

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran disetiap jenjang Sekolah mulai dari SD, SMP, sampai perguruan tinggi. Matematika merupakan ilmu universal yang harus dipelajari semua peserta didik. Menurut pendapat Susanti (2020,) Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep yang dapat mengungkapkan sesuatu melalui bukti, fakta, keterampilan, prinsip, dan penalarannya secara induktif atau deduktif.

Pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah dasar tidak hanya dimulai dari sesuatu yang bersifat konkret, semi konkret, dan abstrak, akan tetapi perlu dimulai dengan konsep-konsep yang paling sederhana menuju konsep yang lebih sulit tingkatannya. Karakteristik peserta didik memiliki perbedaan dalam penguasaan materi, terutama pada mata pelajaran matematika maka untuk mencapai penguasaan konsep matematika perlu pemahaman karakteristik mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika tidak hanya mempelajari kemampuan berhitung, namun membekali peserta didik untuk menguasai berbagai kemampuan antara lain berfikir logis, berfikir analitis, berfikir sistematis, berfikir kritis dan kreatif serta melatih kemampuan bekerja sama. Mata pelajaran matematika juga membutuhkan penguasaan pendalaman materi yang khusus dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain di jenjang sekolah dasar. Menurut

artikel yang ditulis oleh Santhi (2021) Karakteristik pembelajaran matematika dijenjang sekolah dasar terutama kelas tinggi antara lain 1) sesuai dengan indikator-indikator yang ada pada HOTS yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, 2) Tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar pada kelas tinggi sudah mampu berfikir pada tingkat semi abstrak dan abstrak, 3) materi pembelajaran matematika bersifat bertahap sehingga tidak dapat memberikan pengetahuan yang berhubungan dengan matematika sesuai dengan keinginan pendidik.

Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Setiap tingkatan kelas memiliki tingkat penguasaan yang berbeda-beda sesuai dengan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Anak-anak dikelas IV masih berusia 9-11 tahun yang masih suka dengan permainan. Menurut Mutia (2021) “Anak-anak lebih ` bermain saat proses pembelajaran”. Proses pembelajaran yang memiliki unsur permainan didalamnya akan lebih disukai oleh peserta didik. Peserta didik juga menyukai benda visual atau sesuatu yang bisa dilihat oleh mereka. Kemampuan peserta didik dikelas IV masih berfikir berkembang dari konkret menuju abstrak. Peserta didik akan lebih mudah belajar dengan hal-hal yang ada disekelilingnya atau bersifat konkret. Guru harus merancang proses pembelajaran yang dapat memunculkan permainan dan benda konkret yang menghasilkan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Guru juga harus memotivasi peserta didik agar saat proses pembelajaran tumbuh minat untuk belajar.

Minat pada dasarnya adalah perhatian khusus terhadap suatu hal. Saat peserta didik menaruh minat pada mata pelajaran matematika, perhatiannya akan tinggi dan mendorong semangat aktif untuk belajar. Menumbuhkan minat belajar memiliki banyak sekali cara yang dapat dilakukan oleh guru antara lain: selalu memotivasi peserta didik saat proses pembelajaran, model pembelajaran yang disukai oleh peserta didik, atau membuat media pembelajaran yang menarik. Minat belajar peserta didik dapat muncul bisa dilakukan salah satunya dengan cara penggunaan media pembelajaran Ketika proses pembelajaran berlangsung.

Segala alat dari alam maupun buatan yang dapat digunakan pada saat kegiatan belajar adalah media. Menurut Widyastuti (2022:74) Media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik bertujuan untuk menstimulasi para peserta didik agar dapat termotivasi serta dapat menjalankan proses pembelajaran dan pengajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa penelitian salah satunya penelitian Sari dan Harjono (2021) media pembelajaran dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar, terutama pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang berisi materi terkait perhitungan tentunya perlu

penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan persoalan–persoalan perhitungan.

Media pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik, terlebih lagi pada pembelajaran matematika. Motivasi peserta didik pada mata pelajaran matematika merupakan hal yang penting untuk menyelesaikan persoalan-persoalan minat belajar peserta didik. Banyak faktor yang menyebabkan peserta didik kurang minat terhadap pelajaran matematika, diantaranya adalah pembelajaran matematika yang monoton, rendahnya keterampilan dasar matematika peserta didik yang mengakibatkan peserta didik bingung dan merasa malas untuk belajar matematika. Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik berasumsi bahwa pembelajaran matematika itu sulit sehingga menjadi beban bagi sebagian peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan pada tanggal 1-2 Desember 2022 dengan guru wali kelas 4 SDN 3 Segeran mengenai pembelajaran matematika. Diketahui bahwa, peserta didik memiliki beberapa kendala dan kesulitan yaitu: rendahnya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan-persoalan matematika, kurang pemahaman pengetahuan dasar matematika peserta didik, dan kurangnya semangat dalam belajar membuat kegiatan belajar menjadi sulit bagi peserta didik. Dilihat saat peserta didik pada saat diberikan soal-soal perhitungan dalam bentuk cerita. Seperti perkalian, pembagian, penjumlahan, atau pengurangan peserta didik membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Kemudian pada saat peserta didik diminta kedepan untuk menyelesaikan soal, sebagian peserta didik sulit untuk menyelesaikan soal

tersebut. Selain itu, guru juga cenderung masih menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran berlangsung. Dilihat dari aktivitasnya lebih banyak berpusat kepada guru ke peserta didik. Peserta didik lebih banyak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya kegiatan belajar mengajar yang monoton dan kegiatan belajar menjadi sulit bagi peserta didik. Hal ini akan berdampak pada rendahnya minat peserta didik karena peserta didik menjadi kurang termotivasi dan suka mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik lebih termotivasi dan menumbuhkan minat pada saat kegiatan belajar mata pelajaran matematika.

Kegiatan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 3 Segeran pada tanggal 3 Desember 2022 mengenai media pembelajaran. Diketahui bahwa, sekolah mempunyai beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan tetapi sekolah belum mempunyai media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer, handphone, dan laptop. Hasil wawancara dengan guru SDN 3 Segeran ditemukan bahwa media pembelajaran belum digunakan pada saat kegiatan belajar. Sekolah memiliki beberapa media pembelajaran seperti media jam, ular tangga, bangun datar dari kayu, dan lain-lainnya. Media pembelajaran yang ada masih kurang menyenangkan bagi peserta didik. Saat kegiatan belajar guru sering kali belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru menganggap pembelajaran

matematika saat ini sudah cukup untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Disamping itu, pelajaran matematika adalah pembelajaran yang Sebagian besar mengenai perhitungan, akan kurang menarik jika tidak menggunakan media pembelajaran, Terutama pada peserta didik kelas IV berusia 7-11 tahun masih suka bermain-main, melihat sesuatu yang menarik dan masih senang menggerakkan anggota tubuhnya. Anak Usia 7-11 tahun masih membutuhkan benda-benda atau media yang konkret saat proses pembelajaran, maka perlu adanya media pembelajaran *articulate storyline* yang memberikan kegiatan belajar yang menarik dan konkret sambil bermain, atau bergerak ataupun melihat sesuatu yang jelas. Peserta didik tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru.

Zaman yang penuh dengan teknologi saat ini proses pembelajaran akan mengalami perubahan salah satunya perubahan pada media pembelajaran. Pada mulanya media pembelajaran menggunakan alat-alat sederhana tetapi sekarang media pembelajaran dapat dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi seperti laptop, komputer, atau *smartphone* dan lainnya. Teknologi dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik dan mempermudah peserta didik untuk belajar dengan fitur-fitur yang ada didalam laptop, komputer atau lainnya seperti *Google classroom*, *Zoom*, *elearning*, *articulate storyline* dan masih banyak lainnya.

Hasil dari pembelajaran matematika yang terjadi disekolah SDN 3 Segeran saat ini belum tercapai. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, peserta didik dikelas IV yang berjumlah 16 anak hampir 70% peserta didiknya belum memenuhi KKM. Hasil ulangan harian dan tugas harian peserta didik menjawab soal dengan asal-asalan sebab peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu materi yang kurang dipahami peserta didik adalah materi bangun datar. Dibuktikan dengan pada saat menyelesaikan ulangan harian soal cerita dan pemakaian rumus-rumus bangun datar, sebagian peserta didik salah menjawab jawaban. Tujuan pembelajaran matematika belum terlaksana secara maksimal karena adanya hambatan-hambatan yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar peserta didik dengan guru. Proses mengajar yang kurang menyenangkan dan kurangnya inovasi media pembelajaran ini yang menjadi hambatan tujuan belajar. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru kelas IV Hampir 80% peserta didik kurang termotivasi untuk belajar matematika karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak ada hal baru pada saat kegiatan belajar mengajar. Peserta didik yang seharusnya belajar dengan semangat dan menyenangkan malah sebaliknya. Adanya permasalahan-permasalahan saat kegiatan belajar matematika diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Pembelajaran matematika membutuhkan inovasi baru salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran. Hal ini dapat membantu guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satu nya dengan penggunaan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini akan menggunakan *software articulate storyline*. “*Articulate storyline* adalah perangkat lunak yang dapat membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan” menurut Damanik dan Yarshal (2022:17). *Articulate storyline* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan dari media visual dengan audio yang bisa disebut dengan media pembelajaran multimedia yang dikembangkan untuk penyampaian materi. *Articulate storyline* digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran menarik yang akan mempermudah guru untuk meningkatkan minat peserta didik.

Articulate storyline ini dapat diakses secara *online* maupun *offline* karena dapat di *publish* berbentuk web, *articulate online*, LMS, CD dan *word* sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan pada PC, laptop maupun *smartphone*. Pada penelitian Febrianto, dkk (2023) dan Sapitri, dkk (2020) memaparkan bahwa media yang dikembangkan digunakan secara online berupa publikasi dalam bentuk link *website*. Pada penelitian yang akan dikembangkan *articulate storyline* dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*. Pengembangan media *articulate storyline* secara *offline* berupa link *google drive* yang nantinya pengguna dapat mendownload isi media *articulate storyline* melalui link *google drive*. Publikasi dengan cara mendownload isi media belum diterapkan penelitian lain sehingga hal tersebut menjadi *novelty* media yang dikembangkan oleh penelitian sebelumnya.

Articulate storyline adalah sebuah program yang dapat digunakan mulai dari kalangan pemula hingga professional untuk merancang pembelajaran modern yang berbasis digital. Menurut Hafiedz dan Nurhamidah (2023:63) *Articulate Storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak dengan system pembelajaran elektronik yang memiliki fungsi untuk mendukung sarana pembelajaran lebih menarik serta interaktif. *Articulate storyline* memiliki fungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Tampilan *dashboard articulate storyline* sekilas mirip dengan *powerpoint*, tetapi *articulate storyline* memiliki lebih banyak fungsi dan opsi untuk penerbitan sebagai halaman web *HTML5*. *Articulate storyline* dapat digunakan untuk menghasilkan simulasi, kuis, interaktif *drag and drop*, rekaman layar, dan masih banyak objek *E-learning* lainnya yang dapat dibuat untuk berinteraksi dengan pengguna. *Articulate storyline* memiliki kelebihan dalam pembuatan media pembelajaran dari pada *Microsoft powerpoint*. *Articulate* mempunyai fitur menu yang mudah untuk dapat menambahkan *quiz* sebagai evaluasi, sehingga saat peserta didik dapat mengoperasikan media sehingga mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran. Oleh karena itu *articulate storyline* dapat digunakan sebagai salah satu media yang bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik dibuktikan dengan adanya Penelitian dari Wafa Nuraedin (2022) yang sudah dibuktikan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu penelitian ini mencoba untuk menggunakan *articulate storyline* untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Fitur *articulate storyline* dapat menggabungkan beberapa media dan

beberapa fitur yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan.

Articulate storyline memiliki berbagai macam fitur yang dapat dibuat salah satunya adalah Fitur *quiz*. Fitur *quiz* yang terdapat pada *articulate storyline* bermacam-macam *quiz* yang bisa digunakan, seperti *drag and drop*, *pick one*, *Multiple respon*, *fill-in-the blank*, *hostspot*, *pick many* dan lain-lainnya. Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa media *articulate storypline* fitur *quiz* digunakan yaitu *pick one* sebagai evaluasi materi (Saputro & Lumbantoruan, 2020, dan Jubaerudin, 2021) Namun, penelitian terdahulu penggunaan berbagai macam fitur *quiz* belum diperuntukkan untuk memberikan pemahaman materi peserta didik. Penelitian ini mengembangkan media *articulate storyline* untuk memberikan pemahaman materi dengan menyelesaikan masalah secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai macam fitur *quiz*. Sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi dengan mencoba sendiri untuk menyelesaikan soal yang menjadikan perbedaan dari penelitian terdahulu.

Melihat pernyataan diatas, penelitian ini melakukan Pengembangan *dengan tujuan* tidak hanya untuk membantu guru dalam proses pembelajaran akan tetapi pengembangan ini dapat membuat Peserta didik menyukai matematika materi bangun datar dan menumbuhkan minat belajar matematika pada peserta didik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Rahmania, 2023) mengatakan bahwa Pengembangan media *articulate storyline* memiliki perbedaan dan kebaruan dengan penelitian lain. Bangun datar sebagai materi yang akan dikembangkan. Pengembangan *articulate storyline* terdapat

Berdasarkan dari uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 3 Segeran karena pada sekolah tersebut belum ada media pembelajaran interaktif yang inovatif dan penggunaan teknologi untuk mengatasi permasalahan minat belajar peserta didik yang ditemukan di lapangan, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran matematika. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari pokok bahasan mata pelajaran Matematika sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Maka dari itu, penelitian ini menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika Kelas IV”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka ada beberapa permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Sebagian peserta didik menganggap matematika itu sulit dan menjadi beban saat belajar.
2. Minat belajar mata pelajaran matematika pada peserta didik masih kurang
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi matematika dibuktikan dengan hasil ulangan yang hampir 70% peserta didik tidak tuntas KKM.

4. Keterampilan dasar matematika peserta didik seperti berhitung, bernalar, dan lainnya pada peserta didik masih rendah.
5. Kegiatan pembelajaran matematika yang monoton.
6. Guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran matematika.
7. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum ada pembaharuan, sehingga menimbulkan kegiatan belajar kurang menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian bisa fokus dan terarah terhadap apa yang ingin diangkat dalam penelitian ini. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah dan Batasan masalah, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta Didik pada pembelajaran matematika untuk kelas IV SDN 3 Segeran?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran matematika kelas IV?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui langkah-langkah media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta Didik pada pembelajaran matematika untuk kelas IV SDN 3 Segeran
2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika kelas IV

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, meliputi.

1. Bagi Peneliti lain

Peneliti mendapatkan pengalaman dan menambah pengetahuan baru dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *articulate storyline*.
2. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik dapat cepat memahami materi pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran yang berinteraksi secara langsung.
 - b. Peserta didik dapat lebih menyukai dan termotivasi pada proses KBM.
 - c. Menumbuhkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.
3. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi *articulate storyline*.

- b. Guru dapat terbantu dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan mudah saat menyampaikan materi kepada peserta didik melalui media *articulate storyline*.
- c. Guru dapat menumbuhkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses mengajar.

G. Spesifikasi produk media pembelajaran

Adapun spesifikasi produk media pembelajaran sebagai berikut.

1. Spesifikasi Fisik/Teknis
 - a. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan bantuan program *software articulate storyline* menjadi multimedia
 - b. Produk media pembelajaran *articulate storyline* ini dikembangkan berfungsi sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi pada mata pelajaran matematika. Perangkat yang digunakan untuk mengakses *articulate storyline* bisa menggunakan perangkat handphone, laptop, atau komputer
 - c. Media pembelajaran *articulate storyline* ini memiliki struktur sebagai berikut:
 - 1) Halaman awal (Pengenalan pengguna), memuat pengenalan identitas pengguna seperti nama pengguna, asal sekolah dan nomor absen pengguna.
 - 2) Menu utama (Penyajian materi), memuat petunjuk kompetensi, materi yang sudah ditentukan, evaluasi dan profil.

- 3) Menu petunjuk memuat petunjuk pemakaian, dan petunjuk navigasi/tombol
- 4) Menu game (evaluasi). Memuat soal-soal latihan dari materi yang disajikan dalam media pembelajaran dalam bentuk game

2. Spesifikasi Materi

- a. Produk yang dikembangkan akan berisi beberapa komponen, seperti teks, gambar, suara, animasi dan video sehingga mampu memvisualisasikan isi materi matematika yang rumit, dan abstrak menjadi lebih jelas dan konkret.
- b. Menu profil memuat profil pengembang.
- c. Produk ini berisi materi disusun sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yaitu materi bangun datar.
- d. Menu materi tiap *slide* didalamnya akan mencakup tujuan pembelajaran, apersepsi, motivasi,
- e. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal-soal dalam bentuk game sebagai evaluasi dari materi yang disajikan.
- f. Produk media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan berfungsi sebagai alat untuk menarik minat peserta didik dalam materi pada mata pembelajaran matematika.
- g. Produk ini berisi materi bangun datar dengan kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yaitu.
 - 1) Kompetensi dasar :

KD 3.8 Menjelaskan Sifat-sifat bangun datar persegi dan persegi panjang.

KD 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, dan persegi panjang,

3. Spesifikasi Penggunaan

- a. Media *articulate storyline* dapat diakses tanpa menggunakan koneksi internet atau menggunakan koneksi internet.
- b. Media *articulate storyline* dapat digunakan dimana saja, kapan saja pengguna ingin membuka media *articulate storyline* tidak harus saat kegiatan belajar.
- c. Media pembelajaran yang akan dikembangkan digunakan secara offline dan online berupa aplikasi file yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti *handphone*, komputer, tablet atau laptop.
- d. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IV SD didasarkan pada adanya asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *articulate storyline* dapat membantu penyampaian matematika materi bangun datar menjadi lebih konkret sehingga peserta

didik dapat lebih memahami dan menyerap materi pembelajaran lebih mudah.

- b. Media pembelajaran *articulate storyline* dapat digunakan peserta didik dimanapun, dan kapanpun dengan perangkat elektronik seperti *handphone*, komputer, tablet dan laptop.
- c. Media pembelajaran *articulate storyline* akan memotivasi dan menarik peserta didik untuk mempelajari matematika
- d. Media pembelajaran *articulate storyline* akan menumbuhkan minat belajar peserta didik

2. Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IV SD yang dilakukan memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Produk Media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan hanya memuat materi bangun datar yang terdapat pada kelas IV SD.
- b. Produk Media pembelajaran *articulate storyline* yang dikembangkan hanya untuk menumbuhkan minat belajar matematika pada peserta didik SD.
- c. Produk Media pembelajaran *articulate storyline* tidak dapat diterapkan tanpa adanya alat bantu elektronik seperti *handphone*, komputer, tablet atau laptop.