

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS II MI**

SKRIPSI

**OLEH:
LAILATUL KHOFIFAH
NIM: 21862321021**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS II MI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH
LAILATUL KHOFIFAH
NIM: 21862321021**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS II MI**

SKRIPSI

Oleh
LAILATUL KHOFIFAH
NIM: 21862321021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 14 Mei 2025



Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Moh. Khoridatul Huda', is written over the printed name of the supervisor.

Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIDN 0704058801

HALAMAN PENGESAHAN


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI
PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS II MI**

**LAILATUL KHOFIFAH
NIM: 21862321021**

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada
tanggal **19 Mei 2025** dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

DEWAN PENGUJI

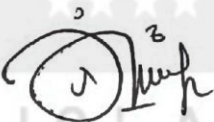
Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
Ketua


.....

Nanik Ulfa, M.Pd.
Sekretaris


.....

Isna Nurul Inayati, M.Pd.I.
Penguji Utama


.....

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman

Dr. Siti Maawanatul Hasanah, M.Pd.
NIDN 2104058501

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
NIDN 0718079203

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lailatul Khofifah

Nim : 21862321021

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pecahan
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II
MI"

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan saya bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya merupakan hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 14 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



Lailatul Khofifah
NIM 21862321021

ABSTRAK

Khofifah, Lailatul. 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MI*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida’iyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, pecahan, dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan yang sering dianggap sulit dan membingungkan. Pendekatan pembelajaran yang konvensional kurang melibatkan keaktifan siswa berkontribusi pada pemahaman konsep yang tidak optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI? (2) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI?. Sedangkan tujuannya (1) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas II A MI An nur Turen. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket siswa, serta test *pre test – post test* yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan rata-rata hasil *pre test* 73,64 dan rata-rata hasil *post test* 89,54. Maka, hasil tersebut mengalami peningkatan sebesar 15,9 . Selain itu, media ini memperoleh respon positif dari siswa karena mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui pendekatan visual yang menarik. Kevalidan media juga telah di uji oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (guru kelas), yang masing-masing memberikan skor sebesar 90%, 85,45%, dan 92,5%. dengan kategori valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate storyline 3* dinyatakan valid, layak digunakan, dan efektif dalam mendukung pembelajaran pecahan pada tingkat sekolah dasar.

ABSTRACT

Khofifah, Lailatul. 2025 "Development of Interactive Learning Media based on Articulate Storyline 3 on Fraction Material to Improve Class II MI Student Learning Outcomes". Thesis. Madrasah Ibtida'iyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline 3, fractions, and student learning outcomes.

This research was motivated by the low interest and learning outcomes of students in mathematics subjects, especially in fraction material which is often considered difficult and confusing. Conventional learning approaches do not involve student activity, contributing to suboptimal understanding of concepts. To overcome this problem, interactive learning media based on articulate storyline 3 was developed which was designed to provide a more interesting and meaningful learning experience.

The problem formulation for this research is: (1) What is the feasibility of developing interactive learning media based on Articulate Storyline 3 on fraction material in improving the learning outcomes of class II MI students? (2) How effective is the interactive learning media based on Articulate Storyline 3 on fraction material in improving the learning outcomes of class II MI students? Meanwhile, the aim is (1) to determine the feasibility of developing interactive learning media based on Articulate Storyline 3 on fraction material in improving the learning outcomes of class II MI students.

This research uses the Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE development model. The research subjects were class II A students at MI An nur Turen. Meanwhile, data collection techniques were carried out through expert validation, student questionnaires, and pre-test - post-test which were analyzed quantitatively descriptively.

The research results show that articulate storyline 3 based learning media is effective in improving student learning outcomes, as evidenced by the average pre-test result of 73.64 and the average post-test result of 89.54. So, these results have increased by 15.9. Apart from that, this media received a positive response from students because it was able to increase understanding of concepts through an attractive visual approach. The validity of the media has also been tested by three validators, namely material experts, media experts, and practitioner experts (class teachers), who respectively gave scores of 90%, 85.45%, and 92.5%. with a valid category. Thus, it can be concluded that the learning media based on Articulate storyline 3 is declared valid, suitable for use, and effective in supporting fraction learning at the elementary school level.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Terimakasih atas segala nikmat baik berupa kesehatan, kesempatan dan kemampuan dalam mengerjakan karya tulis ilmiah ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MI”*. Sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Strata 1 (S1).

Penulis mengucapkan terimakasih kepada para dosen Prodi PGMI UNIRA Malang yang telah memberikan berbagai macam ilmu dan pengalaman. Terimakasih telah membimbing dan mengarahkan penulis sejak masih menjadi mahasiswa baru sampai menjadi mahasiswa akhir. Terkhusus, kepada dosen pembimbing yang selalu mengajarkan tentang kedisiplinan dan ketelitian dalam penyusunan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan pengalaman, menyebabkan adanya hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam berbagai hal, baik doa, arahan, bimbingan, petunjuk serta dukungan mulai awal sampai akhir penyusunan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Universitas Islam Raden Rahmat Malang sekaligus validator ahli materi.
4. Bapak Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk dan motivasi selama penyusunan skripsi sekaligus validator ahli media.
5. Bapak Kepala Sekolah, Guru Kelas II A MI An-nur Turen yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan penelitian saya.
6. Kepada guru-guru saya di TKM An-nur, MI An-nur, MTs, MA Al-Ittihad, Pondok Pesantren Putri Al-Ittihad, TPQ Rodlotul Ulum. Terimakasih telah memberikan ilmu, pengalaman, serta do'a yang dijadikan sebagai bekal oleh peneliti dalam menimba dan menyelesaikan studi ini.
7. Sebagai ungkapan terima kasih, skripsi ini dipersembahkan kepada orang tua tercinta penulis cinta pertamaku ayahanda Tohirin dan pintu surgaku ibunda Nikmatul Ilmiah yang selalu memberikan do'a dan dukungan demi kesuksesan penulis.
8. Kepada sahabatku Disya Audya, Alfi Nailun, Uswatun, Bisyarotul yang telah menemani penulis mulai mahasiswa baru sampai dititik ini.

9. Teman-teman satu jurusan PGMI yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang sudah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
10. Seluruh pihak yang telah membantu atas terselesainya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.
11. Kepada siswa siswi kelas II A MI An-nur Turen yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu melancarkan penelitian penulis.
12. Dan yang terakhir kepada diri sendiri, Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dilalui. Terimakasih karena sudah berusaha, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan tanggung jawab sampai saat ini.

Semoga karya ilmiah sederhana berupa skripsi ini memberikan manfaat dan kegunaan bagi penyusun sendiri terlebih bagi para pembaca.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiiiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
G. Definisi Operasional	8
H. Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran	11
B. Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	14
C. Mata Pelajaran Matematika.....	16
D. Hasil Belajar	19
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	26
F. Kerangka Berpikir	27
G. Penelitian Terdahulu.....	29
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN	29
A. Model Penelitian dan Pengembangan	29

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	31
C. Uji coba Produk.....	34
D. Desain Uji Coba	34
H. Subjek Uji Coba	35
I. Jenis Data.....	36
J. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
K. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN & PENGEMBANGAN.....	46
A. Penyajian Data Uji Coba	46
B. Analisis Data	63
C. Revisi Produk.....	75
BAB V PEMBAHASAN	74
A. Kajian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> yang Telah Direvisi.....	74
B. Efektifitas Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.....	77
BAB VI PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Matematika Semester Genap	19
Tabel 2.2 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif	24
Tabel 2.3 <i>Alur, dan Tujuan Pembelajaran Materi Pecahan kelas II MI</i>	27
Tabel 3.1 Indikator Penilaian Ahli Materi	39
Tabel 3.2 <i>Indikator Penilaian Ahli Media</i>	39
Tabel 3.3 <i>Respon Siswa</i>	39
Tabel 3.4 Kualifikasi kelayakan berdasarkan Skala Likert.....	42
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Pencapaian Skala Likert	43
Tabel 4.1 <i>Daftar Nama Validator Ahli</i>	58
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media.....	58
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi dan praktisi	58
Tabel 4.4 <i>Instrumen Penilaian Berdasarkan Skala Likert</i>	59
Tabel 4.5 <i>Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Kelompok Kecil</i>	60
Tabel 4.6 <i>Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Kelompok Besar</i>	61
Tabel 4.7 <i>Rekapitulasi Penilaian Pertama Ahli Media</i>	64
Tabel 4.8 <i>Rekapitulasi Penilaian Kedua Ahli Media</i>	65
Tabel 4.9 <i>Tanggapan dan Saran Pada Desain Media</i>	66
Tabel 4.10 <i>Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi</i>	67
Tabel 4.11 <i>Tanggapan dan Saran Pada Materi Matematika</i>	68
Tabel 4.12 <i>Rekapitulasi Penilaian Ahli Praktisi</i>	69
Tabel 4.13 <i>Tanggapan dan Saran Ahli Praktisi</i>	70
Tabel 4.14 <i>Nilai Pre Test dan Post Test Uji Coba Kelompok Kecil</i>	71
Tabel 4.15 <i>Nilai Pre Test dan Post Test Uji Coba Kelompok Besar</i>	72
Tabel 4.16 <i>Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre Test dan Post Test dengan Rumus Uji-t</i>	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur proses Model ADDIE	30
Gambar 4.1 Storyboard Media <i>Articulate Storyline 3</i>	50



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian Skripsi	88
Lampiran 3 Pedoman dan Hasil Wawancara	89
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	94
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	95
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Praktisi	96
Lampiran 8 Modul Ajar Kurikulum Merdeka	97
Lampiran 9 Angket Respon Siswa	105
Lampiran 10 Soal <i>Pretest</i>	107
Lampiran 11 Soal <i>Posttest</i>	109
Lampiran 12 Rekapitulasi Nilai Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar	111
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	113
Lampiran 14 Riwayat Penulis	116



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan adalah proses sadar dan terencana yang dilakukan orang dewasa untuk membantu anak-anak mencapai kedewasaan. Hal ini melibatkan interaksi yang bertanggung jawab dan mendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek kehidupan secara berkelanjutan.¹ Pendidikan merupakan proses yang dirancang oleh masyarakat untuk memfasilitasi kemajuan generasi mendatang melalui metode yang sesuai dengan potensi individu, guna mencapai tingkat kemajuan yang optimal.² Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses yang dibentuk oleh struktur sosial untuk mengembangkan generasi muda agar dapat berkontribusi pada masyarakat. Selain itu, menjadi proses berkelanjutan dan sistematis yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai individu, dengan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

Pembelajaran adalah elemen esensial dalam seluruh aktivitas pendidikan. Pembelajaran yang efektif memerlukan partisipasi aktif siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pelajaran umum dan agama. Salah satu mata

¹ Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Cetakan kedua. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991).

² Abdurrahman Saleh Abdullah, *Teori-teori pendidikan berdasarkan Al-qur'an*, Cet. 1 (Jakarta: Rineka Cipta, 1990, t.t.).

pelajaran umum yang diajarkan adalah matematika. Matematika dapat memberikan kemampuan analitis yang kuat, membantu individu membuat keputusan rasional berdasarkan data.

Pada tingkat pendidikan dasar, matematika berfungsi sebagai fondasi yang esensial bagi siswa. Materi pecahan merupakan salah satu topik yang seringkali menjadi tantangan bagi siswa, terutama di tingkat kelas II MI. Pemahaman yang baik tentang pecahan sangat penting, karena konsep ini akan digunakan dalam berbagai aspek matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan kondisi rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika. Hal tersebut muncul karena siswa merasa bosan ketika pembelajaran dan menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipelajari terutama pada materi pecahan. Kesulitan ini dapat berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar siswa, sehingga diperlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Dalam pendidikan, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang penting untuk menyediakan sumber daya dan metode pembelajaran yang efektif. Tanggung jawab utama guru meliputi mendidik, mengajar, membimbing, dan melakukan evaluasi terhadap siswa, terutama di pendidikan dasar dan menengah.³ Guru juga harus mengembangkan potensi siswa melalui

³ Kunandar, "Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru," (Jakarta: Rajawali 2011), hal 54.

pembelajaran yang inovatif dan menarik. Guru dapat memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan prestasi akademik siswa. Meskipun demikian, penggunaan teknologi di sekolah dasar masih perlu ditingkatkan, dan ketersediaan media pembelajaran saat ini masih terbatas.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk efektivitas pengajaran. Dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*, guru dapat merancang media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, melakukan latihan, dan mendapatkan umpan balik secara *real time*. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, perlu adanya inovasi baru berupa media pembelajaran Matematika yang menarik, dan menyenangkan berdasarkan karakteristik siswa tingkat dasar. Tidak hanya menyenangkan, media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat belajar dan membantu siswa dalam memahami materi pecahan.

Articulate Storyline 3 adalah salah satu media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami konsep pecahan. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas II MI. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih

mudah memahami materi yang diajarkan dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi respons siswa terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan mengumpulkan kritik serta saran untuk pengembangan lebih lanjut, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Dari permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MI An-nur Turen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Model pembelajaran yang menekankan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari jenis media pembelajaran interaktif lainnya, meskipun secara visual mungkin tampak serupa. Karakteristik ini mencakup kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif, serta menyediakan beragam fitur yang mendukung keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, *Articulate Storyline 3* tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai platform yang mendorong interaksi dan kolaborasi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* memiliki rincian spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Bentuk

- a. bentuk media pembelajaran berupa *software* yang harus di *Install* pada *Personal Computer (PC)*.
- b. video, teks, dan gambar dilengkapi dengan fitur menarik dan animasi yang disesuaikan dengan materi, bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa.
- c. media *Articulate Storyline 3* hampir sama dengan Ms. Power Point sehingga mudah digunakan.
- d. media *articulate storyline 3* dapat diakses menggunakan *Personal Computer (PC)*
- e. hasil publikasi produk *Articulate Storyline 3* dapat diakses secara online dalam format html5 pada web browser.

2. Materi

- a. Materi pecahan pada kelas II MI Semester Genap.
- b. Komposisi materi disusun berdasarkan acuan capaian pembelajaran yang ditetapkan untuk mata pelajaran Matematika pada kelas II Semester Genap.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan peran penting dalam memodernisasi media pembelajaran, berfungsi sebagai jembatan yang efektif dalam proses pendidikan. Terutama melalui penggunaan media interaktif

yang mengintegrasikan elemen-elemen seperti teks, gambar, dan video. Pentingnya dilakukan pengembangan dan penelitian karena adanya beberapa masalah yang terdapat pada proses pembelajaran di kelas II MI An-nur yakni, rendahnya keaktifan dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika.

Maka, dengan adanya permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran di kelas II MI An-nur memerlukan solusi berupa media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat membantu siswa untuk lebih fokus dalam belajar dan memahami materi pecahan. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, permasalahan pembelajaran matematika yang membosankan dan sulit menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi pecahan, yaitu:

1. dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka;
2. dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya berfokus pada

guru, tetapi juga berorientasi pada siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan;

3. penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa;
4. penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan batasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, yaitu:

1. media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dibuat dengan materi pecahan pada siswa kelas II MI An nur Turen
2. Objek penelitian terbatas pada pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada kelas II MI An nur Turen.

G. Definisi Operasional

Definisi istilah sangat penting untuk mencegah kesalahpahaman dalam pemahaman atau penafsiran istilah-istilah yang ada. Oleh karena itu, perlu dilakukan penegasan dan pembahasan mengenai istilah-istilah yang relevan dengan judul penelitian ini;

1. Pengembangan media pembelajaran

Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran mencakup penciptaan dan penyempurnaan alat yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Media ini berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian

materi dari pengajar kepada peserta didik, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat konten pendidikan yang menarik, khususnya dalam konteks penelitian ini, dengan fokus pada topik pecahan dalam Matematika untuk pendidikan dasar.

3. Hasil belajar

Dalam penelitian ini, hasil belajar adalah pengembangan kemampuan dalam ranah pengetahuan (kognitif) yang diperoleh siswa sebagai hasil dari partisipasi dalam kegiatan belajar selama proses pembelajaran.

4. Mengetahui Pecahan

Dalam penelitian ini membahas tentang mengetahui pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat. Materi mengetahui pecahan ini lebih menarik ketika menggunakan media pembelajaran interaktif.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut. BAB I PENDAHULUAN membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan,

pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, dan definisi operasional.

BAB II KAJIAN TEORI membahas tentang media pembelajaran (berupa pengertian, fungsi, dan manfaat), media pembelajaran *Articulate Storyline*, mata pelajaran matematika, hasil belajar, ruang lingkup penelitian, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN membahas tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN & PENGEMBANGAN membahas tentang penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk. Kemudian, tentang kajian media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah direvisi ada pada BAB V PEMBAHASAN. Selanjutnya, pada BAB VI membahas kesimpulan dan saran.