

Jurnal Ilmiah
PENDIDIKAN MATEMATIKA



diterbitkan oleh:

Universitas PGRI Madiun

JIPM	Vol. 4	No. 2	Halaman 79-137	Madiun Maret 2016	ISSN 2301-7929
-------------	--------	-------	-------------------	----------------------	-------------------

Volume 4 Nomor 2, Maret 2016

ISSN 2301-7929

Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN MATEMATIKA



diterbitkan oleh:
Universitas PGRI Madiun

JIPM	Vol. 4	No. 2	Halaman 79-137	Madiun Maret 2016	ISSN 2301-7929
-------------	--------	-------	-------------------	----------------------	-------------------

Accreditation



Template Download



Reference Management Tools



Plagiarism Check



In collaboration with



Information

For Readers

For Authors

For Librarians

About the Journal

JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) is a semiannual journal, published on March and September. JIPM published by Universitas PGRI Madiun and [Indonesian Mathematics Educators' Society \(IMES\)](#). JIPM provides a forum for lecturers, academicians, researchers, practitioners, and students to deliver and share knowledge in the form of empirical and theoretical research articles. The journal invites professionals in study of Mathematics Education, especially teaching and learning, curriculum development, learning environments, teacher education, educational technology, and educational developments.

JIPM (Scientific Journal of Mathematics Education) has received an accreditation rating of **Sinta 3 (S3)** based on [Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Nomor 10/C/C3/DT.05.00/2025](#) tanggal 21 Maret 2025 tentang Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode I Tahun 2025,

The accreditation certificate can be viewed at [this link](#)

ISSN : [2301-7929 \(print\)](#)

ISSN : [2502-1745 \(online\)](#)

DOI : <http://doi.org/10.25273/jipm>

Template JIPM on March 2016 until March 2017 can be downloaded [here](#). JIPM fixed the template for Vol 6 No 1 (September 2017) and beyond, it can be downloaded [here](#)

JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) has been covered by the following indexing and abstracting services:

1. [Directory of Open Access Journal \(DOAJ\)](#)
2. [Index Copernicus International \(ICI\)](#)
3. [Indonesian Scientific Database Journal \(ISDJ\)](#)
4. [GARUDA](#)
5. [Google Scholar](#)
6. [Dimensions](#)
7. [Beilfeld Academic Search Engine \(BASE\)](#)
8. [One Search](#)

OAI Address

JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) has OAI address <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/oai>

JIPM TEMPLATE can be downloaded [here](#)

ANNOUNCEMENTS

 03/31/2017

Standard: JIPM Call for Papers [Read More](#) >

Current Issue

Vol. 14 No. 1 (2025)

Published: 09/09/2025

Articles

The Influence of Mathematical Problem Solving and Self-Efficacy on Students Mathematics Performance

Melda Yanti, Politeknik Pelayaran Sumatera Barat, Indonesia

1-20

Riki Wanda Putra, Politeknik Pelayaran Sumatera Barat, Indonesia

Syafni Yelvi Siska, Politeknik Pelayaran Sumatera Barat, Indonesia 

 [10.25273/jipm.v14i1.22408](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22408)

 PDF

 Views: 0  Download: 0  Published: 09/09/2025

Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Bermuatan Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang untuk Mendukung Kemampuan Visual Spasial

Khikmatus Shahrin Maghfiroh, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

21-36

Vita Kusumasari, Universitas Negeri Malang, Indonesia

 [10.25273/jipm.v14i1.22299](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22299)

 PDF

 Views: 0  Download: 0  Published: 09/09/2025

Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Luas Bangun Datar di SDN Gerbo V Kabupaten Pasuruan

Wahyudi Sukur Sugianto, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

37-47

Wiryanto Wiryanto, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Rooselyna Ekawati, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

 [10.25273/jipm.v14i1.22424](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22424)

 PDF

 Views: 0 ||  Download: 0 ||  Published: 09/09/2025 ||

Kahoot! sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika Bivariat Kelas XI

Alvina Dwi Nurcahyani, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia
Hana Puspita Eka Firdaus, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

48-56

 [10.25273/jipm.v14i1.22369](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22369)

 PDF

 Views: 0 ||  Download: 0 ||  Published: 09/09/2025 ||

Eksplorasi Pemecahan Masalah Geometri Berdasarkan Gender: Studi pada Materi Garis dan Sudut Siswa SMP

Ismiyati, Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia, Indonesia 57-70
Sutama, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia 
Nining Setyaningsih, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia 
Agus Susanto, Department of Rollingstock Engineering, Faculty of Eginieering, State Polytechnic of Madiun, Indonesia 
Rukman Muslimin, Graduate School of Integrated Sciences for Life, Hiroshima University, Japan

 [10.25273/jipm.v14i1.22556](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22556)

 PDF

 Views: 0 ||  Download: 0 ||  Published: 09/09/2025 ||

Komunikasi Matematis Tertulis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Tipe PISA Ditinjau dari Tipe Kepribadian Littauer

Vanie Dewi Rosliani, Universitas Negeri Malang, Indonesia 71-86
Subanji, Universitas Negeri Malang, Indonesia
I Nengah Parta, Universitas Negeri Malang, Indonesia

 [10.25273/jipm.v14i1.22849](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22849)

 PDF

 Views: 0 ||  Download: 0 ||  Published: 09/24/2025 ||

Pengembangan Game Edukatif Tico the King untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SD

Diana Ermawati, Universitas Muria Kudus, Indonesia 87-96
Lovika Ardana Riswari, Universitas Muria Kudus, Indonesia
Indra Lina Putra, Universitas Muria Kudus, Indonesia

 [10.25273/jipm.v14i1.22744](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22744)

 PDF

 Views: 0 ||  Download: 0 ||  Published: 09/24/2025 ||

Eksplorasi Konsep Geometri dalam Arsitektur Masjid Raya Pematangsiantar melalui Pendekatan Etnomatematika

Nur Syahrani, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia 97-106
Eka Khairani Hasibuan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

 [10.25273/jipm.v14i1.23104](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.23104)

 PDF

 Views: 0 ||  Download: 0 ||  Published: 09/24/2025 ||

Implementasi Pendekatan STEM pada materi Statistika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 2 Pagaralam

Derra Valentza, STKIP Muhammadiyah Pagaram, Indonesia 107-117
Novi Susanti, STKIP Muhammadiyah Pagaram, Indonesia
Indah Widyaningrum, STKIP Muhammadiyah Pagaram, Indonesia

 [10.25273/jipm.v14i1.22447](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22447)

 PDF

 Views: 0 ||  Download: 0 ||  Published: 09/09/2025 ||

Pengembangan Media Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas IV

Dhyta Syafira Nur Zahra Kuswandi, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Indonesia 118-125
Ima Mulyawati, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.HAMKA, Indonesia

 [10.25273/jipm.v14i1.22598](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22598)



PDF

|| Views: 0 || Download: 0 || Published: 09/24/2025 ||

Keefektivan Desain LKT untuk Memahami Penentuan Luas WP dan TPC Menggunakan Aturan Simpson 1/3

Wulan Marlia Sandi, Politeknik Pelayaran Surabaya, Indonesia

126-135

Vigih Hery Kristanto, Politeknik Pelayaran Surabaya, Indonesia

Eka Nurmala Sari Agustina, Politeknik Pelayaran Surabaya, Indonesia

Tanti Diyah Rahmawati, Politeknik Pelayaran Surabaya, Indonesia



[10.25273/jipm.v14i1.23164](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.23164)



PDF

|| Views: 0 || Download: 0 || Published: 09/24/2025 ||

The Role of Culturally Responsive Teaching Implementation in The Mathematical Literacy Performance of Junior High School Students

Intan Nurlianti, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

136-147

Jarnawi Afgani Dahlan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Al Jupri, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia



[10.25273/jipm.v14i1.22974](https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22974)



PDF

|| Views: 0 || Download: 0 || Published: 09/24/2025 ||

[View All Issues](#) ➤

Home / Archives / Vol. 14 No. 1 (2025) / Articles

Pengembangan Media Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas IV

Dhyta Syafira Nur Zahra Kuswandi

Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka

Ima Mulyawati

Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.HAMKA

DOI: <https://doi.org/10.25273/jipm.v14i1.22598>

Keywords: media pembelajaran, matematika, motivasi belajar, articulate storyline

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media berbasis Articulate Storyline guna menambah efektivitas pembelajaran peserta didik. Materi yang dikembangkan berfokus pada materi Luas Bangun Datar kelas IV. Media Articulate Storyline dirancang untuk mendorong peningkatan semangat belajar. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan. Pada tahap awal, melakukan wawancara dan observasi. Selanjutnya, kelayakan media ditelaah dosen ahli materi dan media. Subjek pada penelitian ini yaitu 32 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cijantung 03 Pagi. Hasil validasi menunjukkan media yang telah dikembangkan tergolong sangat layak hasil persentase 92,5% dari ahli media dan 98% dari ahli materi. Uji keefektifitas melalui angket motivasi memperlihatkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat perolehan sebesar 88%. Berdasarkan temuan ini, media yang dikembangkan tergolong layak untuk menunjang proses pembelajaran serta berkontribusi terhadap motivasi belajar yang meningkat.

This research aims to develop a media based on Articulate Storyline to increase the effectiveness of student learning. The material developed focuses on the Flat Building Area material for grade IV. Articulate Storyline media is designed to encourage increased enthusiasm for learning. This research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE method, which consists of five stages. In the initial stage, conduct interviews and observations. Furthermore, the feasibility of the media is reviewed by lecturers who are experts in materials and media. The subjects in this study are 32 grade IV students of Cijantung State Elementary School 03 Pagi. The validation results show that the media that has been developed is classified as very feasible, as a percentage of 92.5% of media experts and 98% of material experts. The effectiveness test through a motivation questionnaire showed that students' learning motivation increased by 88%. Based on these findings, the media developed is considered feasible to support the learning process and contribute to increased learning motivation.

Downloads

Download data is not yet available.

PDF

Published
09/24/2025Issue
[Vol. 14 No. 1 \(2025\)](#)Section
Articles

License



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

Every accepted manuscript should be accompanied by " [Copyright Transfer Agreement](#) " prior to the article publication.



JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) by <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JIPM> is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

00732240

Accreditation



Template Download



Reference Management Tools



Plagiarism Check



In collaboration with



Information

For Readers

For Authors

For Librarians

References

Apriyanti, N., Riyadi, R., & Sriyanto, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i1.60452>

Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pena Literasi, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>

Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. Semarang: Fatawa.

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>

Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>

<https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72>

Umihani, U., Nurwahidin, M., Pujianti, P., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Model Discovery Learning Menggunakan Media Digital di SMA N 1 Terbanggi Besar. Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran, 8(1), 164. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6433>



Pengembangan Media *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas IV

Dhyta Syafira Nur Zahra Kuswandi^{1*}, Ima Mulyawati²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.HAMKA.

*Korespondensi Penulis : dhytasyafira50@gmail.com

© 2025 JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)

This is an open access article under the CC-BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media berbasis Articulate Storyline guna menambah efektivitas pembelajaran peserta didik. Materi yang dikembangkan berfokus pada materi Luas Bangun Datar kelas IV. Media Articulate Storyline dirancang untuk mendorong peningkatan semangat belajar. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan. Pada tahap awal, melakukan wawancara dan observasi. Selanjutnya, kelayakan media ditelaah dosen ahli materi dan media. Subjek pada penelitian ini yaitu 32 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cijantung 03 Pagi. Hasil validasi menunjukkan media yang telah dikembangkan tergolong sangat layak hasil persentase 92,5% dari ahli media dan 98% dari ahli materi. Uji keefektifitas melalui angket motivasi memperlihatkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat perolehan sebesar 88%. Berdasarkan temuan ini, media yang dikembangkan tergolong layak untuk menunjang proses pembelajaran serta berkontribusi terhadap motivasi belajar yang meningkat.

Kata kunci: media pembelajaran, matematika, motivasi belajar, articulate storyline.

Abstract: This research aims to develop a media based on Articulate Storyline to increase the effectiveness of student learning. The material developed focuses on the Flat Building Area material for grade IV. Articulate Storyline media is designed to encourage increased enthusiasm for learning. This research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE method, which consists of five stages. In the initial stage, conduct interviews and observations. Furthermore, the feasibility of the media is reviewed by lecturers who are experts in materials and media. The subjects in this study are 32 grade IV students of Cijantung State Elementary School 03 Pagi. The validation results show that the media that has been developed is classified as very feasible, as a percentage of 92.5% of media experts and 98% of material experts. The effectiveness test through a motivation questionnaire showed that students' learning motivation increased by 88%. Based on these findings, the media developed is considered feasible to support the learning process and contribute to increased learning motivation.

Keywords: learning media, mathematics, learning motivation, articulate storyline.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk membentuk suasana belajar yang positif dan bermakna, sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensinya secara optimal (Rahman dkk, 2022; Ujud dkk, 2023; Yusuf & Syurgawi, 2020). Pada jenjang pendidikan dasar, peran ini menjadi sangat penting karena pada tahap ini merupakan fondasi awal dalam membangun kemampuan berpikir, pembentukan karakter, serta penguasaan keterampilan dasar yang akan menjadi bekal untuk jenjang berikutnya. Salah satu fokus utama yang perlu diperkuat sejak dini adalah kemampuan berpikir logis dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Kedua hal ini menjadi kunci dalam menghadapi tantangan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks ini, pelajaran matematika memegang peranan penting. Lebih dari sekadar hitung-menghitung, matematika membantu peserta didik untuk belajar berpikir secara sistematis, menalar dengan logika, serta memecahkan persoalan melalui pendekatan yang terstruktur (Kamarullah, 2017; Azima dkk, 2024; Susant, 2022). Oleh karena itu, memberikan pengalaman belajar matematika yang menyenangkan dan mudah dipahami menjadi salah satu tantangan sekaligus tanggung jawab utama dalam pendidikan dasar saat ini.

Namun, pada kenyataannya menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan saat memahami materi pada pembelajaran matematika, terutama saat berhadapan dengan materi-materi yang bersifat abstrak, salah satu materinya seperti Luas Bangun Datar. Akibatnya, mereka jadi kurang percaya diri, bosan, bahkan tidak memiliki motivasi untuk belajar. Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Cijantung 03 Pagi, menunjukan hasil bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV merasa jika matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit, membosankan dan membingungkan. Hal itu berdampak pada hasil belajar mereka yang rendah. Seperti yang disampaikan oleh Fahrurrazi dkk. (2024) dan Zainal (2022), kurangnya motivasi belajar pada diri peserta didik menjadi salah satu penyebab utama kurang efektifnya proses pembelajaran matematika.

Untuk menjawab tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna, dibutuhkan pendekatan yang mampu menghadirkan belajar yang dapat menarik konsentrasi peserta didik, interaktif, serta mudah dipahami. Di era digital, pemanfaatan teknologi adalah salah satu solusi yang sangat dibutuhkan. Teknologi dalam konteks pendidikan memiliki peran penting, baik sebagai alat bantu visualisasi konsep-konsep abstrak maupun sebagai media interaktif (Nadila, 2024; Umihani dkk, 2023; Yusniah dkk, 2022). Dengan bantuan teknologi, materi yang seringkali dianggap kompleks bagi peserta didik sehingga dapat disajikan secara lebih sederhana dan menyenangkan, dengan begitu dapat memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. *Articulate Storyline* menjadi salah satu media berbasis teknologi yang sering kali dimanfaatkan. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk menyusun materi secara visual dan responsif, dilengkapi dengan elemen interaktif seperti audio, animasi, maupun kuis. Melalui fitur-fitur tersebut, *Articulate Storyline* menjadi salah satu sarana pembelajaran yang informatif, menarik dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri menjadi salah satu sarana yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih mudah dan menarik (Husein, 2020; Lubis, 2022; Saleh & Syahrudin, 2023). Media ini bisa berbentuk gambar, video, suara, atau gabungan dari semuanya. Dengan menggunakan media yang sesuai, peserta didik akan lebih mudah menangkap isi materi dan tidak dapat cepat bosan. Beberapa penelitian sebelumnya sudah menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dapat membuat proses belajar lebih efektif dan menyenangkan, karena materi disajikan secara interaktif dan bisa menarik perhatian peserta didik (Anitasari & Utami, 2022; Hafiedz & Nurhamidah, 2023; Indriani dkk, 2021).

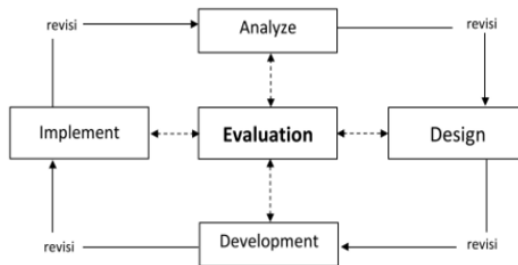
Walaupun penggunaan *Articulate Storyline* telah terbukti efektif di berbagai jenjang dan mata pelajaran, pengembangannya dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar sangat terbatas, padahal dalam konten yang sesuai, media seperti *Articulate Storyline* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang sulit. Sehingga media interaktif ini perlu dikembangkan secara khusus untuk mendukung pembelajaran pada materi-materi yang bersifat abstrak seperti matematika, terutama materi luas bangun datar yang masih dianggap sulit oleh banyak peserta didik.

Media yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat dilihat dari isi, teknis, dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif, media ini menjadi hal yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Peneliti ini mengembangkan sebuah media

pembelajaran digital dengan judul “Pengembangan Media Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar pada Materi Luas Bangun Datar Kelas IV”. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan alternatif media inovatif dan interaktif dalam mengatasi rendahnya minat dan kesulitan siswa dalam memahami materi matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada dunia pendidikan terkait media digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

Metode

Studi ini dilaksanakan dengan pendekatan *Research and Development* yang mengacu pada tahapan dalam model ADDIE. Menurut Rustamana dkk. (2024) Penelitian *Research & Development* bertujuan untuk menciptakan produk melalui serangkaian proses pengembangan yang terencana dan teruji melalui penelitian yang dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2025 oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cijantung 03 Pagi sebanyak 32 orang. Melalui permasalahan yang ada di dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terciptanya produk yang menjadi solusi atas permasalahan rendahnya motivasi belajar. Penelitian model ADDIE melalui lima tahapan (Iskandar 2020).



Gambar 1. Skema Pengembangan Model ADDIE

Tahap pertama yaitu melakukan analisis kepada tenaga pendidik dan peserta didik, dengan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan selama proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan dilapangan yaitu peserta didik tidak memiliki semangat dan keinginan untuk mempelajari matematika, sehingga banyak peserta didik yang menghindari pembelajaran tersebut. Selanjutnya yaitu tahap Desain, peneliti mulai membuat rancangan produk untuk dihasilkan guna mengatasi permasalahan saat pembelajaran matematika. Terutama produk yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tahap ketiga yaitu tahap Pengembangan, dengan mengembangkan rancangan produk berupa media *Articulate Storyline* yang sudah didesain oleh peneliti untuk memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi. Lalu melewati uji coba dengan beberapa dosen sebagai validator materi dan media, untuk mengetahui kelayakannya. Tahap keempat yaitu implementasi media, lalu peneliti memberi angket kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas media terhadap motivasi belajar. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi penggunaan media dilihat dari angket peserta didik dan validator.

Penelitian ini dilakukan selama enam bulan di Sekolah Dasar Negeri Cijantung 03 Pagi dengan sasaran peserta didik dan pendidik kelas IV. Menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi langsung dan wawancara langsung untuk mengetahui permasalahan pembelajaran. Melakukan uji angket validasi materi dan media oleh dosen matematika untuk menguji kelayakan media, angket peserta didik untuk mengukur kelayakan dan efektivitas. Penelitian ini menghasilkan data yang terdiri dari skor validasi angket. Pada penelitian ini dihasilkan melalui instrumen lembar validasi materi, media, angket peserta didik terhadap motivasi belajar. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert untuk menghitung hasil respon kuesioner peserta didik, dosen validator.

Rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Studi mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate storyline* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar kelas IV yang sudah diimplementasikan dengan penelitian pengembangan yaitu *Research and Development* model *ADDIE*, melalui kelima tahapannya.

Tahap analysis

Tahap ini, melalui proses observasi dan wawancara yang dilakukan pada peserta didik dan pendidik kelas IV. Ditemukan hasil bahwa peserta didik mengalami hambatan saat pembelajaran matematika dikelas, karena menganggap bahwa matematika sulit dan membosankan dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik memiliki keterbatasan sehingga memiliki motivasi belajar yang rendah.

Tahap Design

Tahap ini, menentukan dan merancang produk yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, dengan mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline*

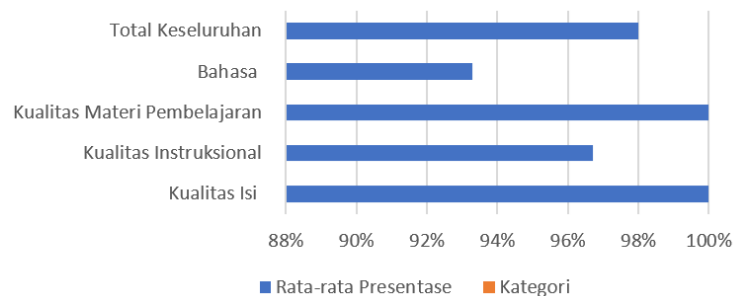
Tahap Development

Pada tahap ini, mengembangkan produk dari hasil rancangan media berbasis *Articulate Storyline* untuk digunakan dikelas dengan desain dan fitur-fitur baru sehingga meningkatnya daya tarik peserta didik untuk mempelajari matematika.



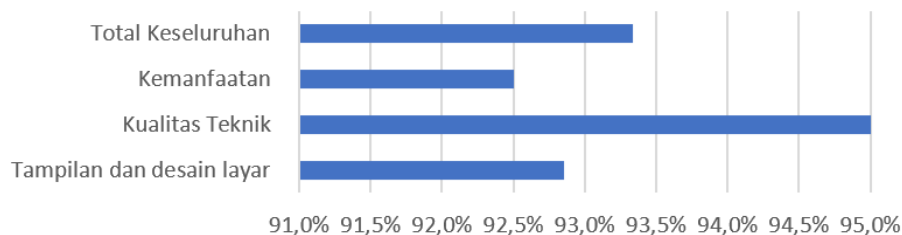
Gambar 2. Tampilan Media Articulate Storyline

Selanjutnya media yang telah dikembangkan diajukan pada pakar/ahli sebagai validator materi dan dosen pendidikan sebagai validator media. Hasil kelayakan media pembelajaran *Articulate storyline* memperoleh data dari lembar instrumen penilaian diolah menggunakan skala likert. Terdapat kategori dari tiap hasil skor.



Gambar 3. Hasil Validasi Materi

Pada hasil diatas, diperoleh nilai dari empat aspek yaitu kualitas isi dengan persentase skor 100%, aspek kualitas instruksional dengan persentase skor 96,7%, aspek kualitas materi pembelajaran dengan persentase 100% dan aspek bahasa dengan persentase skor 93,3%. Dari keseluruhan aspek skor yang diperoleh yaitu 98% yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak.

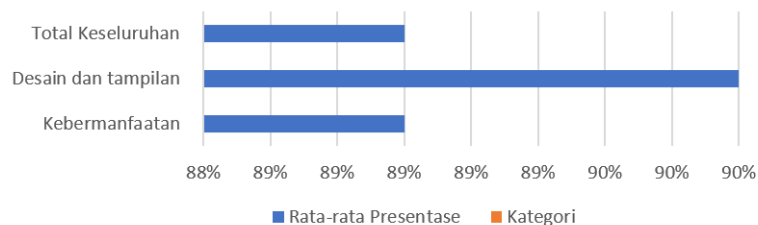


Gambar 4. Hasil Validasi Media

Pada hasil diatas, diperoleh nilai dari tiga aspek yaitu Tampilan dan desain layar dengan persentase skor 92,9%, aspek kualitas teknik dengan persentase skor 95%, dan aspek kemanfaatan dengan persentase skor 92,5%. Dari keseluruhan aspek mendapat 93,3% yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak.

Tahap implementation

Peneliti mengimplementasikan media *Articulate Storyline* dan diuji kelayakannya dengan dosen ahli materi dan media kemudian di uji coba kepada 32 orang kelas IV untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.



Gambar 5. Hasil Angket Peserta Didik

Hasil dari angket peserta didik, peneliti menghitung dengan menghasilkan angket bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase 89% dengan kategori sangat layak. Maka kesimpulan hasil media pembelajaran yang efektif untuk dipergunakan saat pembelajaran

berlangsung sehingga peserta didik termotivasi saat pelajaran matematika. Penelitian ini sejalan dengan Febrianti dkk, (2021) yang merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan *Articulate storyline* guna meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan memperoleh hasil persentase 89,92% dengan kategori "Sangat Layak".

Tahap evaluation

Tahap Evaluasi dilakukan dengan menguji keefektifan media secara statistik melalui.

No.	rHitung	rTabel	Kriteria
1.	0.394	0.349	Valid
2.	0.555	0.349	Valid
3.	0.390	0.349	Valid
4.	0.708	0.349	Valid
5.	0.810	0.349	Valid
6.	0.761	0.349	Valid
7.	0.778	0.349	Valid
8.	0.435	0.349	Valid
9.	0.708	0.349	Valid
10.	0.807	0.349	Valid

Gambar 6. Hasil Uji Validitas

Hasil dari uji validitas angket peserta menghasilkan seluruh butir angket memiliki nilai r-Hitung > nilai rTabel yaitu 0.349 dengan taraf signifikansi nya 0.05 sehingga dinyatakan valid.

Cronbach's Alpha	N of Items
.822	10

Gambar 7. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan tabel uji reliabilitas diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil uji Cronbach's alpha yaitu 0,822. Sehingga, angket terhadap motivasi belajar dapat dinyatakan reliabel dengan media yang dikembangkan.

		Hasil
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	45.75
0.555	Std.Deviation	2.951
0.390	Absolute	.133
.708	Positive	.075
0.810	Negative	-.133
Test Statistic		.133
Asymp. Sig. (2-tailed)		.162 ^c

Gambar 8. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada 32 responden menghasilkan nilai signifikansinya sebesar 0,162. Nilai ini berada di atas ambang batas 0,05, maka data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal.

One-Sample Test						
Test Value = 40						
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Nilai	11.022	31	.000	5.750	4.69	6.81

Gambar 9. Hasil Uji T - Test

Berdasarkan uji *one sampel t-test* diperoleh nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media pembelajaran *Articulate Storyline* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil diatas, menunjukkan hasil rata-rata penggunaan media berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan oleh peneliti menghasilkan kelayakan dan efektivitas. Hal ini Merujuk pada pernyataan Sajidah & Wulandari (2024), media dengan pemanfaatan teknologi berbasis *Articulate Storyline* lebih efektif sebagai alat penunjang pembelajaran dikelas. Mengacu pada Juhaeni dkk, (2021), *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi mempelajari matematika lebih lanjut. Sejalan dengan pernyataan Apriyanti dkk. (2022), adanya *Articulate Storyline* mampu menambah semangat dan motivasi untuk mempelajari matematika karena media tersebut menyerupai sebuah game digital dengan adanya tombol start, pengisian nama pada kolom *log in* hingga tombol materi dan soal. Dengan tumbuhnya daya tarik dan motivasi dapat meningkatkan mutu pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media *Articulate Storyline* dirancang meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama materi luas bangun datar mata pelajaran matematika dikelas IV Sekolah Dasar. Melalui penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*. Media *Articulate Storyline* telah diuji oleh dosen validator materi dan dua dosen validator media dengan hasil presentase kelayakan media masing-masing memperoleh 93,3% dan 98% termasuk pada kategori Sangat Layak. Selain itu efektivitas media dikembangkan telah melalui angket peserta didik dengan memperoleh 89% termasuk pada kategori Sangat Layak. Melalui hasil diatas dapat dibuktikan pengembangan media *Articulate Storyline* layak dan efektif meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran matematika, dengan begitu dapat direkomendasikan sebagai media efektif yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Saran dari hasil penelitian ini, peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat membuat media untuk meningkatkan motivasi pada kegiatan pembelajaran dikelas mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembelajaran IPAS membutuhkan pemahaman kritis dan komplek sehingga dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dikelas.

Daftar Rujukan

- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Apriyanti, N., Riyadi, R., & Sriyanto, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i1.60452>
- Dasar, S. (2024). *SIGMA : JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 16(20), 73–83.
- Fahrurrazi, F., Setia, S., & Jayawardaya, P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. Retrieved from <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Febrianti, A. P., Sesanti, R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 588–597. Retrieved from <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline*

- Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Husein, B. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Dwi, R. W. N. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- 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>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Lubis, D. A. (2022). Analisis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SDN 028230. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 238–241. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.194>
- Nadila. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., ... Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. Retrieved from <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sajidah, L. A., & Wulandari, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD Negeri Karangroto 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3016–3030.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). Media Pembelajaran, 1–77. Retrieved from <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Umihani, U., Nurwahidin, M., Pujiarti, P., & Riswandi, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Model Discovery Learning Menggunakan Media Digital di SMA N 1 Terbanggi Besar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 164. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6433>
- Yusniah, Y., Putri, A., & Simatupang, A. (2022). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(2), 330–337. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i2.2460>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>
- Zainal, H. (2022). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 97–101.