

321/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/20/JUNI/2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE MATERI BANGUN DATAR SEDERHANA
“BADANA” PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD**
(Penelitian Desain dan Pengembangan Mata Pelajaran Matematika di Kelas III
Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Novia Sari
1902633

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

NOVIA SARI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE MATERI BANGUN DATAR SEDERHANA
“BADANA” PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD
(Penelitian Desain dan Pengembangan Mata Pelajaran Matematika di Kelas III
Sekolah Dasar)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD Kampus Cibiru

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ARTICULATE STORYLINE MATERI BANGUN DATAR SEDERHANA
“BADANA” PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD**
(Penelitian Desain dan Pengembangan Mata Pelajaran Matematika di Kelas III
Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Oleh

Novia Sari

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Novia Sari

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan cara dicetak
ulang, di *photocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa izin penulis.

Novia Sari, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE MATERI
BANGUN DATAR SEDERHANA “BADANA” PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Novia Sari

NIM. 1902633

MOTTO HIDUP

"Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu".

Umar Bin Khattab,-

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD”.

Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dalam rangka memperoleh gelar sarjana pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru. Peneliti berharap pada penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat untuk penulis sendiri dan pihak yang membacanya serta bisa dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pada penyusunan skripsi ini banyak hambatan yang peneliti hadapi namun berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara do’a dan motivasi akhirnya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca agar menjadi perbaikan bagi peneliti agar menjadi lebih baik lagi.

Bandung, Juni 2023



Novia Sari

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, Alhamdulillahirobbil'alamin skripsi ini dapat terselesaikan. Berkat limpahan dan Rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi S-1 PGSD UPI Kampus Cibiru dan selaku dosen pembimbing yang senantiasa dengan penuh ketelitian dan kesabaran sudah mengorbankan waktu yang berharga untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan yang bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. R. Deti Rostika, M.Pd. selaku ahli materi yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Intan Permata Sari, S.ST.,.M.Ds. selaku ahli media yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku ahli bahasa yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
6. Bapak Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur UPI Kampus Cibiru.
7. Bapak Drs. H. Dudung Priatna, M. Pd. Dan Bapak Hana Yunansah, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan selama masa perkuliahan.

8. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada peneliti selama di bangku perkuliahan.
9. Staff Prodi dan Akademik serta seluruh Tenaga Pendidik dan Kependidikan UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan bantuan dan layanan kepada peneliti selama di bangku perkuliahan.
10. Ibu Eli Marlina, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah SDN 068 Sindanglaya yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD tersebut.
11. Ibu Sudarti Joharmanik, S.Pd. selaku Wali Kelas III SDN 068 Sindanglaya yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Peserta didik Kelas III D SD Negeri 068 Sindanglaya yang telah bersedia membantu peneliti selama proses penelitian .
13. Secara khusus peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua tersayang, Ibu Sriyati dan Bapak M. Kabul yang senantiasa memberikan doa serta dukungan moril maupun materil, serta tak henti memberikan motivasi kepada peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk ibu dan ayah tercinta.
14. Ketiga saudara peneliti, abang Rizky Rahmadiansyah, abang Rizka Nugraha Putra, adik Muhammad Noval Yusuf yang peneliti sayangi dan senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
15. Gadis dan Koko yang selalu menebarkan kelucuan dan memberikan semangat kepada peneliti.
16. Kakak cindy, teteh Farida, teteh Sesty, teteh Dini, dan teteh Devita, selaku kakak tingkat yang sudah berkenan membantu peneliti dalam setiap proses penyelesaian skripsi.
17. Sahabat-sahabat SMA peneliti, Ayu, Anggi, Icut, Gatri yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

18. Teman seperjuangan peneliti di kampus, Ristafani, Irna, Yuyu, Vania, dan Leli yang telah berjuang bersama dan selalu saling menyemangati dari awal perkuliahan hingga penyelesaian skripsi saat ini.
19. Ristafani selaku teman seperjuangan di tempat perantauan yang selalu berbagi kebersamaan, semangat, dan motivasi selama proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi.
20. Sahabat-sahabat seperjuangan kelas C PGSD Angkatan 2019 yang telah kebersamai dari awal hingga akhir perkuliahan yang selalu memberikan bantuan dan motivasi.
21. Teman-teman angkatan 19 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah bersama-sama selama 3,5-4 tahun menyelesaikan studi.
22. Terakhir untuk diri sendiri, Novia Sari terima kasih telah berjuang, selalu semangat, dan bisa bertahan hingga di titik saat ini. Skripsi ini dipersembahkan untuk dirimu sendiri.

Serta segala pihak yang tidak dapat dituliskan pada halaman ini, peneliti mengucapkan dengan tulus rasa terima kasih. Semoga segala kebaikan yang diberikan oleh orang-orang disekitar peneliti mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. aamiin.

Bandung, Juni 2023

Peneliti,



Novia Sari

ABSTRAK

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE MATERI BANGUN DATAR SEDERHANA “BADANA” PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD

**Novia Sari
1902633**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar dan sifat-sifatnya. Hal ini dikarenakan guru masih mengajar dengan cara yang konvensional. Oleh karena itu dikembangkanlah sebuah media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada materi bangun datar sederhana “BADANA”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dari rancangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* “BADANA”, mendeskripsikan kelayakan media dari hasil validasi para ahli, kemudian untuk mengetahui respon pengguna yaitu guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif “BADANA”, serta mengumpulkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN 068 Sindanglaya. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *articulate storyline* “BADANA” sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran interaktif ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa mendapatkan kategori “Sangat Layak, kemudian tanggapan dari guru mendapatkan kategori “Sangat Layak” sehingga menandakan bahwa media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan peserta didik. Pada uji coba lapangan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif. Respon peserta didik berada dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80, sehingga media pembelajaran interaktif *articulate storyline* “BADANA” dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kurangnya minat peserta didik pada saat pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar dan sifat-sifatnya.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, prosedur ADDIE, *Articulate Storyline*, Bangun datar dan sifat-sifatnya.

ABSTRACT

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE ARTICULATE STORYLINE LEARNING MEDIA SIMPLE FLAT BUILDING MATERIAL "BADANA" IN MATHEMATICS CLASS III ELEMENTARY SCHOOL

**Novia Sari
1902633**

This research is motivated by students' need for more interest and knowledge in learning mathematics, especially in the material of plane shapes and their properties. It is because the teacher still teaches conventionally. Therefore, an articulate storyline interactive learning media was developed on the simple flat building material "BADANA." This study aims to produce a product of the articulate storyline interactive learning media design "BADANA," describing the feasibility of the media from the validation results of experts, then to find out the user's response, namely teachers and students towards the use interactive learning media "BADANA," as well as collecting student learning outcomes. This study uses the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were class III students at SDN 068 Sindanglaya. This study's results indicate that the interactive learning media articulate storyline "BADANA" is very appropriate for use in the learning process. The feasibility of this interactive learning media shows that the assessment of material experts, media experts, and linguists gets the "Very Eligible" category. In contrast, the responses from teachers get the category "Very Eligible," which indicates that students can use this interactive learning media. In field trials after students use interactive learning media. Student responses were in the "Very Eligible" category. Meanwhile, students' learning outcomes after using learning media get an average score of 80. They are declared complete so that interactive learning media articulate storyline "BADANA" can be used as an alternative to overcome students' lack of interest when learning mathematics, especially on flat material and its properties.

Keywords: *Interactive learning media, ADDIE procedure, Articulate Storyline, Flat shapes and their properties.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN	
MOTTO HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	9
2.3 <i>Articulate Storyline</i>	10
2.4 Bangun Datar Sederhana (BADANA)	12
2.4.1 Pengertian Bangun Datar	12
2.4.2 Macam-macam dan sifat Bangun Datar.....	13
2.5 Pembelajaran Matematika di SD	16
2.6 Penelitian Relevan	16
2.7 Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Desain Penelitian.....	20
3.2 Prosedur Penelitian.....	20
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data	23

3.5 Instrumen Penelitian.....	24
3.6 Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Temuan.....	32
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	32
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik	32
4.1.1.2 Analisis Karakter Peserta Didik	33
4.1.1.3 Analisis Materi dan Tujuan Pembelajaran	33
4.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	34
4.1.2.1 Pembuatan Spesifikasi Produk	34
4.1.2.2 Identifikasi Teknologi Pendukung	35
4.1.2.3 Garis Besar Program Media (GBPM)	36
4.1.2.4 <i>Flowchart</i>	38
4.1.2.5 <i>Storyline</i>	40
4.1.2.6 <i>User Interface</i>	43
4.1.2.7 Menyusun RPP.....	48
4.1.2.8 Membuat Kebutuhan Visual.....	48
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	51
4.1.3.1 Proses Pengembangan Produk	51
4.1.3.2 Validasi Produk Media Pembelajaran Interaktif “BADANA”	60
4.1.3.3 Hasil Revisi Ahli	64
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	67
4.1.4.1 Respon Pengguna Guru	67
4.1.4.2 Respon Pengguna Peserta Didik	69
4.1.4.3 Hasil Belajar Peserta Didik	70
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	72
4.2 Pembahasan.....	74
4.2.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD.....	74
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD	76
4.2.3 Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD.....	78
4.2.4 Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Materi Bangun Datar Sederhana “BADANA” pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD	79

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Implikasi	81
5.3 Rekomendasi.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	87
RIWAYAT PENELITI.....	177

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Guru	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Media	25
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Bahasa	27
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru	27
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	28
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Tes	29
Tabel 3.8 Skala Likert	30
Tabel 3.9 Kriteria Validasi	30
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media (GBPM)	37
Tabel 4.2 <i>Storyline</i>	40
Tabel 4.3 <i>User Interface</i>	44
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa	63
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Ahli	64
Tabel 4.8 Revisi Media dari Ahli Media	65
Tabel 4.9 Revisi Media dari Ahli Bahasa	67
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru	68
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik	69
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Tes Hasil Belajar	71
Tabel 4.13 Analisis SWOT	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Articulate Storyline	11
Gambar 2.2 Halaman Utama Articulate Storyline	12
Gambar 2.3 Persegi	13
Gambar 2.4 Persegi Panjang	13
Gambar 2.5 Segitiga Lancip.....	14
Gambar 2.6 Segitiga Siku-siku	14
Gambar 2.7 Segitiga Tumpul	14
Gambar 2.8 Segitiga Samasisi	15
Gambar 2.9 Segitiga Samakaki.....	15
Gambar 2.10 Segitiga Sebarang.....	15
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	21
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	39
Gambar 4.2 Rancangan <i>Asset</i> dalam BADANA.....	49
Gambar 4.3 Rancangan <i>Button</i> dalam BADANA.....	49
Gambar 4.4 Elemen Grafis.....	50
Gambar 4.5 Rancangan <i>Background</i> BADANA	50
Gambar 4.6 Beranda <i>Pixabay</i>	51
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> Menu Utama	52
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.9 <i>Scene</i> dan <i>Slide</i> dalam <i>Articulate Storyline</i>	53
Gambar 4.10 Tampilan <i>Splashscreen</i>	53
Gambar 4.11 Input Audio dalam <i>Articulate Storyline</i>	54
Gambar 4.12 Tampilan Menu Mulai.....	54
Gambar 4.13 Input Gambar dalam <i>Articulate Storyline</i>	55
Gambar 4.14 Input Tabel dalam <i>Articulate Storyline</i>	55
Gambar 4.15 Input <i>Slide</i> Baru dalam <i>Articulate Storyline</i>	56
Gambar 4.16 <i>Trigger</i> dalam <i>Articulate Storyline</i>	57
Gambar 4.17 Input Soal dalam <i>Articulate Storyline</i>	57

Gambar 4.18 Tampilan Pembuatan Kuis	58
Gambar 4.19 Tampilan Profil	58
Gambar 4.20 Fitur <i>Trigger</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	88
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	92
Lampiran 4 Buku Bimbingan Skripsi	93
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru SDN 068 Sindanglaya.....	95
Lampiran 6 Surat Permohonan Judgment/Expert Review Ahli Materi	96
Lampiran 7 Surat Permohonan Judgment/Expert Review Ahli Media.....	97
Lampiran 8 Surat Permohonan Judgment/Expert Review Ahli Bahasa	98
Lampiran 9 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi	99
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media	100
Lampiran 11 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Bahasa	101
Lampiran 12 Angket Penilaian Ahli Materi.....	102
Lampiran 13 Angket Penilaian Ahli Media	105
Lampiran 14 Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	108
Lampiran 15 <i>QR Code/Link</i> Media Pembelajaran Interaktif “BADANA’	110
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	111
Lampiran 17 Lembar Kerja Peserta Didik	117
Lampiran 18 Soal Evaluasi Hasil Belajar	123
Lampiran 19 Angket Respon Guru	126
Lampiran 20 Angket Respon Peserta Didik.....	129
Lampiran 21 Hasil Belajar Peserta Didik.....	152
Lampiran 22 Dokumentasi	175
Lampiran 23 Lembar Perbaikan Skripsi	176
Lampiran 24 Riwayat Peneliti.....	177

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada, Depok.
- 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.
- Darnawati., Jamiludin., Batia, L., Irawaty & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 101–107.
- Depdiknas. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 4, 147–173.
- Fahmi, F. A., & Heru, H. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual di Kelas VIII-C SMP N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Medi Kons*, 8(5), 55. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/mdk/article/view/3183/2677>
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. 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. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(1), 588–597.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori dan Aplikasinya)*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.
- Karo, I., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. VII, 91–96. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>

- Khaesarani, I. R., & Khairani Hasibuan, E. (2021). Studi kepustakaan tentang model pembelajaran think pair share (TPS) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(3), 37–49. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/38716>
- Kurniawan, D. (2020). *Pembuatan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*.
- Machmud, T., Sartika, S., & Achmad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Materi Statistika dan Peluang Kelas VIII SMP. *Vygotsky*, 4(2), 67. <https://doi.org/10.30736/voj.v4i2.497>
- Mangdalena, I., FatakhatusShodikoh, A., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1373/958/>
- Mardatih, A., & Sintawati, M. (2019). Modul Bangun Datar. *Universitas Ahmad Dahlan*.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1186>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru, Pasal 3 ayat 4.
- 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>
- Putri, I. P., & Sibuean, Abdul M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fisika*. 1(2), 139.
- Rafmana, H., Chotimah, U., & 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. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32.
- Riduwan. (2016). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rostika, D., & Junita, H. (2017). Sd Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (Dmr). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 35–46.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. PT RajaGrafindo Persada, Depok.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “KELAS BANGTAR” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–1002. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.580>
- 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>
- 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>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Simbolon, H., Sofiyan, & Ramadhani, D. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negeri 7 Langsa. *Basic Education Studies*, 2(1), 100–111.
- Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Addie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Sumerta, I. W., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Lagu Daerah Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 50–62. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18085>
- 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. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Syafitriyani, D. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar*.
- Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 2(1), 89–95.
- 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>
- Vista Yuliantika. (2014). Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas Xi Ips Man 2 Pontianak. *Artikel Penelitian*, 5(2), 40–51.
- Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14, 8–11.

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293>

Zulkifli, Z. (2018). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 18–37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)