

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN  
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
MATERI PECAHAN DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Mipta Mawardah<sup>1</sup>, Sukmawarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

[1miptamawardah@umnaw.ac.id](mailto:miptamawardah@umnaw.ac.id), [2sukmawarti@umnaw.ac.id](mailto:sukmawarti@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop interactive learning media using articulate storylines to improve student learning outcomes in fractions in third-grade elementary school. This research is a developmental research known as Research and Development (R&D). In this study, the researcher used the ADDIE development procedure, which consists of five stages. To collect data for this study, the researcher conducted observations, distributed questionnaires, and administered tests to third-grade students of SD Negeri No. 101948 Bingkat, as well as documented the results. To determine whether the developed media was interesting and suitable for use in learning, expert validation was conducted, with assessments expressed in the form of "Yes-No" responses. Based on the research conducted, it was found that the interactive learning media using articulate storylines developed for fractions in third-grade elementary school students at SD Negeri No. 101948 Bingkat was very suitable for use, reviewed from the validation results of media experts, material experts, and teacher responses. The developed interactive media was also declared very practical, as evidenced by student responses, which showed that the media was easy to use, interesting, and helped them understand the material better. The percentage of student learning completion increased from 43.47% before using the media to 82.60% after using the media.*

**Keywords:** *Interactive Media, Articulate Storyline, Learning Outcomes, Fractions.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan alur cerita yang jelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga SD dalam materi pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dikenal sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan. Untuk mengumpulkan data penelitian ini, peneliti melakukan observasi, mendistribusikan kuesioner, dan memberikan tes kepada siswa kelas tiga SD Negeri No. 101948 Bingkat, serta mendokumentasikan hasilnya. Untuk menentukan apakah media yang dikembangkan menarik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, dilakukan validasi ahli, dengan penilaian yang dinyatakan dalam bentuk jawaban "Ya-Tidak". Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan alur cerita yang jelas yang dikembangkan untuk materi pecahan pada siswa kelas tiga SD Negeri No. 101948 Bingkat sangat sesuai untuk digunakan, ditinjau dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan tanggapan guru. Media interaktif yang

dikembangkan juga dinyatakan sangat praktis, sebagaimana dibuktikan oleh tanggapan siswa, yang menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Persentase penyelesaian pembelajaran siswa meningkat dari 43,47% sebelum menggunakan media menjadi 82,60% setelah menggunakan media.

**Kata kunci:** Media Interaktif, Alur Cerita yang Jelas, Hasil Belajar, Pecahan.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan saat ini menjadi sebuah proses yang dipandang sangat vital dalam kehidupan manusia. Menurut Sujarwo (2024) pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila pendidikan melibatkan berbagai tingkat, mulai dari pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi hingga pendidikan informal seperti pengalaman sehari-hari di masyarakat. Sedangkan Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang”.

Melalui pendidikan, sumber daya manusia yang berkualitas dapat tercipta. Menurut Gusyanti & Sujarwo (2021:123) Salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.

Kurikulum pembelajaran juga terus berkembang seiring perkembangan zaman. Saat ini dunia pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Menurut Sukmawarti (2024) kurikulum merdeka mengarahkan setiap sekolah untuk tidak hanya memberikan materi pembelajaran secara konvensional, tetapi juga mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif,

termasuk penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Lahirnya kurikulum baru, tentu membuat guru juga melakukan berbagai inovasi di dalam pembelajaran. Guru harus mampu mempelajari dan menggunakan berbagai kecanggihan teknologi untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran. Menurut Hidayat, dkk (2021) di zaman modern ini Pada era sekarang, teknologi semakin berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di bidang tingkat pendidikan dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan memudahkan guru dalam menciptakan dan mengembangkan inovasi dalam pembelajaran, misalnya bermanfaat bahan dan metode untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran. Menurut Sukmawati, dkk, (2017). Teknologi dapat digunakan dalam menyajikan materi pelajaran dan juga dapat digunakan sebagai teknologi interaksi pembel ajaran antara guru dan siswa. Menurut Karina & Sujarwo (2023) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Kecanggihan teknologi saat ini memberikan dampak yang sangat besar di dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Khayroiyyah, dkk (2022) yang mengatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Menurut Hutagalung A.P & Silalahi B.R (2023) perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diberikan pada siswa jenjang sekolah dasar (SD). Menurut Fathani, (2016) matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Matematika dikenal sebagai ilmu dasar, karena pembelajaran matematika akan mengasah kemampuan kritis, logis, analisis dan sistematis.

Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Masih sangat banyak siswa yang

mengganggu pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Penggunaan bahan ajar yang seadanya juga memengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak variatif juga membuat siswa cepat merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran matematika. Hal-hal tersebut menjadi hambatan serius di dalam proses pembelajaran. Menurut Hidayat, dkk (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Menurut Sukmawati, dkk (2021) Inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia. Menurut Ningrum & Napitupulu, (2021) Guru perlu menerapkan model mengajar yang tepat sehingga siswa mudah memahami materi dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membuat siswa

jauh lebih aktif, sehingga membuat hasil belajar siswa lebih meningkat.

Menurut Sujarwo (2023) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin umum. Media interaktif berbantuan teknologi, seperti *articulate storyline*, menawarkan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. *Articulate storyline* adalah aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung dan memungkinkan pengajar untuk membuat materi pembelajaran interaktif dengan mudah. Dengan fitur-fitur seperti video, gambar, dan animasi, *articulate storyline* dapat membantu siswa memahami konsep pecahan dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Menurut Fransiska & Darwis (2022) aplikasi *Articulate Storyline 3* berfungsi untuk membuat persentasi ataupun media pembelajaran agar bisa

menyampaikan materi pembelajaran lebih menarik lagi.

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif matematika berbantuan *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif matematika berbantuan *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas III sekolah dasar?

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif matematika berbantuan *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas III sekolah dasar?
2. Untuk meningkatkan keefektifan media pembelajaran interaktif matematika berbantuan *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi

Pecahan di kelas III sekolah dasar?

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline* ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2017) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak. Dalam pengembangan R&D memiliki model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Desain*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD yang berjumlah 23 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *articulate storyline* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa materi Pecahan di kelas III SD.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan informasi yang diperlukan mengenai produk yang akan dikembangkan. Data digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif berupa hasil observasi guru, hasil komentar dan saran dari para ahli/validator, serta tes hasil belajar siswa dan dokumen mengenai siswa.

Instrumen yang dibuat dalam penelitian ini, yaitu observasi, angket ahli medi, angket ahli materi dan, ahli media pembelajaran. Teknik analisis data yang diperoleh dari penilaian validator yang berasal dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah dengan memberikan lembar validasi yang telah dirancang. Data proses pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* materi pecahan berbentuk deskriptif kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh beberapa ahli pada bidang media dan materi. Setelah itu data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran

yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket validasi untuk mengetahui apakah pengembangan interaktif berbantuan *Articulate Storyline* materi pecahan menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan yang berupa jawaban “Ya-Tidak”.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan di kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat. Media pembelajaran interaktif ini terdiri dari ilustrasi gambar, kegiatan diskusi, materi pembelajaran, dan contoh-contoh dari materi pembelajaran.

Dalam mengembangkan media interaktif berbantuan *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan di kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat, terdapat beberapa tahapan dari prosedur ADDIE yang dilakukan, antara lain:

1. *Analysis*
  - a. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan analisis ini diketahui bahwa guru masih belum memiliki pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan media pembelajaran yang variatif, seperti video animasi dan audio, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media interaktif berbantuan *articulate storyline*.

b. Analisis Kurikulum

Dari analisis ini diketahui bahwa SD Negeri No 101948 Bingkat menggunakan kurikulum merdeka belajar. Oleh sebab itu peneliti menyesuaikan media yang dikembangkan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pada Capaian Pembelajaran (CP), penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta pembelajaran yang berpusat pada siswa.

c. Analisis Materi

Dari analisis ini diketahui bahwa siswa kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat belajar matematika pada materi pecahan. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media interaktif berbantuan *articulate storyline*

untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan di kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat.

2. *Design* (Perancangan)

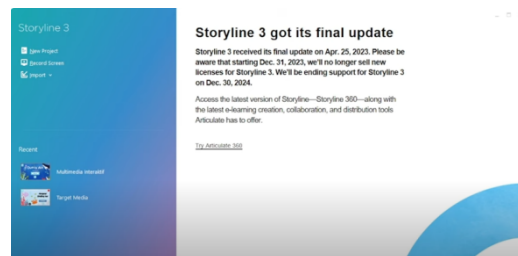
Tahap ini dilakukan untuk merancang media interaktif berbantuan *articulate storyline* yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan, antara lain:

a. Membuat *Storyboard*

Tujuan untuk memetakan alur logis materi, interaksi, penilaian, dan umpan balik.

b. Masuk ke *Articulate Storyline*

Masuk ke *software Articulate Storyline* dan pilih “*New project*” untuk membuat laman kerja.



**Gambar 1. *New Project***

c. Menambahkan Konten

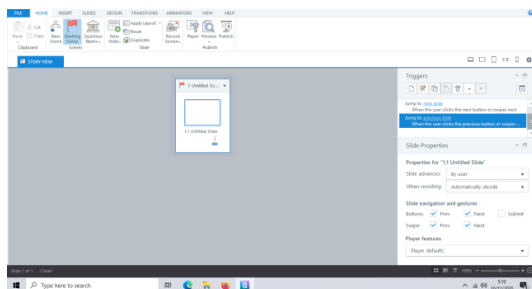
Selanjutnya tambahkan konten, agar tampilan media interaktif yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan menarik. Pada bagian ini peneliti mulai menambahkan *cover* media interaktif yang berisi judul materi pelajaran.



**Gambar 2. New Project**

d. Membuat Interaktivitas

Tujuannya untuk dapat menentukan aksi saat tombol diklik, membuat perubahan tampilan tombol/objek, dan untuk menampilkan informasi tambahan.



**Gambar 3. New Project**

e. Memasukkan Quiz/Latihan

Pada bagian ini peneliti memasukkan materi pecahan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat.

f. Menjelaskan cara mengubah bentuk-bentuk pecahan

Pada bagian ini peneliti memuat cara mengubah bentuk berbagai macam pecahan.

3. *Development*  
(Pengembangan)

Setelah media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* selesai dirancang dan dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi oleh ahli. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan, dan rekomendasi dari para pakar sehingga media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh seorang dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.  
Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan penggunaan tema	√	
2	Kesesuaian warna latar belakang	√	
3	Kualitas gambar, animasi dan video	√	
4	Ketepatan tata letak gambar, animasi dan video	√	
5	Ketepatan tata letak tombol navigasi	√	
6	Kemudahan dalam pengoperasian program	√	
7	Kejelasan petunjuk media	√	
8	Ketepatan fungsi tombol navigasi	√	
9	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti	√	
10	Kejelasan menu dan tombol	√	
11	Keterbacaan tulisan	√	
12	Ketepatan jenis huruf	√	
13	Ketepatan ukuran huruf	√	
14	Ketepatan warna huruf	√	
15	Kualitas huruf	√	
16	Penggunaan jarak baris, alinea, karakter	√	
17	Memberi fokus perhatian	√	
18	Mempermudah pelajaran	√	

Seluruh butir pernyataan yang terdapat pada angket validasi ahli media mendapatkan tanggapan “Ya” dari validator ahli media. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media interaktif berbantuan *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan di kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**b. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh seorang dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Ibu Ramadhani, S.Pd.I., M.Pd. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1	Ketepatan isi materi	√	
2	Relevansi materi dengan tujuan	√	
3	Ketepatan kompetensi	√	
4	Urutan penyusunan materi	√	
5	Bahasa yang digunakan	√	
6	Tingkat kesulitan penyajian materi	√	
7	Kemudahan program	√	
8	Relevansi dengan kondisi siswa	√	
9	Pembelajaran interaktif	√	
10	Memperjelas penyampaian materi	√	
11	Menarik fokus perhatian	√	
12	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi	√	

Seluruh butir pernyataan yang terdapat pada angket validasi ahli materi mendapatkan tanggapan “Ya” dari validator ahli materi. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa materi pada media interaktif berbantuan *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan di kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat “Sangat Layak”

untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Validasi Respon Guru

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui respon dari guru kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat terhadap media interaktif berbantuan *articulate storyline* yang dikembangkan.

**Tabel 3.**  
**Hasil Validasi Respon Guru**

Aspek	Pernyataan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
Penyajian Materi	1. Media relevan dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan	√	
	2. Kesesuaian media dengan materi pelajaran siswa	√	
	3. Materi sesuai dengan kemampuan siswa	√	
Kemenarikan Media	4. Tampilan media menarik perhatian siswa	√	
	5. Warna dan tulisan pada media tampak jelas dan mudah dibaca	√	
	6. Kejelasan materi yang digunakan	√	
	5. Desain visual media menarik dan sesuai untuk siswa	√	
	6. Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif	√	
	7. Media mudah diakses dan digunakan oleh guru	√	
	8. Media dapat digunakan kapan saja	√	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 10 butir pernyataan yang terdapat pada angket validasi respon guru, keseluruhan pernyataan mendapatkan tanggapan “Ya” dari guru kelas III SD Negeri No 101948 Bingkat. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media interaktif berbantuan *articulate storyline* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

**4. Implementation (Penerapan)**

Adapun tujuan dari diterapkannya media interaktif berbantuan *articulate storyline* yang dikembangkan, yaitu agar diketahui hasil belajar siswa kelas III Negeri No 101948 Bingkat, sebelum dan sesudah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Hasil belajar siswa kelas III sebelum menggunakan media interaktif berbantuan *articulate storyline* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.**  
**Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Articulate Storyline***

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A.A.F	70	Tuntas	
2.	A.R	80	Tuntas	
3.	A.F.R	80	Tuntas	
4.	A.S	70	Tuntas	
5.	B.S	50		Tidak Tuntas
6.	B.S	40		Tidak Tuntas
7.	B.S	50		Tidak Tuntas
8.	D.A.S	70	Tuntas	
9.	F.C.P	70	Tuntas	
10.	I.A.D	60		Tidak Tuntas
11.	M.N	40		Tidak Tuntas
12.	M.S	80	Tuntas	
13.	M.A.A	40		Tidak Tuntas
14.	M.F.S	40		Tidak Tuntas
15.	N.A	70	Tuntas	
16.	N.Z	30		Tidak Tuntas
17.	N.H	80	Tuntas	
18.	P.D.K	90	Tuntas	
19.	R.A.R	50		Tidak Tuntas
20.	S.A	60		Tidak Tuntas
21.	S.A.K	60		Tidak Tuntas
22.	S.A.T	40		Tidak Tuntas
23.	T.A	50		Tidak Tuntas
<b>Total</b>			<b>10</b>	<b>13</b>
<b>Persentase</b>			<b>43,47%</b>	

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 101948 Bingkat pada materi pecahan sebelum menggunakan media interaktif berbantuan *articulate storyline* masih berada dalam kategori rendah. Dari 23 siswa kelas III SD Negeri 101948

Bingkat, terdapat hanya sebanyak 10 siswa yang hasil belajarnya sudah mencapai standar KKM. Sedangkan sebanyak 13 siswa lainnya masih berada di bawah standar KKM. Persentase hasil belajar siswa hanya mencapai 43,47%.

**Tabel 5.  
Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media *Articulate Storyline***

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	A.A.F	90	Tuntas	
2.	A.R	100	Tuntas	
3.	A.F.R	90	Tuntas	
4.	A.S	80	Tuntas	
5.	B.S	70	Tuntas	
6.	B.S	70	Tuntas	
7.	B.S	50		Tidak Tuntas
8.	D.A.S	80	Tuntas	
9.	F.C.P	90	Tuntas	
10.	I.A.D	70	Tuntas	
11.	M.N	70	Tuntas	
12.	M.S	100	Tuntas	
13.	M.A.A	70	Tuntas	
14.	M.F.S	70	Tuntas	
15.	N.A	80	Tuntas	
16.	N.Z	50		Tidak Tuntas
17.	N.H	90	Tuntas	
18.	P.D.K	100	Tuntas	
19.	R.A.R	70	Tuntas	
20.	S.A	70	Tuntas	
21.	S.A.K	80	Tuntas	
22.	S.A.T	60		Tidak Tuntas
23.	T.A	60		Tidak Tuntas
<b>Total</b>			<b>19</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>			<b>82,60%</b>	

Dari tabel di atas tampak terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri No.101948 Bingkat pada pelajaran matematika materi pecahan

sesudah menggunakan media interaktif yang dikembangkan.

Dari 23 siswa kelas III SD Negeri No.101948 Bingkat, terdapat 19 siswa yang hasil belajarnya sudah mencapai

standar KKM. Hanya 4 siswa lainnya masih berada di bawah standar KKM. Persentase hasil belajar siswa mencapai 82,60%.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil dari evaluasi pengembangan media interaktif berbasis *Articulate*

*Storyline* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri No. 101948 Bingkat pada materi pecahan dapat disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 6.  
Hasil Evaluasi**

Aspek yang Dinilai	Validator	Hasil Validasi I		Hasil Validasi II		Kategori
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	
Kelayakan	Ahli Media	16	2	18	-	Sangat Layak
	Ahli Materi	3	9	12	-	Sangat Layak
	Respon Guru	10	-	-	-	Sangat Layak
Kepraktisan	Respon Siswa	10	-	-	-	Sangat Praktis

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri No. 101948 Bingkat pada materi pecahan yang dikembangkan “Sangat Layak dan Sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan di kelas III SD No. 101948 Bingkat.

**PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline* pada materi pecahan untuk siswa kelas III SD Negeri No. 101948 Bingkat dengan menggunakan prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelayakan media ditinjau dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon guru. Ahli Media memberikan penilaian positif hampir di semua aspek. Pada validasi pertama terdapat catatan perbaikan pada kualitas gambar, animasi, serta tata letak. Setelah dilakukan revisi, semua indikator dinyatakan sesuai sehingga media dinilai "Sangat Layak".

Ahli Materi pada tahap awal menilai masih banyak aspek yang perlu direvisi, khususnya kejelasan isi materi, ilustrasi, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Setelah dilakukan revisi, semua indikator dinyatakan sesuai, sehingga materi dalam media juga tergolong "Sangat Layak". Guru kelas sebagai pengguna langsung menyatakan media interaktif yang dikembangkan "Sangat Layak", karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik perhatian siswa, serta mudah digunakan dalam proses belajar. Hasil ini sejalan dengan pendapat Sadiman dkk (2011) bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek isi, bahasa, tampilan, dan kemudahan penggunaan agar efektif membantu proses belajar siswa. Kepraktisan media dinilai melalui respon siswa. Hasil angket menunjukkan semua

indikator memperoleh tanggapan positif. Siswa merasa media mudah digunakan, tampilannya menarik, bahasa mudah dipahami, serta membantu mereka lebih fokus belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk "Sangat Praktis" digunakan dalam pembelajaran.

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media menunjukkan bahwa hanya 43,47% siswa yang mencapai KKM. Setelah menggunakan media interaktif, persentase ketuntasan meningkat menjadi 82,60%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan efektif membantu siswa memahami konsep pecahan. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivistik, bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi dengan media. *Articulate Storyline* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil kelayakan, kepraktisan, dan peningkatan hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa

media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mendukung capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada materi pecahan kelas III SD Negeri No. 101948 Bingkat sangat layak digunakan, ditinjau dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon guru.
2. Media interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis, terbukti dari hasil respon siswa yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan

persentase ketuntasan yang meningkat dari 43,47% sebelum menggunakan media menjadi 82,60% setelah menggunakan media.

3. Media interaktif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, rasa percaya diri, serta motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- Citra Gusyanti & Sujarwo. 2021. *Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* Volume 2, Nomor 4.
- Diana Fransiska & Umar Darwis (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3*

- Berorientasi Paikem Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT). Volume 04, No 01, Juni 2022 p.104-115.*
- Fathani, A. H. (2016). *Pengembangan literasi matematika sekolah dalam perspektif multiple intelligences. Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika, 4(2).*
- Hidayat dan S. Khayroiyyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>*
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823.*
- Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. <https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>*
- Ningrum, A., & Napitupulu, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. Journal of research and educational studies.*
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). *Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>*
- Ria Alda & Hasanah. 2023. *Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di*

- Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan. Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. 3 No. 9.
- Siti Khayroiayah, Safrida Napitupulu, Desniarti. 2022. *Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 01 Nomor 01. <https://jurnalp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1155/751>
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujarwo, S., & Kartika, A. G.(2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*,8 (1),9-18.
- Sujarwo, S., & Perangin-Angin, E., B.,(2024). *Pengembangan Media Papan Huruf Menggunakan Metode*
- Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sdn 105320 Kuta Jurung. Didaktif : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3),352-363.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., Destini., R., Khairiah, K., Nasution, L.A., Firanti, E. M & Fauzy, M.R. (2024). *Desain Virtualisasi Geometri Berbasis Software Dinamis Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Matematika di Upt sd Negeri 064982 Medan. Amalia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,8 (2),34-42.