memiliki fitur gambar, animasi, dan suara. Ini mendukung hasil pada aspek preferensi bahwa media interaktif lebih disukai.

Selain itu, sebanyak 87% siswa menjawab Tidak terkait pemahaman menjaga keharmonisan manusia dengan alam. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami pentingnya menjaga keharmonisan antara manusia dengan alam sekitar yang sangat berkaitan dengan konsep Panca Maha Bhuta. Hal itu juga ditunjukkan pada bagian pemahaman konsep Panca Maha Bhuta dengan hasil 73% siswa menjawab Tidak, yang artinya siswa belum paham terkait konsep tersebut dan keterkaitannya terhadap kepentingan menjaga keharmonisan manusia dengan alam.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu pilar utama dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kurangnya penggunaan media yang menarik dan relevan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang diintegrasikan dengan konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda.

Pengembangan media ini ditujukan sebagai solusi atas rendahnya minat belajar siswa sekaligus sebagai upaya untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan nilai-nilai kearifan lokal dan mengembangkan pembelajaran yang dapat mengajak siswa aktif dalam belajar dengan mengolaborasikan media pembelajaran (Andika & Yudiana, 2022). Diharapkan, melalui media ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, ini juga menjadi suatu inovasi untuk guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran bisa tercapai (Arisandhi et al., 2023).

Terkait dengan topik yang diangkat, konsep Panca Maha Bhuta dan materi perubahan wujud benda memiliki korelasi di dalamnya. Menurut Jayendra & Pradana (2024) Panca Maha Bhuta adalah implementasi dari Bhuana Agung dan Bhuana Alit yang meliputi elemen padat, cair, udara, panas, dan ruang kosong. Panca Maha Bhuta adalah lima unsur yang membentuk tubuh manusia, yaitu Pertiwi (tanah) yang mewakili segala sesuatu yang dapat disentuh dan dirasakan; Apah (air) yang mencerminkan sifat fleksibel, mengalir, dan lentur; Teja (api) yang membawa unsur panas dan cahaya; Bayu (angin) yang melambangkan kekuatan yang melindungi dan menggerakkan; serta Akasa (eter) yang merepresentasikan ruang kosong yang menciptakan keseimbangan secara harmonis. Kelima unsur ini bekerja bersama secara seimbang untuk menjaga harmoni dalam tubuh dan alam semesta (Andayani & Wismayani, 2021).

Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat diartikan bahwa segala benda yang ada di bumi dan segala yang ada di tubuh manusia akan kembali lagi ke alam yang dikenal dengan Panca Maha Bhuta. Dapat disimpulkan bahwa terdapat sifat

saling terhubung antara Bhuwana Alit dan Bhuwana Agung yang menekankan bahwa kelahiran manusia, yang didasarkan pada lima unsur utama kehidupan (Panca Maha Bhuta), mengikuti proses yang sejajar dengan penciptaan alam semesta (Kapela, 2023).

Mendukung alasan pengembangan media interaktif, berdasarkan penelitian terdahulu (Rosinta et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui hasil uji coba yang mencapai persentase sebesar 90,36%. Maka dari itu dikembangkanlah media pembelajaran interaktif karena terbukti media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan solusi yang telah ditawarkan melalui penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3*, diketahui aplikasi ini adalah perangkat lunak yang umum digunakan untuk membuat konten *e-learning* yang menarik dan interaktif, memudahkan penyampaian materi pembelajaran secara visual dan praktis (Pratama et al., 2023). *Articulate Storyline 3* adalah *software* yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti video, gambar, animasi, foto, audio, dan elemen interaktif lainnya. Dengan konsep *e-learning* yang mirip dengan Microsoft PowerPoint, *software* ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Konten yang dirancang menggunakan *Articulate Storyline 3* dapat disimpan dalam berbagai format, seperti situs web, CD, file, atau HTML5, sehingga memudahkan penyebaran materi secara fleksibel (Mutiah et al., 2025).

Mendukung penggunaan aplikasi *Articulate Storyline 3*, menurut hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Azzahra et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*

mampu secara efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perolehan persentase sebesar 93,61%, yang termasuk dalam kategori 'Sangat Efisien'. Maka dari itu digunakanlah aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang menggabungkan konsep Panca Maha Bhuta ke dalam materi perubahan wujud benda dengan tujuan utama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena merupakan cerminan dari tanggung jawab siswa dalam upayanya meraih hasil belajar yang optimal (Hikmah et al., 2022). Selain itu, melalui pengintegrasian konsep Panca Maha Bhuta, peneliti juga berupaya menumbuhkan kesadaran bahwa manusia dan alam memiliki hubungan yang saling bergantung dan harus dijaga keseimbangannya. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi terkait dan juga menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya keharmonisan antara manusia dan alam sekitar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari

kurangnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

2. Kurangnya minat siswa pada media konkret.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif terkait materi perubahan wujud benda.
4. Belum adanya media yang mengaitkan dengan kearifan lokal, khususnya mengenai Panca Maha Bhuta.
5. Belum adanya kesadaran dan pemahaman dari siswa terkait konsep Panca Maha Bhuta yang membahas mengenai hubungan harmonis antara manusia dan alam.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar penelitian berjalan lancar dan tidak terlalu meluas, maka pembatasan masalah diperlukan. Dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran interaktif digital yang terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda dan kurangnya minat belajar siswa, maka masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 2 Banyuning?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 2 Banyuning?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 2 Banyuning?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Banyuning?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka berikut tujuan pengembangan yang diinginkan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui proses perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda.
2. Untuk menganalisis validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda.

3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda terhadap minat belajar siswa.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Konsep Panca Maha Bhuta untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda” sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang mengaitkan antara konsep Panca Maha Bhuta dengan materi perubahan wujud benda. Media ini diharapkan bisa memenuhi kebutuhan siswa terhadap media digital dan bisa meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mengenalkan siswa tentang adanya keterkaitan antara manusia dan alam. Hasil akhir dari produk ini bisa berupa *link* atau *soft file*.
- 2) Ciri khas dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah adanya keterkaitan antara materi perubahan wujud benda dengan kearifan lokal terkait konsep Panca Maha Bhuta yang berkaitan dengan alam. Hal ini bisa dilihat dari elemen-elemen dalam media pembelajaran dan keterkaitan antara materi dengan konsep Panca Maha Bhuta.

- 3) Media pembelajaran ini dikemas tidak hanya berisi teks, tetapi juga berisi gambar dan audio yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, serta adanya unsur alam yang berkaitan dengan konsep Panca Maha Bhuta.
- 4) Media ini terdapat kuis yang dikemas dengan menarik untuk mengetahui kemampuan siswa.
- 5) Produk ini memiliki tampilan awal, identitas pengguna, menu, dan tampilan untuk tujuan pembelajaran, materi, video, serta kuis.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 terintegrasi konsep Panca Maha Bhuta pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD ini dilandasakan pada asumsi berikut:

1. Siswa kelas IV sudah mampu membaca dan menulis.
2. Guru dan siswa kelas IV sudah mampu mengoperasikan teknologi terkhususnya menggunakan laptop, *chromebook*, atau *handphone*.
3. Tersedianya *chromebook*, proyektor, dan LCD di Sekolah dalam mendukung proses pembelajaran.
4. Tersedianya jaringan internet yang memadai.

Sementara keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Materi yang termuat dalam media ini hanya terbatas pada materi perubahan wujud benda dan hanya bisa digunakan di kelas IV.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang digunakan yakni:

1. Media pembelajaran interaktif adalah media yang terdiri dari teks, gambar, audio, ataupun video yang melibatkan partisipasi siswa dengan adanya game atau kuis.
2. *Articulate Storyline 3* adalah aplikasi yang bisa digunakan di laptop dan komputer. Penggunaanya hampir mirip dengan *PowerPoint* yang juga dilengkapi dengan berbagai fitur.
3. Panca Maha Bhuta adalah sebuah ajaran dalam agama Hindu terkait lima unsur pembentuk alam semesta. Unsur-unsur ini berupa Akasha (ruang), Bayu (udara), Teja (api), Apah (air), dan Pertiwi (padat).
4. Minat belajar adalah ketertarikan atau rasa suka seseorang dalam pembelajaran yang meliputi keaktifan siswa dalam suatu kegiatan.
5. Perubahan wujud benda adalah suatu materi dalam mata pelajaran IPA yang berkaitan dengan proses berubahnya wujud benda seperti mencair, membeku, menguap, menyublim, mengkristal, dan mengembun.
6. Model ADDIE merupakan model yang di dalamnya terdapat 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.