

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

**OLEH :
M. NASI'IN
NIM : 21862321035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE
STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH
M. NASI'IN
NIM: 21862321035**



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

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE *STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh
M. NASI'IN
NIM: 21862321035

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 13 Mei 2025
Dosen Pembimbing,



Nanik Ulfa, M. Pd.
NIDN. 2105018602

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR

M. NASI'IN
NIM: 21862321035

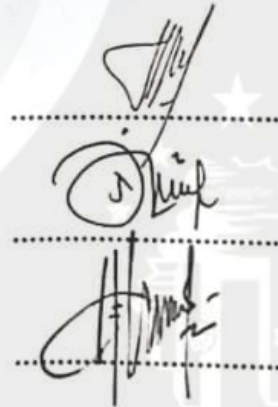
Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada tanggal 16 Juni 2025, dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd.).

DEWAN PENGUJI

Nanik Ulfa, M.Pd.
(Ketua/Penguji)

Isna Nurul Inayati, M.Pd.I.
(Sekretaris/Penguji)

Dr. Ifa Nuhayati, M.Pd.
(Penguji Utama)



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Sri Mafwanah H., M. Pd.
(NIDN. 07101058501)

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Rofiqoh Firdausi, M. Pd.
NIDN. 0718079203

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Nasi'in

NIM : 21862321035

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : "Pengembangan Media Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika
Kelas V Sekolah Dasar"

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/ falsifikasi/ fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila 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, 08 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



M. Nasi'in
NIM. 21862321022

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

M. Nasi'in. 2025. "*Pengebangan Media Pembelajaran Bebasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*" Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Nanik Ulfa, M.Pd.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*, Media Interaktif, Hasil Belajar, Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang perlu diberikan kepada semua siswa dengan tujuan untuk membekali kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Agar dapat menguasai dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, maka diperlukan pemahaman konsep matematika sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar yang mana siswa diharuskan untuk memahami konsep dasar matematika seperti bilangan, pecahan dan bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangun datar untuk siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall, melalui validasi ahli media, ahli materi, praktisi dan uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan, terbukti dengan skor validasi para ahli diatas 90%. Rata-rata nilai post-test siswa meningkat secara signifikan dibandingkan pre-test, dengan rata-rata N-Gain 0,64 (kategori cukup efektif) dan terdapat 90% siswa mencapai ketuntasan belajar. Media ini memudahkan pemahaman konsep matematika yang abstrak dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

M. Nasi'in. 2025. *“Pengebangan Media Pembelajaran Bebrasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar”* Thesis. Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Islamic Studies, Raden Rahmat Islamic University of Malang. Supervisor: Nanik Ulfa, M.Pd.

Keywords: Articulate Storyline, interactive media, learning outcomes, mathematics.

Mathematics is a subject that needs to be taught to all students with the aim of equipping them with logical, analytical, systematic, critical, and creative thinking skills, as well as the ability to collaborate. In order to master and apply mathematics in everyday life, it is essential to develop an understanding of mathematical concepts from an early age, particularly at the elementary school level where students are required to grasp basic mathematical concepts such as numbers, fractions, and plane figures. This study aims to develop and test the effectiveness of an interactive learning media based on Articulate Storyline for teaching plane figures to fifth-grade elementary school students. The study uses a Research and Development (R&D) method following the Borg & Gall model, involving validation by media experts, content experts, practitioners, as well as small group and large group trials. The results of the study show that the developed interactive media is highly feasible for use, as evidenced by expert validation scores above 90%. The average post-test scores of students increased significantly compared to the pre-test, with an average N-Gain of 0.64 (categorized as moderately effective), and 90% of students achieved mastery learning. This media facilitates the understanding of abstract mathematical concepts and enhances students' learning motivation. It is concluded that the interactive media based on Articulate Storyline is effective in improving elementary school students' mathematics learning outcomes and is feasible for implementation in teaching.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul *"Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar"* ini dengan baik.

Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir pada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., Phd selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di universitas ini.
2. Dr. Siti Mu'awanatul Hasanah, S.Pd.I., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberi bimbingan dan arahan selama penulis menempuh studi.
3. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), atas motivasi, arahan, dan dukungannya selama penulis menjalani perkuliahan dan menyusun skripsi.
4. Nanik Ulfa, M. Pd. selaku pembimbing utama, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam menyusun proposal ini.

5. Seluruh dosen dan staf administrasi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan ilmu, pelayanan, dan bantuan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi kepada penulis.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan masukan dan saran selama penyusunan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan penelitian ini. Semoga proposal ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik bagi dunia pendidikan maupun bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu.

Malang, 13 Mei 2025

M. Nasi'in

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian & Pengembangan	6
F. Pentingnya Pengembangan.....	6
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	8
I. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran	10
B. <i>Articulate Storyline</i>	29
C. Hasil Belajar	32
D. Matematika	38
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	46
A. Metode & Model Penelitian Pengembangan.....	46
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan.....	46

C. Uji Coba Produk	50
D. Desain Uji Coba.....	51
E. Subjek Uji Coba.....	51
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
G. Teknik Pengumpulan Data	52
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	57
A. Penyajian Data Uji Coba	57
B. Analisis Data.....	67
C. Revisi Produk.....	72
BAB V PEMBAHASAN.....	78
A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Pada Siswa Kelas V Matematika Bangun Datar.....	78
B. Analisis Validitas dan Efektifitas Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	79
BAB VI PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	86
RIWAYAT HIDUP	110

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Taksonomi media pembelajaran Oleh Gagne	18
Tabel 2. 2 Taksonomi media pembelajaran Oleh Rudi Bretz	19
Tabel 3. 1 Perbedaan Evaluasi Formatif dan Sumatif.....	50
Tabel 3. 2 Kriteria Skor Validasi Media.....	54
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa	55
Tabel 3. 4 Pembagian Skro N-Gain.....	56
Tabel 3. 5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	56
Tabel 4. 1 Desain Media	59
Tabel 4. 2 Tampilan Media Yang Dikembangkan.....	62
Tabel 4. 3 Validasi Media	64
Tabel 4. 4 Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	65
Tabel 4. 5 Data Uji Coba Kelompok Besar	66
Tabel 4. 6 Analisi Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	68
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Praktisi Setelah Revisi	70
Tabel 4. 9 Analisis Ketuntasan Belajar Siswa	71
Tabel 4. 10 Analisis N-Gain.....	72

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman (Cone Of Experience) Edgar Dale.	11
Gambar 2. 2 taksonomi media berdasarkan manfaatnya C.J. Duncan	17
Gambar 2. 3 Media Visual Gambar.....	21
Gambar 2. 4 Media Visual Sketsa	22
Gambar 2. 5 Grafik Batang	23
Gambar 2. 6 Grafik Garis.....	23
Gambar 2. 7 Bagan Proses	24
Gambar 2. 8 Bagan Struktur.....	24
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model Penelitian ADDIE.....	47
Gambar 4. 1 Produk Hasil Revisi.....	73
Gambar 4. 2 Beranda	74
Gambar 4. 3 Materi	74
Gambar 4. 4 Pendalaman Materi Perbagan	75
Gambar 4. 5 Penjelasan Mendalam 1	75
Gambar 4. 6 enjelasan Mendalam 2	76
Gambar 4. 7 Game Evaluasi.....	76
Gambar 4. 8 Evaluasi.....	77
Gambar 4. 9 Bentuk Soal Evaluasi.....	77

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	86
Lampiran 2 Hasil Validasi Media Setelah Revisi	89
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi sebelum Revisi	92
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi Setelah revisi	95
Lampiran 5 Lembar Validasi Praktisi Sebelum Revisi	98
Lampiran 6 Lembar Validasi Praktisi Setelah revisi	101
Lampiran 7 Hasil Wawancara	104
Lampiran 8 Hasil Pre-Test Siswa Kelas V	106
Lampiran 9 Hasil Post-Test Siswa Kelas V	107
Lampiran 10 Angket N-Gain.....	108
Lampiran 11 Dokumentasi	109



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang perlu diberikan kepada semua siswa dengan tujuan untuk membekali kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.¹ Agar dapat menguasai dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, maka diperlukan pemahaman konsep matematika sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar yang mana siswa diharuskan untuk memahami konsep dasar matematika seperti bilangan, pecahan dan bangun datar.² Selain itu, matematika juga merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika dianggap penting dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini. Hal ini karena konsep-konsep dalam matematika merupakan suatu rangkaian sebab akibat. Suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya, dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya, sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep, akan berakibat pada kesalahan pemahaman terhadap konsep-konsep selanjutnya.³ Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas tentang angka-angka, perhitungan, simbol dan pola. Hingga saat ini, matematika masih tergolong mata pelajaran yang kurang disukai oleh beberapa siswa, hal ini berimbas pada kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.⁴

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar, tujuannya agar siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar dengan semangat yang tinggi untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Motivasi belajar sebagai suatu dorongan baik internal maupun eksternal yang berasal dari siswa yang sedang

¹ Departemen Pendidikan Nasional. (2007). Model-model Pembelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Direktorat PSLB.

² Ani Yanti Ginanjar, 'Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika Di SD', *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13.1 (2019), pp. 121–29 <www.jurnal.uniga.ac.id>.

³ Antonius Cahya Prihandoko, 'Pemahaman Dan Penyajian Konsep Matematika Secara Benar Dan Menarik', Jakarta: Depdiknas, 2006, p. 59.

⁴ Ginanjar, 'Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika Di SD'.

melaksanakan pembelajaran demi merubah tingkah lakunya.⁵ Motivasi belajar berkenaan dengan penumbuhan gairah, kesenangan serta semangat yang tinggi untuk memahami suatu materi pelajaran.⁶ Apabila motivasi belajar siswa itu tinggi, maka dia akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan dan begitu juga sebaliknya.

Hasil belajar matematika siswa yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, mereka kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak serta ketepatan guru dalam merancang proses pembelajaran dan pemilihan metode pembelajaran. Metode konvensional ceramah dianggap kurang tepat dalam proses pembelajaran matematika, dikarenakan pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membutuhkan pemahaman visual dan keaktifan siswa. Metode konvensional merupakan metode yang menjelaskan materi dengan ceramah dan juga buku paket. Hal ini menyebabkan siswa yang bertipe visual tidak dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik. Selain itu metode ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat mereka cepat jenuh dan bosan.⁷ Oleh karna itu dalam proses pembelajaran matematika dibutuhkan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini, misalnya dengan menggunakan media interaktif, yang mana siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi media dalam pembelajaran matematika sebagai alat bantu mengajar guru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif suatu materi yang disampaikan.⁸ Keunggulan media pembelajaran ialah guru dapat memasukkan materi pembelajaran yang berupa tulisan, suara, dan video kedalam

⁵ Uno, H. B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

⁶ Rismawati, Melinda; Khairiati, Eta; Khatulistiwa, Stkip Persada. Analisis faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2020, 2.2: 203-212.

⁷ Islami, Syaiful; Yondri, Surfa. Perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan konvensional. In: *National Conference of Applied Engineering, Business and Information Technology, Politeknik Negeri Padang*. ASCNI-Tech, 2016. p. 414-421.

⁸ Muhammad Istiqlal, 'Pengembangan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika', *JIPMat*, 2.1 (2017), doi:10.26877/jipmat.v2i1.1480.

suatu media interaktif, misalnya dengan menggunakan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran.

Articulate Storyline merupakan software berbasis dekstop yang dapat menciptakan konten interaktif berbasis multimedia. *Software* ini menjadi salah satu pilihan populer di kalangan profesional pembelajaran dan pengembangan karena fleksibilitas dan fitur-fiturnya yang menarik serta cara penggunaan dan fitur yang terdapat pada *software* tersebut hampir sama dengan *PowerPoint*. Hasil pembuatan media dari *software* ini dapat diubah kedalam bentuk aplikasi android yang bisa diakses oleh siswa secara interaktif, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran. Keunggulan media ini dapat diakses secara langsung kapanpun dan dimanapun tanpa adanya koneksi internet sekalipun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kranggan terdapat faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal dalam materi matematika bangun datar, faktor tersebut ialah proses pembelajaran yang kurang memanfaatkan media interaktif. Terdapat beberapa siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran yang disampaikan, hal itu disebabkan oleh motivasi belajar siswa yang rendah dalam proses pembelajaran matematika yang masih menggunakan metode konvensional. Rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan raut wajah mereka yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran matematika sehingga menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan kurang maksimal. Selain itu dalam proses pembelajaran yang konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru didepan kelas. Hal itu dapat membuat mereka jenuh dan bosan sehingga kurang memperhatikan terhadap apa yang disampaikan.

Sebelum penelitian ini juga terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Pada penelitian pertama terdapat persamaan dengan penelitian kali ini. Persamaannya, penelitian yang dilakukan sama-sama dilakukan di jenjang SD/MI.⁹ perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, pada penelitian pertama ini pengembangan media *Articulate*

⁹ Rohman, S. N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. In *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (Vol. 21, Issue 1). <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>

Storyline dipublikasikan kedalam bentuk media proyektor didalam kelas, yang mana siswa dapat secara langsung melihat dan mempelajari materi yang disampaikan secara bersamaan. Sedangkan dalam penelitian kali ini media yang akan dikembangkan dipublikasikan kedalam bentuk *aplikasi android* yang bisa diakses secara *offline* kapanpun dadimanapun. Pada penelitian kedua juga terdapat persamaan. Persamaannya, materi pelajaran yang ada dikemas kedalam bentuk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang disertai dengan kuis edukatif didalamnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁰ perbedaannya terletak pada materi yang disajikan dan satuan pendidikan. Peneliti mencoba membuat media interaktif yang bersifat *Sustainable* yakni proses pembelajaran berkelanjutan. Penelitian ketiga juga terdapat persamaan dalam pengemasan materi pelajaran yang diubah kedalam bentuk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* sesuai dengan tujuan pembelajaran. perbedaannya terletak pada materi yang disajikan dan satuan pendidikan, penelitian tersebut lebih memfokuskan kepada pengujian kemandirian siswa dalam proses pembelajaran yang diubah kedalam bentuk CD.¹¹ Sedangkan pada penelitian kali ini lebih memfokuskan pada tingkat pemahaman siswa (kognitif) dengan mengubah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* kedalam bentuk aplikasi android yang memudahkan siswa untuk mengulang kembali materi pelajaran yang didapatkan didalam kelas secara mandiri dimanapun dan kapanpun tanpa koneksi internet sekalipun.

Sebagai alternatif untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pengembangan media interaktif yang dapat diakses secara mudah oleh guru dan siswa secara offline. Dengan menggunakan media dari *Articulate Storyline* di harapkan proses pembelajaran matematika bangun datar menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, suasana belajar akan lebih menyenangkan karena siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta diasumsikan pengembangan media *Articulate Storyline* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa

¹⁰ Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. *Universitas Negeri Semarang*.

¹¹ Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/12673>

dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu penting untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat disekolah SD Negeri 1 Kranggan dari hasil observasi adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang disebabkan oleh motivasi siswa yang rendah.
2. Pemahaman siswa yang kurang maksimal dalam pembelajaran matematika yang menggunakan metode konvensional.
3. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah agar lebih terfokus dan terarah, yakni sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada tingkat kognitif siswa dengan pengembangan media *Articulate Storyline* yang dipublikasikan kedalam bentuk aplikasi android yang membutuhkan keterampilan siswa dalam menggunakan media, sehingga bisa dijalankan secara *offline* oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas V sekolah dasar.
2. Menguji validitas dan efektivitas media *Articulate Storyline* yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tiga kali uji coba yang menerapkan materi pembelajaran matematika bangun datar.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

2. Bagaimana validitas dan efektifitas pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangundatar matematika kelas V SD Negeri 1 Kranggan ?

E. Tujuan Penelitian & Pengembangan

1. Untuk mengetahui apakah pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika bangundatar kelas V Sekolah Dasar.
2. untuk mengetahui validitas dan efektifitas pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran matematika kelas V materi bangun datar

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya “Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar” dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

1. Memudahkan Siswa Dalam Memahami Konsep Matematika yang Abstrak
Pembelajaran matematika kerap kali dianggap sulit oleh kebanyakan siswa, terutama karena konsepnya yang abstrak. Media interaktif, yang memanfaatkan animasi, visualisasi, dan simulasi, dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.
2. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa
Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah cenderung kurang menarik minat belajar siswa dan kurang memotivasi siswa. Media interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi siswa untuk belajar Matematika.
3. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Dengan pemahaman yang lebih baik dan minat belajar yang meningkat, serta hasil belajar siswa yang diharapkan menjadi lebih baik. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, sehingga meningkatkan nilai dan prestasi mereka dalam mata pelajaran Matematika.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan Media interaktif ini dirancang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika khususnya materi bangun datar Kelas V Sekolah Dasar, berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan :

1. Format Produk

- a) Produk berupa media interaktif yang dapat diakses melalui *Handphone*.
- b) Desain user-friendly dengan antarmuka yang sederhana, menarik, dan sesuai untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Konten Pembelajaran Matematika

- a) Materi pembelajaran mencakup topik-topik Matematika kelas V, tentang bangun datar.
- b) Penyajian materi disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V, dimulai dari konsep dasar hingga penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Konten disertai ilustrasi visual, animasi, dan soal interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep matematika.

3. Fitur Interaktif

- a) Menyediakan animasi untuk menggambarkan konsep-konsep Matematika yang nyata seperti bentuk bangun datar.
- b) Menyediakan soal edukatif yang menguji pemahaman siswa pada konsep-konsep yang telah dipelajari serta dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- c) Pada akhir pembelajaran terdapat kuis atau penilaian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.

4. Aspek Visual dan Desain

- a) Desain visual yang menarik dan sesuai dengan usia siswa kelas V, menggunakan warna yang cerah, ikon intuitif, dan karakter yang menarik.
- b) Teks, grafik, dan animasi diatur secara rapi untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengikuti materi.

5. Fitur Dukungan Pembelajaran Mandiri

- a) Didalamnya dilengkapi dengan petunjuk belajar untuk membantu siswa yang belajar secara mandiri.
- b) Memungkinkan siswa mengulangi soal atau simulasi kapan pun mereka inginkan untuk memantapkan pemahaman.

6. Aksesibilitas

- a) Aplikasi dapat diakses secara offline untuk memudahkan siswa yang memiliki keterbatasan akses internet.
- b) Memiliki ukuran file yang tidak terlalu besar agar dapat dijalankan pada perangkat yang umum dimiliki oleh siswa atau sekolah dasar.

H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a) Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran matematika bangun datar dengan adanya media pembelajaran yang menampilkan materi secara interaktif dan menarik.
- b) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika bangun datar.
- c) Dapat meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran yang interaktif sehingga proses KBM lebih menarik.

2. Keterbatasan

- a) Keterbatasan Waktu untuk Implementasi di Kelas

Waktu pembelajaran di kelas yang terbatas dapat menghambat pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini, terutama jika perlu waktu untuk penjelasan dan pengoperasian media di setiap sesi.

- b) Kemungkinan Tidak Mencakup Semua Gaya Belajar Siswa

Media interaktif ini cenderung cocok untuk gaya belajar visual dan kinestetik, namun mungkin kurang optimal bagi siswa dengan gaya belajar auditori atau yang memerlukan pendekatan langsung dari guru untuk memahami materi.

c) Keterbatasan dalam Evaluasi Hasil Belajar secara Menyeluruh

Media pembelajaran interaktif mungkin dapat mengukur hasil belajar secara langsung dari latihan-latihan di aplikasi. Namun, hasil ini tidak selalu mencerminkan pemahaman konseptual siswa secara menyeluruh, karena media interaktif mungkin hanya menguji sebagian dari kemampuan yang diperlukan.

I. Definisi Operasional

1) Articulate Storyline

merupakan perangkat lunak (*Software*) yang bisa dijalankan dikomputer atau laptop untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini *Articulate Storyline* dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran interaktif yang mana hasilnya diubah kedalam bentuk aplikasi android yang bisa dijalankan secara offline kapanpun dan dimanapun agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran sejauh mana siswa tersebut telah mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang dalam suatu proses pendidikan. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan (*Kognitif*), keterampilan (*Afektif*), dan sikap (*Psikomotorik*). Misalnya dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika bangun datar.

3) Matematika

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep abstrak yang melibatkan bilangan, bentuk, struktur, pola dan hubungan antar elemen. Sebagai bahasa universal, matematika digunakan untuk menggambarkan, menganalisis, dan memecahkan masalah diberbagai bidang kehidupan, mulai dari ilmu pengetahuan alam, teknik, ekonomi, hingga seni. Pada penelitian pengembangan ini membahas tentang matematika kelas V sekolah dasar materi bangun datar.