

Pengembangan Media Pembelajaran *articulate storyline* Terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SD

Reza Nurcahya Putra¹, Asih Mardati²

¹ PGSD FKIP, Universitas Ahmad Dahlan 1; reza1900005086@webmail.ac.id.com

² PGSD FKIP, Universitas Ahmad Dahlan 2; asih.mardati@pgsd.uad.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

keyword 1; *elementary school*
keyword 2; *mathematics learning*
keyword 3; *Interest in learning*
keyword 4; *articulate storyline media*

Article history:

Received 2021-08-14

Revised 2021-11-12

Accepted 2022-01-17

ABSTRACT

The interest of students in studying mathematics is still relatively low. Lack of use of learning media during learning. Teachers tend to still use the lecture method when learning. The aim of this research is to determine the process of development steps and the quality of learning media to articulate the story line regarding the mathematics learning interest of fourth grade elementary school students. This type of research uses the ADDIE model development model, namely; 1) Analysis, the stage of analyzing information in schools, 2) design, the stage of carrying out product development plans, 3) development, the stage of realizing the product and providing product assessments from experts, 4) implementation, the stage not carried out and 5) evaluation, the stage of conducting data analysis from each stage. Data collection instruments used interviews and questionnaires. Data collection techniques are questionnaires and interviews. The research subjects were 17 class IV students, class IV teachers at SD N 3 Selamatn. The object of this research was interest in learning during learning activities. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. The media validator research results obtained 85%, the material assessment results obtained 87%, and the learning assessment results obtained 80%. The student response results were 96.3% and the teacher response results to the media were 92.5%. So it is concluded that the articulate storyline-based learning media has very good results for use as a fourth grade mathematics learning media and to foster students' interest in learning mathematics.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Reza Putra

PGSD FKIP, Universitas Ahmad Dahlan 1; reza1900005086@webmail.ac.id.com

1. PENDAHULUAN

Matematika ialah pengetahuan universal yang wajib semua peserta didik mempelajarinya. Menurut Fauzi & Rohmah (2023) memaparkan bahwa pentingnya pembelajaran matematika dalam dunia Pendidikan. Mata pelajaran matematika tidak hanya mempelajari kemampuan berhitung, namun menyediakan penguasaan berbagai kemampuan seperti meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, berfikir logis, penalaran konsep serta meningkatkan keterampilan dalam bidang lain. Pelajaran matematika dirasa pelajaran yang begitu susah bagi peserta didik kelas IV SD. Di sekolah. Peserta didik tampaknya menjadi tidak suka dengan pembelajaran matematika, serta beberapa kali mempertanyakan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, dari jumlah waktu yang dihabiskan untuk matematika (Ningsih,dkk 2021). Pembelajaran matematika masih memiliki masalah yang terjadi pada peserta didik kelas IV SD. Menurut wawancara yang dilaksanakan bersama wali kelas IV SN 3 Segeran bahwa peserta didik memiliki kesulitan pada saat kegiatan belajar pembelajaran matematika. Kesulitan kegiatan belajar pada Peserta didik Ketika mengerjakan tugas matematika. Sulitnya mengerjakan tugas matematika disebabkan karena kurang pemahaman peserta didik. Menurut sebuah penelitian yang dilaksanakan Utari, dkk (2019) bahwa peserta didik mengalami kesulitan ketika mengerjakan matematika karena kurangnya pemahaman maksud soal diterimanya, dan juga peserta didik kebingungan saat menentukan pemakaian rumus yang akan dipakai. Hal ini akan mempengaruhi semangat peserta didik dan kurangnya minat belajar peserta didik.

Permasalahan yang sering terjadi Ketika proses pembelajaran matematika adalah Saat pelajaran berlangsung, guru biasanya terus menggunakan metode ceramah. Peserta didik sulit mengerti akan materi yang disampaikan guru. Penelitian yang dilaksanakan (Khauro, dkk 2020) memaparkan bahwa ketika mengerjakan soal, peserta didik tidak paham apa yang dijelaskan guru saat menerima pelajaran, sehingga mereka tidak memahami pelajaran yang diberi guru. Dengan demikian, KKM yang didapat peserta didik memperoleh nilai rendah. Kegiatan pembelajaran yang monoton akan berdampak pada proses pembelajaran yang menjadi membosankan bagi peserta didik dan beberapa diantaranya tidak menyukai pembelajaran matematika. Menurut Setyawati (2019) Pembelajaran yang monoton mengakibatkan peserta didik menjadi kurang menyimak dan diam ketika pelajaran matematika. Kegiatan belajar kurang disukai oleh peserta didik dan akan menurunkan minat belajar. Minat belajar peserta didik sangat penting untuk keberhasilan kegiatan belajar. Pada dasarnya Ketika peserta didik mempunyai minat akan sesuatu, perhatiannya akan tinggi dan mendorong semangat aktif untuk belajar. Hasil belajar akan semakin maksimal ketika ada rasa semangat tinggi pada peserta didik. Minat akan berdampak pada belajar karena seseorang tidak akan melakukan sesuatu jika tidak memiliki minat (Matondang 2018).

Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk membuat proses belajar menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Menurut Sari dan Harjono (2021) media dapat digunakan untuk menumbuhkan minat dan mengembangkan hasil kegiatan belajar, terutama di pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran di SDN 3 Segeran dari hasil wawancara belum digunakan Ketika kegiatan belajar. Media yang ada hanya media konvensional seperti media jam, ular tangga, bangun datar dari kayu yang sudah tidak menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik merasa membosankan Ketika kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang ada. Menurut (Tiwow,dkk 2022);(Tobamba,dkk 2019) bahwa Hasil pembelajaran dan semangat belajar peserta didik dengan diajarkan memanfaatkan multimedia dengan media konvensional memiliki perbedaan hasil yang sangat tinggi pada peserta didik. Guru bahkan Ketika kegiatan belajar seringkali tanpa memakai media pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh pada aktivitas belajar menjadi monoton dan tidak semangat belajar, karena guru lebih sering menyampaikan materi dan peserta didik lebih sering mendengarkan yang disampaikan guru. Kegiatan belajar tanpa penggunaan media pembelajaran peserta didik tidak mempunyai semangat belajar serta tidak fokus selama saat kegiatan belajar (Ulfa & Nasryah, 2020). Pemanfaatan teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif. Contoh media

yang relevan dipakai guru untuk aktivitas belajar yaitu media pembelajaran interaktif, yakni media yang terkendali dan dirancang melalui android studio dan aplikasi untuk kumputer dan ponsel (Hulwani,dkk 2021). Media pembelajaran dapat dikembangkan melalui aplikasi atau software yang terdapat pada perangkat lunak komputer, posel, atau laptop seperti yang pada penelitian Novita dan Sundari (2020) mengembangkan media game ular tangga digital, penelitian Puspita & Qohar (2019) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point*.

Mengacu pada penjelasan di atas Penggunaan media pembelajaran interaktif bisa menumbuhkan hasrat belajar peserta didik ketika belajar matematika. Media pembelajaran memiliki banyak sekali macam-macam yang bisa digunakan untuk mengembangkan minat peserta didik Ketika pembelajaran berlangsung. Pada penelitian oleh Mujahadah,dkk (2021) mengembangkan media komik untuk pembelajaran Matematika layak digunakan untuk kegiatan belajar serta membangkitkan minat peserta didik untuk belajar. Penelitian oleh Vidyastuti,dkk (2022) juga dilakukan pengembangan media menggunakan aplikasi Tik-tok, Hasil nya penelitian media pembelajaran penerapan materi tiktok berurutan dan seri untuk meningkatkan motivasi belajar peserta diidik mendapatkan hasil yang sangat efektif. Menurut penelitian yang dilaksanakan, bahwa Pengembangan media pembelajaran bisa meningkatkan minat peserta didik. *Articulate storyline* adalah multimedia yang mampu membantu kegiatan belajar menjadi menarik dan menyenangkan.Pada penelitian yang dilakukan oleh (Habuke,dkk 2022); (Jubaerudin,dkk 2021); (Saputro & Lumbantoruan, 2020) bahwa Pengembangan media interaktif dengan aplikasi articulate storyline dimanfaatkan guna menunjang penyampaian materi oleh guru serta ketertarikan peserta didik untuk mengikuti proses belajar matematika. Hasil penelitian memaparkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *articulate storyline* saat tahap pembelajaran lebih menggembirakan dan disenangi peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan beberapa ahli bahwa penggunaan media pembelajaran ketika aktivitas belajar yang dikembangkan bisa meringankan guru ketika memberi materi dan membuat tahap pembelajaran yang menyenangkan belum sampai untuk mengatasi permasalahan menumbuhkan minat belajar peserta didik yang ditemukan di lapangan.

Guru memiliki kewajiban untuk membuat kegiatan belajar yang mudah dipahami peserta didik dan mampu memunculkan rasa ingin belajar peserta didik seperti pemanfaatan media pembelajaran. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *articulate storyline*, karena aplikasi *articulate storyline* ialah software yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang tepat, efesien, dan serta menyenangkan Damanik dan Yarshal (2022:17). Penelitian yang dilaksanakan Agustina,dkk (2022) memaparkan bahwa pengembangan media articulate storyline bertujuan untuk membantu proses pembelajaran IPA materi mekanisme pendengaran hewan dan manusia. Sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan Sari,dkk (2022) pengembangan media *articulate storyline* bertujuan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian tertarik untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran *articulate storuline* terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas IV SD. Penelitian pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* diharapkan membantu guru ketika proses pembelajaran yang bisa mengembangkan minat belajar pembelajaran matematika pada peserta didik.

2. METODE

Penelitian dan pengembangan ialah jenis dari penelitian ini (R&D). Pengembangan dan penelitian ini mengarah pada model ADDIE (Cahyadi, 2019), Yang berupa 5 tahap yakni: analisis , desain, pengembangan, Implementasi, dan evaluasi. Desain eksperimen divalidasi dan dilaksanakan ahli materi, pembelajaran, media, serta peserta didik dan guru wali kelas IV. Subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 16 di SDN 3 Segeran. Objek penelitian ini ialah minat belajar peserta didik ketika tahap kegiatan pembelajaran matematika berlangsung di SDN 3 Segeran. Teknik pengumpulan data melalui kuisioner dan wawancara. Teknik analisis data yang dimanfaatkan ialah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari data yang diperoleh dari kritik dan saran ahli validasi, serta respon peserta didik serta guru kelas IV. Data kuantitatif dari penilaian dalam bentuk

angket dari validasi para ahli, guru, bahkan peserta didik kelas IV. Skala likert dimanfaatkan guna data yang didapat melalui angket validasi ahli dan guru dengan 5 pilihan yakni sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik. Data yang didapatkan dari respon peserta didik memanfaatkan skala Guttman dengan kategori skor 1 “setuju/ya” dan 0 “Tidak/tidak setuju” (Setyawan & Atapukan, 2018).

Penilaian lembar angket oleh ahli media, pembelajaran, dan materi hingga lembar respon guru dan peserta didik kelas IV yang telah dinilai kemudian dihitung sesuai pedoman skala Likert dan skala Guttman guna memperoleh nilai rata-rata. Setelah dilakukan penghitungan skor, evaluasi yang diperoleh akan diubah menjadi kualitatif, maka hasil evaluasi yang diperoleh akan dikategorikan menggunakan tabel evaluasi (Hermawan, 2019).

Tabel 1. Kategori Penilaian (Hermawan, 2019)

Cakupan Penilaian	Keterangan
81 – 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang Baik
< 20	Sangat Kurang Baik

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik pembelajaran matematika kelas IV. Jenis penelitian dan pengembangan mengarah pada model ADDIE berupa 5 tahap yakni; analisis, desain, pengembangan, Implementasi dan evaluasi. Penjelasan dari setiap tahap tersebut akan dijelaskan satu persatu sebagai berikut.

Tahap awal pada ADDIE yakni analisis. Tahap ini menganalisa informasi yang terjadi di disekolah SDN 3 Segeran dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menyesuaikan pada kondisi, potensi. Maka Pada tahap ini analisis dilakukan guna melaksanakan: 1) Analisis pemilihan materi, 2) Analisis sumber belajar, 3) Analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan analisis pemilihan materi bahwa dilakukan untuk mengetahui materi yang akan diterapkan pada media pembelajaran. Materi pada penelitian ini yang digunakan adalah bangun datar. Penelitian mengambil materi tersebut dikarenakan masih banyak pesertadidik yang kurang memahami dan minati saat pembelajaran karena penyelesaian persoalan-persoalan materi tersebut sangat sulit dan kurangnya pengembangan media pembelajaran pada muatan pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV. Selanjutnya Analisis sumber belajar. Analisis sumber belajar dilaksanakan sebagai referensi sumber materi untuk media pembelajaran *articulate storyline*. Sumber belajar saat kegiatan belajar pada saat ini hanya berdasarkan satu sumber yaitu buku pegangan peserta didik dan guru. Analisis karakteristik peserta didik. Analisis terakhir adalah analisis karakteristik peserta didik dilaksanakan guna mengetahui pengembangan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV.

Selanjutnya tahap kedua yaitu desain. Tahap desain penelitian melakukan rancangan pengembangan produk berdasarkan hasil analisis yang sudah diteliti. Tahap ini meliputi desain awal produk/*Storyboard*, pengumpulan materi, dan desain instrument. Pembuatan desain perancangan/*storyboard* yang merupakan desain awal produk multimedia yang menyajikan gambaran awal media disetiap slide *articulate*. Selanjutnya pengumpulan referensi dilakukan pengumpulan materi dari berbagai sumber yang akurat terhadap materi disajikan dalam multimedia *articulate storyline*, kemudian Penyusunan Instrument penelitian. Instrument penelitian digunakan untuk menganalisis validitas dan praktikalitas dari produk multimedia yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang dipakai berupa angket, untuk mengetahui validitas bahan media

pembelajaran yang diarahkan bagi ahli media, materi, pembelajaran, dan guru serta peserta didik kelas IV SD.

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan, tahap ini adalah produk akan direalisasikan apa yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya supaya menjadi produk sudah jadi. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk media pembelajaran, Pengembangan dilakukan sejalan dengan perancangan pada tahap awal. Dimulai dari pembuatan menu setiap slide yaitu menu intro, menu home dan lain-lainnya. Produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran *articulate storyline* pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV.



Gambar 1. Produk Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Setelah pengembangan media *articulate storyline* ini selesai, kemudian media pembelajaran *articulate storyline* dilakukan menguji kualitas dan kelayakan ahli khususnya ahli media, materi, dan ahli pembelajaran serta respon peserta didik kelas IV dan respon guru kelas IV. Hasil Validasi ahli digunakan untuk menyempurnakan materi dan media yang dikembangkan sehingga mempunyai kualitas lebih baik. penilaian angket dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran memperoleh hasil keseluruhan para ahli yaitu:

Tabel 2. Data Validasi Ahli

No	Penilaian	Skor	Kategori
1	Ahli Media	85	Sangat Baik
2	Ahli Materi	87	Sangat Baik
3	Ahli Pembelajaran	80	Baik
	Jumlah		252
	Skor		84
	Kategori		Sangat Baik

Langkah selanjutnya adalah tahap Implementasi. Langkah ini media dilakukan percobaan kepada peserta didik dan juga wali kelas IV di SDN 3 Segeran, kecamatan Juntinyuat, kabupaten Indramayu dengan berjumlah 17 orang yaitu 9 wanita, dan 8 pria. Tujuan Pelaksanaan Uji coba untuk mengetahui respon guru dan juga peserta didik kelas IV terkait kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 3. Hasil Respon Guru Dan Peserta Didik kelas IV

Penilaian	Skor	Kategori
Peserta didik kelas IV	96,3	Sangat Baik
Guru wali kelas IV	92,5	Sangat Baik

Langkah terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap penilaian dilaksanakan dengan melakukan analisis data yang telah didapatkan dari setiap tahapan yang ada, Tahap diawali dengan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan tahap akhir bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.

Media pembelajaran *articulate storyline* pada minat belajar matematika peserta didik kelas IV SD dikembangkan yang melakukan penilaian kualitas media bagi para validator yaitu khususnya ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi. Hasil ahli media mendapat nilai 85% pada kategori "sangat baik", ahli materi mendapat nilai 87% pada kategori "Sangat baik", dan ahli pembelajaran mendapat nilai 80% pada kategori "baik". Penilaian dari hasil para ahli mendapat nilai dengan kategori "sangat baik". Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* patut direalisasikan sebab dapat membantu serta mendukung penyampaian materi oleh guru dan Membuat tahap belajar yang menggembirakan beserta membantu menumbuhkan minat belajar pada peserta didik saat kegiatan belajar. Beberapa hasil penelitian yang dilaksanakan (Suhailah, 2020); (Utami & Wahyudi, 2021); (Hidayah,dkk 2023) mengemukakan dalam penelitian yang dilakukan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* untuk kegiatan belajar mendapatkan penilaian validasi yang "sangat baik" yang dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan Aulia dan Masniladevi (2021) berpendapat bahwa media *articulate storyline* dapat membuat tahap pembelajaran yang menggembirakan dan menarik, serta mengembangkan minat belajar peserta didik.

Respon terhadap angket yang dilakukan kepada peserta didik dan guru kelas 4 mendapat respon yang sangat baik, hasil penelitian respon peserta didik kelas IV memperoleh skor 96,3%, dan hasil respon guru kelas IV memperoleh skor 92,5%. Ketika proses pembelajaran peserta didik merasa senang dan tertarik terhadap media *articulate storyline*, selain itu peserta didik bisa aktif dan berinteraksi secara langsung melalui media tersebut. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *articulate storyline* layak digunakan mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran beserta mendapatkan ketertarikan dan membangkitkan minat peserta didik. Pada penelitian Indasah,dkk (2021) Menghasilkan Produk media pembelajaran *articulate storyline* yang dinyatakan layak, praktis untuk penyampaian materi saat proses pembelajaran serta menumbuhkan ketertarikan peserta didik saat kegiatan belajar. (Rafmana,dkk 2018) memaparkan bahwa media *articulate storyline* patut direalisasikan saat aktivitas pembelajaran hingga mengembangkan motivasi belajar. Dari Pernyataan beberapa ahli bahwa media pembelajaran *articulate storyline* ini dikembangkan bermanfaat dan patut direalisasikan Ketika tahap pembelajaran yang menumbuhkan ketertarikan dan minat belajar peserta didik.

Media *articulate storyline* membuat pengguna berminat dan termotivasi, dengan demikian peserta didik memiliki minat dalam kegiatan pembelajaran matematika. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* mempunyai fitur-fitur yang beragam agar menarik perhatian dan semangat belajar berupa video, gambar, animasi, dan audio. Hal ini terbukti dari hasil respon peserta didik sesudah mencoba media pembelajaran berbasis *articulate storyline* oleh 16 peserta didik hampir rata-rata menjawab "ya" dengan perolehan kategori "sangat baik. Hal ini didukung dengan penelitian Nurmala (2021) bahwa media *articulate storyline* sangat efisien dimanfaatkan pada tahap pembelajaran yang dapat berdampak pada proses pembelajaran serta minat belajar pada peserta didik, Karena peserta didik sangat menyukai belajar dengan memanfaatkan media *articulate storyline* dengan penampakan yang tidak membosankan dan atraktif, serta peserta didik sangat semangat untuk turut serta pada pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian dan pengembangan multimedia *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik matematika kelas 4 SD, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia *articulate storyline* terhadap minat matematika pada peserta didik kelas IV SD yang dikembangkan melalui jenis pengembangan ADDIE yaitu; analisis, tahap ini melakukan analisis meliputi; 1) analisis pemilihan materi, 2) analisis sumber belajar, 3) analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya tahap desain, tahap

desain berupa desain perancangan produk/storyboard, pengumpulan referensi, dan penyusunan instrument. Kemudian pengembangan, tahap ini meliputi pembuatan produk media articulate storyline, pembuatan materi, dan instrumen penilaian produk. Kemudian Implementasi, tahap implementasi ini tidak dilaksanakan sebab terbatasnya biaya dan waktu. Dan tahap terakhir adalah evaluasi yaitu tahap menganalisis data yang dihasilkan pada setiap tahapan yang ada, berupa analisis, desain, pengembangan, Implementasi serta tahap akhir bertujuan untuk meningkatkan kualitas media. Pengembangan media pembelajaran articulate storyline berdasarkan hasil keseluruhan jumlah validasi ahli memperoleh skor 84, hasil respon guru dengan perolehan skor 96,5 dan respon peserta didik dengan perolehan nilai 91 dengan kategori "sangat baik" diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* berkualitas dan patut dilaksanakan guna menyampaikan materi Ketika tahap pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar peserta didik pada saat kegiatan belajar matematika kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, U., & Elan, E. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas V Sdn Sindangheula 02. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(3), 165. <https://doi.org/10.24114/js.v5i3.26827>
- Annisa Aulia, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Pendidikan Tambusai*, 5, 607. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/991/891/1971>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi *Storyline* Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6(2), 14–21. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1093>
- Dian Rizky Utari, M. Yusuf Setia Wardana, A. T. D. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2549–6174), 540.
- Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, K. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI MINAT BELAJARSISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Taman Cendekia*, 03, 2579 –5147, 380.
- Fauzi, A., & Rohmah, Y. L. (2023). Pengaruh Kecerdasan Logika Matematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Matematika di MI Miftahul Ulum Pandanarum. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 43–50. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.21>
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. . (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110. <https://doi.org/10.34312/euler.v10i1.14496>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2255–2269. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.717>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Indasah, S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Sma. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 70. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3756>
- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/3191>
- Khauro, K., Setiyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Pengaruh metode ceramah terhadap hasil belajar dalam pelajaran matematika kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 667–671. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1110>
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nuriyatul Hidayah, Siwi Es Nafitri, Fatihul Zaky, S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2776–4095), 91.
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2)(2442–4218), 119–120.

- Rafmana, Hesta, Umi Chotimah, and Alfiandra. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang." *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 5(1):52–65.
- Rosvita, A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 23. <https://doi.org/10.37728/jpr.v6i1.368>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>
- Setyawati, Rahaju dan Hariyani, Sri. 2019. Pembelajaran Operasi Pecahan dengan Model Make a Match dan Permainan Kartu Domino Pintar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 10, No. 2, hlm. 162 -171
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 35–49. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v1i1.2453>
- Suhailah, F. (2020). Pedagonal : *Articulate Storyline*: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. Pedagonal: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(April), 26–29. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Try, N., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 280–289. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.274>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP – UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Taman Cendekia* 1(1), 2579 –5147, 10–16.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(April), 62–71.
- Vidyastuti, A. N., Effendi, M. M., & Darmayanti, R. (2022). Aplikasi Tik-Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Barisan dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 8(2), 91–106. <https://doi.org/10.29407/jmen.v8i2.18267>