



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI PECAHAN SEDERHANA UNTUK KELAS III SEKOLAH DASAR

Dini Ramadhania Sari¹, Nyiayu Fahriza Fuadiah², Nora Surmilasari³

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}
diniramadhaniasari22@gmail.com

Received: 13 November 2023

Accepted: 5 Mei 2024

Published: 7 Juni 2024

Abstract

This research aims to develop interactive learning media on simple fraction material using a class III articulate storyline that is valid, practical and effective. This research uses a 4-D model with stages, namely (1) Define (definition) (2) Design (design) (3) Develop (development) (4) Dessiminate (deployment). The research was carried out at SD Negeri 18 Makarti Jaya. The sample in this study was third grade elementary school students. Data collection was carried out using learning media validation assessment instruments, practicality assessment instruments (teachers), practicality assessment instruments (students), and student test results data. The research results showed that the interactive learning media developed received a percentage of 93% in the "very valid" category. The results of the teacher's practicality assessment were 95% in the "very practical" category. The results of the small group trial obtained a percentage of 92% in the "very practical" category. The students' test results obtained a percentage of 86% in the "very effective" category. So it can be concluded that interactive learning media for simple fractions material for grade III elementary school is included in valid, practical and effective learning media.

Keywords: multimedia, articulate storyline, mathematics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi pecahan sederhana menggunakan *articulate storyline* kelas III yang valid, praktis, dan efektif. Pada penelitian ini menggunakan model 4-D dengan tahapan yaitu (1) *Define* (pendefinisian) (2) *Design* (perancangan) (3) *Develop* (pengembangan) (4) *Dessiminate* (penyebaran). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 18 Makarti Jaya. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penilaian validasi media pembelajaran, instrumen penilaian kepraktisan (guru), instrumen penilaian kepraktisan (peserta didik), dan data hasil tes soal peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan presentase 93% dengan kategori "sangat valid". Hasil penilaian kepraktisan guru mendapatkan 95% dengan kategori "sangat praktis". Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase 92% dengan kategori "sangat praktis". Hasil tes soal peserta didik mendapatkan presentase 86% dengan kategori "sangat efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif materi pecahan sederhana kelas III sekolah dasar termasuk ke dalam media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: multimedia, articulate storyline, matematika

Sitasi artikel ini:

Sari, D. R., Fuadiah, N. F. & Surmilasari, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* pada Materi Pecahan Sederhana untuk Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5 (1), 74-83.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan yang mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Izzah & Azizah, 2019).

Pemahaman matematika sangat penting dalam pemecahan soal matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Agustina & Fuadiah, 2018). Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Rahmadani, 2019). Namun hingga saat ini masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Selain kesulitannya, matematika juga dianggap membosankan karena hanya mengacu pada angka, rumus, gambar, dan operasi aritmatika (Karim et al., 2020).

Penguasaan terhadap materi pecahan sangat penting, agar siswa lebih memahami materi ajar selanjutnya. Dari sejumlah studi yang telah dilakukan terdapat adanya kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada operasi hitung pecahan. Berdasarkan penelitian dari Diniarti (2022) siswa masih kesulitan untuk menyelesaikan soal operasi hitung pecahan dan soal lainnya yang berkaitan dengan pecahan secara mendasar. Salah satu sumber kesulitan adalah penyampaian materi yang kurang dan tidak berjenjang dari sejak tahap permasalahan, latihan, sampai penerapan. Berdasarkan observasi awal peneliti mengenai kegiatan belajar matematika di sekolah dasar didapat masih ada sekitar 10 orang siswa kelas III yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dikarenakan guru hanya menggunakan pendekatan/metode ceramah, dan tugas yang dimana siswa masih belum paham mengenai materi tersebut. Peneliti juga mengamati bagaimana aktifitas siswa pada saat pembelajaran di kelas, dimana guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan sekolah. Guru yang kurang dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, banyak siswa yang tidak memperhatikan atau tidak fokus dalam pembelajaran, hanya ada beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran yang berbantuan aplikasi *articulate storyline* yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam tampilannya, media pembelajaran interaktif dirancang dengan cara yang menarik menggunakan gambar dan berwarna untuk menumbuhkan minat siswa saat menggunakannya sehingga proses pembelajaran lebih mengesankan bagi siswa, membantu siswa dalam mempelajari materi, mendidik siswa agar lebih aktif dan mampu mengefektifkan proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi kepada khalayak yang dituju, dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, dan motivasi belajar siswa (Tafonao, 2018). Menurut Yahya et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk penyampaian pembelajaran yang menyajikan materi berupa gambar bergerak, teks dengan cara mengedalikan komputer atau laptop kepada siswa yang tidak hanya menonton tetapi juga membagikan respon positif dan membantu siswa lebih mudah mengerti pelajaran.

Menurut Amiroh (2020) *Articulate Storyline* merupakan multimedia authoring tool yang diperlukan dalam membuat materi pelajaran melalui konten berupa penggabungan teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video. Selain itu, Rohmah & Bukhori (2020) mengungkapkan beberapa kelebihan aplikasi *articulate storyline* yaitu (1) rilis playstore, (2) tampilan interaktif, (3) fleksibilitas jadwal dan lokasi belajar, (4) aksesibilitas online maupun offline, (5) penggunaan media pembelajaran di rumah. Seiring dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” yang menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dapat dikatakan layak dengan hasil pengujian dari ahli materi dikategorikan sangat baik dan dari ahli media yang dikategorikan baik dan layak digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Articulate Storyline* (Fajrun, 2021)

Berdasarkan gambar 1 media *articulate storyline* karya Fajrun (2021) terlihat pada tampilan media yang masih kurang menarik untuk siswa sekolah dasar. Media pembelajaran ini menggunakan materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana. Dengan alasan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran berlangsung yang membuat siswa menjadi bosan dan tidak fokus dalam memahami materi, dan peneliti ingin mengembangkan atau menyempurnakan kekurangan media pembelajaran yang sudah ada. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas III Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian 4-D yaitu, *define, design, develop, dan disseminate*. Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk yang teruji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang akan dikembangkan. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk penelitian yang menggunakan model pengembangan 4-D (Arkadiantika et al., 2020).

Pada tahap pertama yaitu tahap pendefinisian, tahap pendefinisian ini dilakukan melalui 1) analisis awal-akhir; 2) analisis peserta didik; 3) analisis materi. Tahap kedua yaitu tahap perancangan yang dilakukan dengan prosedur yaitu: 1) penyusunan tes; 2) pemilihan media; 3) pemilihan format; 4) rancangan awal. Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan pada saat penelitian, berikut langkah-langkah yang digunakan pada tahap perancangan yaitu 1) validasi oleh pakar; 2) revisi tahap I; 3) Uji coba kelompok kecil; 4) uji coba kelompok besar. Tahap keempat yaitu tahap penyebaran, tahap ini merupakan tahap penyebaran produk melalui upload ke google drive dan di sebar luaskan disekolah dan sosial media. Rancangan awal pada media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline* materi pecahan sederhana yaitu dengan membuat *storyboard*. Berikut ini merupakan *storyboard* dari media pembelajaran interaktif materi pecahan sederhana.

Tabel 1. *Storyboard*

No	Keterangan	Visual
1	Beranda	Judul media “Matematika Pecahan Sederhana” Tombol menu utama Tombol games Tombol profil pengembang
2	Menu Utama	Tombol pilihan materi, petunjuk penggunaan, kompetensi, dan <i>quiz</i> Tombol navigasi
3	Petunjuk	Penjelasan petunjuk Tombol navigasi
4	Materi	Penjelasan materi pecahan sederhana Contoh penjumlahan dan pengurangan pecahan Tombol navigasi
5	Games	Menjodohkan nilai pecahan sederhana Tombol navigasi
6	Kompetensi	Kompetensi Dasar Indikator Tujuan pembelajaran Tombol navigasi
7	Quiz	Teks quiz Teks jawaban quiz Tombol navigasi
8	Profil Pengembang	Foto pengembang Teks identitas pengembang Teks referensi Tombol navigasi
9	Referensi	Teks isi referensi Tombol navigasi

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif materi pecahan sederhana yang valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran interaktif materi pecahan sederhana yang dikembangkan akan direvisi dengan masukan dari validator. Tahap yang dilakukan yaitu tahap validasi oleh pakar, tahap praktis oleh peserta didik dan guru dan tahap efektifitas dilakukan oleh peserta didik kelas III SDN 18 Makarti Jaya.

Analisis data kevalidan menggunakan penskoran skala likert yang berkisar antara 1-5: Skor 1 = Sangat tidak Setuju, Skor 2 = Tidak setuju, 3 = Kurang setuju, 4 = Setuju, 5 = Sangat setuju. Untuk mengetahui hasil penilaian skor kevalidan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Setelah hasil skor diperoleh, selanjutnya dilakukan hitung rata-rata yang bertujuan untuk mendapatkan nilai akhir, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kategori sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Kevalidan

Interval	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

(Sugandi, 2021)

Analisis data kepraktisan dilakukan dengan menggunakan skala likert 1-5: Skor 1 = Sangat tidak Setuju, Skor 2 = Tidak setuju, 3 = Kurang setuju, 4 = Setuju, 5 = Sangat setuju. Untuk mengetahui hasil penilaian skor kepraktisan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Setelah hasil skor diperoleh, selanjutnya dilakukan hitung rata-rata yang bertujuan untuk mendapatkan nilai akhir, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kategori sebagai berikut.

Tabel 3. Kategori Kepraktisan

Interval	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

(Sugandi, 2021)

Analisis data yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Skor tanggapan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh data hasil belajar siswa, media dapat dikatakan efektif jika presentase media pembelajaran mendapat skor $\geq 61\%$ seperti pada tabel dibawah.

Tabel 4. Kategori Keefektifan

Interval (%)	Kategori
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Cukup Efektif
21-40	Tidak Efektif
0-20	Sangat Tidak Efektif

(Sugandi, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menghasilkan media pembelajaran interaktif materi pecahan sederhana kelas III sekolah dasar. Pada tahap define ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan media yang akan dikembangkan melalui: 1) Analisis awal-akhir; yang dilakukan peneliti dengan melakukan observasi dikelas III dan wawancara kepada guru kelas III. 2) Analisis peserta didik; didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan sederhana peserta didik masih merasa kurang tertarik dalam proses pembelajaran berlangsung karena masih menggunakan buku paket atau belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang menyukai pembelajaran matematika. Maka, berdasarkan hal tersebut perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif dengan menggunakan articulate storyline untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika. 3) Analisis Materi; peneliti menganalisis materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan indikator.

Setelah mengetahui kebutuhan peserta didik tahap selanjutnya adalah tahap design. Pada tahap perancangan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: 1) Penyusunan tes; pada tahap ini peneliti menyusun soal tes yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Tesnya berupa 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang harus diambil siswa untuk mendapatkan keefektifan materi pembelajaran yang dikembangkan peneliti. 2) Pemilihan media; pada tahap ini peneliti menetapkan media pembelajaran yang tepat dan cocok dengan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran interaktif pada materi pecahan sederhana. Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini berupa (html5). Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media interaktif adalah aplikasi *articulate storyline* merupakan *software e-learning* yang berfungsi sebagai alat untuk pembuat konten pembelajaran yang interaktif dengan tools dan tampilannya yang sama seperti power point (Saski & Sudarwanto, 2021). 3) Pemilihan format; (a) *Layout* pada media pembelajaran berukuran 16:9, (b) Ukuran huruf pada media pembelajaran yaitu 20, (c) Media pembelajaran disertai background yang berwarna, (d) Jenis huruf yang digunakan yaitu *articulate narrow*. 4) Rancangan awal; rancangan awal untuk media pembelajaran disesuaikan dengan pemilihan format. Rancangan awal ini bertujuan untuk menggambarkan alur dari media pembelajaran secara garis besar berupa gambar dimulai dari tampilan awal, tampilan menu utama hingga akhir dari media yang dikembangkan.

Setelah melakukan perancangan pada produk maka, tahap selanjutnya adalah tahap development produk yang sudah dikembangkan dengan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Validasi pakar; yang bertujuan untuk melihat kevalidan produk media pembelajaran berdasarkan komentar atau saran yang diberikan oleh validator. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 validator yaitu, Bapak Sunedi, M. Pd, Bapak Reza Syahbani, M. Sn selaku Dosen di Universitas PGRI Palembang, dan Bapak Teguh Rahayu Slamet, S. Pd selaku guru kelas III SD Negeri 18 Makarti Jaya sebagai pakar konten, konstruk, dan bahasa.

Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Media

Penilaian Materi	Indikator	No Butir Soal
Konten	1. Kesesuaian kompetensi dasar	1-4
	2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5-8
	3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	9
	4. Kejelasan penyampaian materi pecahan sederhana	10-12
	5. Kemudahan memahami contoh soal dan <i>quiz</i>	13
	6. Kesesuaian gambar dan teks dengan materi	14
Konstruk	1. Kesesuaian desain tampilan	15-17
	2. Kesesuaian tata letak menu dan tombol pada media	18-19
	3. Kesesuaian warna, ukuran dan jenis font media	20-21
	4. Kemudahan dalam penggunaan media	22
Bahasa	1. Kesesuaian dengan EYD	23-24
	2. Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	25

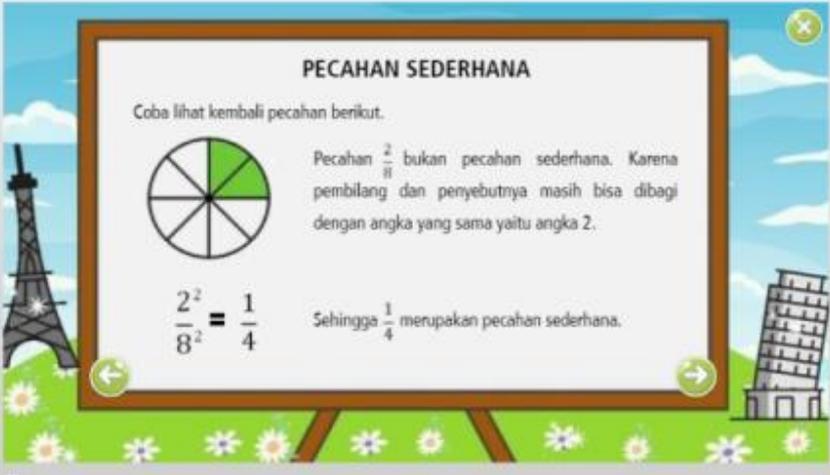
Berikut ini merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh pakar yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Media Pembelajaran

Pernyataan	Skor Penilaian		
	Validator I	Validator II	Validator III
Konten	61	65	66
Konstruk	36	40	39
Bahasa	13	13	14
Jumlah Skor Keseluruhan	110	118	119
Jumlah Presentase	88%	94,4%	95,2%
Nilai Validitas Gabungan		92,53%	

Berdasarkan dari hasil perolehan oleh 3 validator, mendapatkan skor validasi rata-rata 92,53% yang menempatkannya dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian, dapat dibuat kesimpulan bahwa produk media pembelajaran dengan berbantuan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana yang sudah dikembangkan dapat dianggap sangat valid dan layak di uji cobakan. Seiring dengan penelitian yang dilakukan (Permata, Rohana, & Surmilasari, 2023) yang menyatakan bahwa hasil dari 3 validator yang mendapat nilai rata-rata sebesar 92,5% dengan katagori “sangat valid”.

Tabel 7. Media Pembelajaran Interaktif Sebelum dan Sesudah

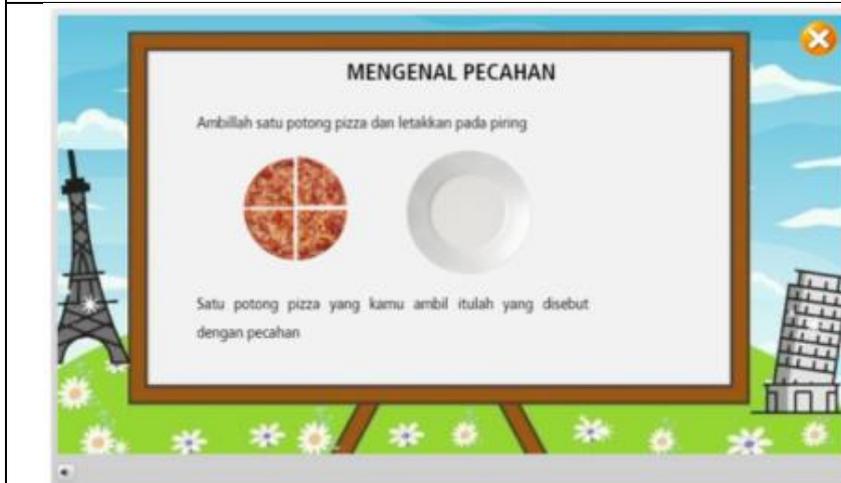
Sebelum Direvisi	Keterangan
	<p>Pada materi dibuat menjadi lebih singkat dan menarik.</p>
	



Jawaban pada game edukasi dibuat bersusun yang sesuai dengan nilai pecahan atau dibuat seperti puzzle pecahan. Dan diberi petunjuk penggunaan game edukasi.

Sesudah Direvisi

Keterangan



Materi pada media telah di buat lebih menarik dan singkat.





Sudah menambahkan petunjuk penggunaan dan mengganti jawaban game edukasi seperti puzzle pecahan.

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2023 di SDN 18 Makarti Jaya. Uji kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui seberapa praktis produk yang dibuat oleh peneliti. Uji kelompok kecil ini dilaksanakan oleh guru kelas III dan dengan menggunakan siswa sebanyak 5 orang.

Tabel 7. Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
	Siswa I	Siswa II	Siswa III	Siswa IV	Siswa V
Tampilan	14	14	14	14	14
Penyajian	18	19	19	19	18
Manfaat	18	19	18	18	18
Jumlah	50	52	51	51	50
Presentase	90,90%	94,54%	92,72%	92,72%	90,90%
Jumlah P (%)	461,78%				
Rata-Rata	92,35%				
Kriteria	Sangat Praktis				

Pada tabel 7. mendapat kesimpulan bahwa produk media pembelajaran interaktif ini mendapatkan skor rata-rata 92,35% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri, Dewi, & Prasasti, 2022) terhadap hasil uji skala kecil yang mendapatkan skor rata-rata sebesar 98% dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya terdapat instrument penilaian kepraktisan (guru) yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Instrumen Penilaian Kepraktisan (Guru)

Pernyataan	Skor yang diperoleh
Kelayakan Isi	19
Tampilan	33
Jumlah	52
Rata-Rata	94,54%

Pada tabel 8. data hasil penilaian kepraktisan (guru) mengenai media pembelajaran interaktif matematika pada materi pecahan sederhana didapat nilai rata-rata sebesar 94,54%. Dengan didapatkan kesimpulan bahwa instrumen penilaian kepraktisan (guru) pada media pembelajaran interaktif matematika pada materi pecahan sederhana masuk dalam kategori “sangat praktis”. Pada tahap uji kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2023 di SDN 18 Makarti Jaya. Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok besar dengan 25 siswa kelas III SDN 18 Makarti Jaya. Uji kelompok besar dengan memberikan 15 soal pilihan ganda dan 5 soal essay mengenai materi pecahan sederhana. Berikut hasil tes belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Tes Belajar Siswa

No	Nama	Nilai	KKM	Kriteria
1	1 siswa	84	70	Tuntas
2	4 siswa	88	70	Tuntas
3	2 siswa	86	70	Tuntas
4	2 siswa	76	70	Tuntas
5	5 siswa	100	70	Tuntas
6	2 siswa	60	70	Tidak Tuntas
7	2 siswa	80	70	Tuntas
8	1 siswa	58	70	Tidak Tuntas
9	1 siswa	96	70	Tuntas
10	4 siswa	90	70	Tuntas
11	1 siswa	92	70	Tuntas

Berdasarkan tabel 9, hasil tes belajar siswa menunjukkan bahwa 22 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas. Tes ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif pembelajaran interaktif matematika pada materi pecahan sederhana, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.10. Dari hasil tes siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 85,84% dengan kategori “sangat efektif”. Setelah dilakukan uji kelompok besar serta tidak adanya tahap revisi II. Tahap selanjutnya peneliti melakukan penyebaran produk media yang berupa *web* atau *file* ke pendidik khususnya guru kelas III SDN 18 Makarti Jaya dan peneliti menyebarkan produk melalui *social media* seperti Instagram.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran interaktif materi pecahan sederhana kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran dinyatakan “sangat valid” dengan presentase 93%, dinyatakan “sangat praktis” dengan presentase 95%, dan dinyatakan “sangat efektif” dengan presentase 86%. Jadi dapat disimpulkan mengenai media pembelajaran interaktif pada materi pecahan sederhana kelas III sekolah dasar telah valid, praktis, dan efektif berkenaan dengan hasil belajar dan layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Afsari, R., Kesumawati, N., Surmilasari, N. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis TPACK Dalam Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas IV SD. *SEJ: School Education Journal*, 11 (4), 339-348.
- Agustina, A., & Fuadiah, N. F. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII Dalam Penerapan Model Penemuan Terbimbing. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 5 (1), 52-60.
- Amiroh. (2020). Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>.

- Izzah, K. H., & Azizah, M. (2019). Analisis kemampuan penalaran siswa dalam pemecahan masalah matematika siswa kelas IV. *Indonesian journal of educational research and review*, 2(2), 210-218.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Karim, A., Savitri, D., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. 94.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan *Articulate Storyline*. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Permata, R., Rohana., Surmilasari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 11(2). 419-430.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Rahmadani. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Pokok Bahasan Pecahan Sederhana Kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 55-71.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>