

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Materi Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Bagi Siswa Kelas III SD

Intan Alif Cahayani ^{a, 1}

Asep Saefurohman ^{b, 2}, Eko Wahyu Wibowo ^{c, 3}

^{abc} Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin, Banten

¹ intanalifcahayani@gmail.com ; ² asep.saefurohman@uinbanten.ac.id ; ³ eko.wibowo@uinbanten.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media, mengetahui kelayakan media, dan minat belajar matematika siswa kelas III SD setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*. Metode penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE melalui lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Untuk pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan menggunakan lembar angket validasi 2 ahli media, 2 ahli materi dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan: melalui lima tahap tersebut diperoleh penilaian uji kelayakan oleh ahli media 1 mencapai hasil persentase sebesar 92%, kemudian oleh ahli media 2 mencapai hasil persentase 95% yang berarti media ini berada pada kategori sangat layak. Sedangkan penilaian uji kelayakan oleh ahli materi 1 mencapai hasil persentase sebesar 92%, sedangkan penilaian oleh ahli materi 2 mencapai hasil persentase sebesar 92% yang berarti media ini berada pada kategori sangat layak. Adapun nilai rata-rata pada angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran sebesar 71,94% dan nilai persentase memperoleh sebesar 89,93% berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil diperoleh bahwa media pembelajaran *articulate storyline* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD. Pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah.

Informasi Artikel

Direview 01 02 2026

Diterima 09 01 2026

Kata kunci

Media Pembelajaran;
Articulate Storyline;
Materi Pembagian;
Bilangan Cacah;

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the media development procedure, determine the feasibility of the media, and the interest in learning mathematics of third grade elementary school students after using the *articulate storyline* learning media. This research method is *Research and Development* (R&D), using the ADDIE model through five stages, namely *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. For data collection using questionnaires and documentation. The instruments used were validation questionnaire sheets from 2 media experts, 2 material experts and student learning interest questionnaires. The results of the study showed: through the five stages, the feasibility test assessment by media expert 1 reached a percentage result of 92%, then by media expert 2 reached a percentage result of 95%, which means this media is in the very feasible category. While the feasibility test assessment by material expert 1 reached a percentage result of 92%, while the assessment by material expert 2 reached a percentage result of 92%, which means this media is in the very feasible category. The average score on the student learning interest questionnaire after using the learning

Article History

Received 01 02 2026

Accepted 09 01 2026

Keywords

Learning Media;
Articulate Storyline;
Division Material;
Whole Numbers;

media was 71.94%, with a percentage score of 89.93% in the very appropriate category. The results showed that the articulate storyline learning media can increase the learning interest of third-grade elementary school students in the arithmetic operation of dividing whole numbers.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting bagi setiap individu yang ingin mengembangkan potensi diri serta meningkatkan kecerdasan intelektualnya. Melalui proses pendidikan, seseorang dapat berkembang menjadi pribadi yang kreatif, berpengetahuan luas, dan memiliki pemahaman yang mendalam, disertai dengan pembentukan karakter yang baik serta sikap tanggung jawab. Selain itu, pendidikan juga merupakan faktor fundamental bagi generasi muda sebagai penerus bangsa agar mampu keluar dari keterbelakangan dan kebodohan. Dengan pendidikan yang baik, mereka dapat terhindar dari berbagai dampak negatif akibat kurangnya pengetahuan, seperti cara berpikir yang terbatas, kemiskinan, ketertinggalan, mudah terpengaruh oleh hal-hal negatif, dan berbagai bentuk kerugian lainnya (Mujiburrahman dkk., 2021).

Salah satu disiplin ilmu yang memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia adalah matematika. Mata pelajaran ini berperan dalam mengasah kemampuan berpikir secara logis, rasional, kritis, kreatif, sistematis, serta aplikatif. Selain itu, matematika juga memiliki kontribusi yang signifikan terhadap berbagai cabang ilmu pengetahuan, terutama dalam menunjang kemajuan dan perkembangan teknologi yang semakin pesat di era modern saat ini (Permatasari, 2021). Tanpa disadari, konsep-konsep matematika sebenarnya banyak diterapkan dalam aktivitas sehari-hari, bahkan melalui penggunaan angka maupun operasi sederhana. Meskipun demikian, dalam praktiknya, proses pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar sering menemui berbagai kendala yang dapat berdampak pada tingkat pemahaman serta minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut (Wiryana & Alim, 2023).

Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang rumit dan kurang menarik, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar serta munculnya sikap negatif terhadap mata pelajaran tersebut. Tidak jarang pula, matematika dipandang sebagai tantangan yang sulit dihadapi dan sering kali dihindari oleh peserta didik (Kholil & Zulfiani, 2020). Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Magdalena dalam Abdurrahman yang mengemukakan bahwa di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, matematika kerap dianggap sebagai bidang studi yang paling sulit. Persepsi ini tidak hanya dirasakan oleh siswa yang tidak memiliki kesulitan belajar, tetapi juga, bahkan lebih kuat, oleh

peserta didik yang mengalami hambatan dalam memahami konsep-konsep matematika (Magdalena dkk., 2020).

Rendahnya minat belajar siswa juga menjadi masalah signifikan dalam pendidikan dasar. Minat yang dimiliki siswa terhadap suatu mata pelajaran dapat diamati melalui berbagai indikator. Keberadaan atau ketiadaan minat belajar siswa dapat terlihat dari bagaimana mereka mengikuti proses pembelajaran, sejauh mana kelengkapan catatan yang dibuat, serta tingkat perhatian yang diberikan selama kegiatan belajar berlangsung (Putri dkk., 2019). Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Hedriana, minat belajar dapat ditunjukkan melalui rasa senang terhadap pelajaran, ketertarikan pada materi, keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta kedisiplinan dalam mengerjakan tugas (Heris dkk., 2017). Minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan atau sikap positif yang muncul pada diri siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu, terciptanya kondisi belajar yang nyaman, tenang, dan menyenangkan menjadi hal yang perlu diupayakan secara optimal. Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa di tingkat sekolah dasar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Sirait, 2016).

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode pengajaran yang terlalu monoton membuat siswa tidak tertarik dan cepat merasa bosan saat belajar. Media pembelajaran sejatinya berperan sebagai sarana pendukung yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya terbatas pada alat atau perangkat saja, tetapi juga mencakup pemanfaatan lingkungan belajar, baik yang dirancang secara khusus maupun kegiatan-kegiatan yang disusun dengan sengaja untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Aghni, 2018). Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, yang mengembangkan pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Canva. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video yang dikembangkan mendapat respons positif dari siswa, serta dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar mereka (Kurnia & Sunaryati, 2023). Karena pembelajaran matematika seringkali tidak disukai siswa, diperlukan media pembelajaran yang kreatif agar mampu menarik perhatian siswa untuk belajar matematika. Karena belajar matematika seringkali tidak disukai oleh anak-anak, maka dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif agar bisa menarik minat mereka belajar matematika.

Hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Ciemas mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika saat ini masih banyak menggunakan metode ceramah dan media konvensional, seperti papan tulis dan buku teks. Keterbatasan variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi. Padahal,

media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dapat memperjelas penyampaian materi, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Sejalan dengan itu, menurut Asep dkk, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu visual, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi digital yang menyajikan informasi secara audio, visual, dan interaktif (Saefurrohman dkk., 2023).

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital (Rosinta dkk., 2023). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *articulate storyline*, yaitu perangkat lunak *e-learning* interaktif yang memungkinkan penyajian materi dengan kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video. Media ini menyerupai tampilan *powerpoint* namun lebih dinamis, interaktif, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik secara *online* maupun *offline* (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, dan Muhammad Fahri mengembangkan media *articulate storyline* berbasis pendekatan STEM, yang terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa di tingkat SD/MI (Nurmala dkk., 2021). Sementara Dichi Akbar Wahyudi mengembangkan media matematika *articulate storyline* berbasis Android yang efektif dalam pembelajaran interaktif (Wahyudi, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah untuk siswa kelas III SD menjadi hal yang penting. Penerapan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman konsep pembagian, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini terdiri atas 18 peserta didik kelas III A SDN Ciemas, 2 validator ahli media, serta 2 validator ahli materi. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan angket dan dokumentasi. Instrumen angket dimanfaatkan untuk memperoleh data hasil validasi dari ahli media, ahli materi, serta respon siswa. Angket validasi yang diberikan

kepada ahli media dan ahli materi disusun menggunakan skala Likert dengan lima kategori jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju) dengan bobot 5, S (Setuju) dengan bobot 4, RG (Ragu-Ragu) dengan bobot 3, TS (Tidak Setuju) dengan bobot 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) dengan bobot 1. Sementara itu, angket minat belajar siswa menggunakan skala Likert setiap pertanyaan memiliki 4 pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Setuju) dengan bobot 4, S (Setuju) dengan bobot 3, TS (Tidak Setuju) diberi bobot 2, STS (Sangat Tidak Setuju) diberi bobot 1, untuk mengukur tingkat minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto, hasil uji coba, dan catatan selama proses penelitian berlangsung.

PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya media bantu yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sekaligus mendukung guru dalam penyampaian pembelajaran. Pada penelitian ini, dikembangkan sebuah media pembelajaran *articulate storyline*. Media tersebut dirancang dengan tampilan yang menarik, sehingga tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa kelas III A SDN Ciemas. Pembahasan mengenai proses pengembangan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Prosedur Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Materi Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah

Prosedur pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari 5 tahap yang meliputi *Analisis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

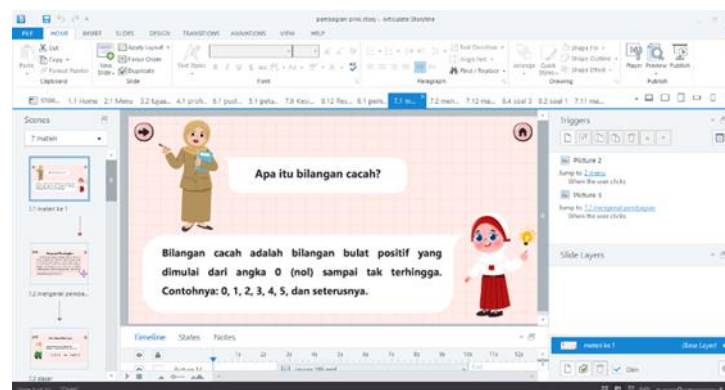
Tahap pertama analisis bertujuan untuk mengetahui keadaan secara fakta yang terjadi di lapangan melalui kegiatan wawancara bersama guru wali kelas III A SDN Ciemas. Selanjutnya analisis siswa untuk mengetahui persoalan yang menjadi dasar dalam melakukan apa yang diperlukan oleh siswa, kemudian menganalisis fasilitas teknologi yang ada di tempat penelitian, kemudian menentukan media apa yang diperlukan oleh siswa, kemudian menganalisis materi dan contoh soal yang sesuai dengan kurikulum.

Pada tahap desain, langkah pertama adalah menyiapkan perangkat lunak untuk pembuatan media pembelajaran, yaitu *articulate storyline*. Peralatan yang dibutuhkan terbatas pada laptop dan aplikasi *articulate storyline*. Selanjutnya, peneliti menyiapkan berbagai elemen visual pendukung, seperti gambar, animasi, dan media grafis lainnya. Selain itu, materi pembelajaran yang akan digunakan juga disiapkan, yakni materi operasi hitung pembagian bilangan cacah, yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Kemudian peneliti menyiapkan modul ajar yang akan digunakan pada tahap implementasi uji lapangan serta menyiapkan perangkat angket untuk uji validator ahli media, ahli materi dan angket minat belajar siswa.

Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran *Articulate Storyline*



Gambar 2. Tampilan Materi Pada Media Pembelajaran *Articulate Storyline*



Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk, yang mencakup pembuatan spesifikasi produk berupa media pembelajaran *articulate storyline*. Selanjutnya, dilakukan penilaian melalui proses validasi oleh tim ahli, yakni ahli media dan ahli materi, dengan merujuk pada tahapan 1 dan 2. Penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk dinyatakan layak sebelum diimplementasikan di kelas III A SDN Ciemas.

Tahap keempat pengimplementasian media yang telah dikembangkan dengan menguji cobakan kepada siswa kelas III A SDN Ciemas dengan memberikan angket minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi, di mana peneliti melakukan penilaian terhadap produk media pembelajaran. Evaluasi ini didasarkan pada kelayakan media yang telah dikembangkan, yang mencakup penilaian dari tim ahli media dan ahli materi, serta hasil uji coba produk di lapangan.

Setelah melalui berbagai tahapan proses pengembangan, media pembelajaran *articulate storyline* berhasil dibuat dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media ini mengintegrasikan berbagai unsur visual, audio, dan audiovisual, termasuk teks bacaan, suara, animasi, serta gambar yang menarik, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara interaktif.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Berdasarkan hasil analisis uji kelayakan oleh empat validator masing-masing melakukan dua tahap validasi media dan validasi materi, adapun hasil dari ke empat validator itu menunjukkan beberapa perubahan hasil validator pertama pada media tahap I mendapatkan skor rata-rata persentase 75% masuk pada kategori “cukup layak”. Kemudian media direvisi, hal ini dilakukan sesuai dengan masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator, selanjutnya pada tahap II dilakukan penilaian kembali dan mendapatkan skor persentase 92% pada kategori “sangat layak”. Pada validator kedua pada media tahap I mendapatkan skor persentase 68% pada kategori “cukup layak”, kemudian dilakukan revisi dilakukan sesuai dengan masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator, selanjutnya tahap II dilakukan penilaian kembali dan mendapatkan skor persentase 95% pada kategori “sangat layak”. Ke tiga validasi materi tahap I mendapatkan skor dengan persentase 77,33% pada kategori “cukup layak”, kemudian dilakukan revisi dilakukan sesuai dengan masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator, selanjutnya pada tahap II dilakukan penilaian kembali dan memperoleh skor persentase 92% pada kategori “sangat layak”. Pada validator ke empat validasi materi tahap I mendapatkan skor persentase 80% dengan kategori “layak”, kemudian dilakukan revisi dilakukan sesuai dengan masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator, pada tahap II dilakukan penilaian kembali dan memperoleh skor persentase 92% dengan kategori “sangat layak”.

Tabel 1. Hasil Validator Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Tahap	Skor	Kategori
Validator Ahli Media 1	Tahap I	75%	Cukup Layak
	Tahap II	92%	Sangat Layak
Validator Ahli Media 2	Tahap I	68%	Cukup Layak
	Tahap II	95%	Sangat Layak
Validator Ahli Materi 1	Tahap I	77,33%	Cukup Layak
	Tahap II	92%	Sangat Layak
Validator Ahli Materi 2	Tahap I	80%	Layak
	Tahap II	92%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah layak untuk diimplementasikan di kelas III A SDN Ciemas.

3. Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Setelah melewati tahap uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan secara langsung kepada 18 siswa kelas III A SDN Ciemas. Tingkat minat belajar siswa diukur menggunakan angket dengan skala Likert, yang terdiri dari 20 item pernyataan dan total skor empat pilihan jawaban. Angket ini diterapkan untuk menilai minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* yang telah dikembangkan. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis akhir, terlihat adanya perbedaan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *articulate storyline*. Sebelum penggunaan media, tercatat 2 siswa berada pada kategori minat belajar rendah, dengan nilai rata-rata persentase sebesar 81,38%. Sementara itu, 3 siswa termasuk dalam kategori minat belajar tinggi, dan 13 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya, dilakukan analisis kuantitatif terhadap angket minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *articulate storyline*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*, dengan memperoleh nilai rata-rata persentase mencapai 89,93%. Hasil analisis menunjukkan bahwa 13 siswa termasuk dalam kategori minat belajar sangat tinggi, 4 siswa berada pada kategori tinggi, dan 1 siswa masih berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, terlihat

bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar, aktif berpartisipasi, senang, serta bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut.

Berikut disajikan data frekuensi minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*, yang dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3 berikut:

Tabel 2. Frekuensi Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Skor Presentase	Kategori	Frekuensi
81,25% - 100%	Sangat Tinggi	13
62,50% - 81,24%	Tinggi	3
43,75% - 62,49%	Rendah	2
25.00% - 43,74%	Sangat Rendah	0
Jumlah Responden		18

Tabel 3. Frekuensi Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Skor Presentase	Kategori	Frekuensi
81,25% - 100%	Sangat Tinggi	13
62,50% - 81,24%	Tinggi	4
43,75% - 62,49%	Rendah	1
25.00% - 43,74%	Sangat Rendah	0
Jumlah Responden		18

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*, dengan nilai rata-rata mencapai 89,93% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan perbandingan dua nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD, khususnya pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah. Daya tarik media ini terletak pada integrasi berbagai elemen, seperti audio musik, tampilan visual, audiovisual berupa teks bacaan, animasi, gambar menarik, kuis interaktif, serta narasi yang mendukung pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Arum Donna Safira, Iva Sarifah, dan Tunjungsari Sekaringtyas, yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran daring, sehingga dapat membuat kegiatan belajar

lebih menarik, mendorong partisipasi aktif peserta didik, dan membantu memperjelas pemahaman materi tentang ekosistem di kelas V SD (Safira dkk., 2021). Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nadya Af'idatia, Yustia Suntaria, dan Adi Putraa, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* layak digunakan untuk materi IPS tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media ini mampu menarik minat belajar peserta didik dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan (Af'idati dkk., 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran *articulate storyline* dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan adanya peningkatan nilai kelayakan setelah dilakukan revisi, dengan rata-rata termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, uji coba lapangan yang dilakukan pada 18 siswa kelas III A SDN Ciemas menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah, dengan rata-rata skor meningkat dari 81,38% sebelum penggunaan media menjadi 89,93% setelah penerapan media *articulate storyline*. Dengan demikian, media pembelajaran *articulate storyline* dapat dinyatakan layak dan efektif sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

REFERENSI

- Af'idati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *ETJ: Educational Technology Journal*, 2(1), 22–33.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 54–64.
- Heris, H., Eti, E., & Sumarno, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*. PT Refika Aditama.
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 151–168.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357–1363.
- Magdalena, I., Astuty, H. W., Valentina, F. R., & Devita, N. (2020). Penanganan Kasus Kesulitan Belajar Matematika pada Kelas VI SDN Karawaci Baru 4. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–74.

- Mujiburrahman, M., Nuraeni, N., Astuti, F. H., Muzanni, A., & Muhlisin, M. (2021). Pentingnya pendidikan bagi remaja sebagai upaya pencegahan pernikahan dini. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 36–41.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68–84.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio Fkip UNMA*, 5(2), 68–74.
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif budaya lokal banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24.
- Saefurrohman, A., Farhurohman, O., & Jannah, S. K. (2023). Pengembangan Video Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Materi Sumber Energi Kelas IV MI Tanwirul Islam 02. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 776–789.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43.
- Wahyudi, D. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android* [PhD Thesis]. UNIMED.
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.