



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Andromatika” Pada Materi Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar

Ariska Meita Sari¹, Theresia Sri Rahayu²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oct 17, 2022

Revised Nov 07, 2022

Accepted Nov 21, 2022

Keywords:

Media Interaktif;

Motivasi belajar;

Pengembangan

ABSTRACT

Penelitian dilakukan atas dasar pembelajaran daring akibat pandemi *covid-19* dan kurangnya motivasi belajar peserta didik karena ketidak-maksimalan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dalam materi bilangan untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan aspek valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ASSURE* yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu: (1) analisis peserta didik, (2) menentukan tujuan pembelajaran, (3) memilih media dan bahan, (4) penggunaan media, (5) meminta tanggapan peserta didik, dan (6) evaluasi dan revisi. Berdasarkan hasil penelitian, kevalidan media pembelajaran interaktif “ANDROMATIKA” dari ahli media sebesar 94,52% dengan kriteria “Sangat Tinggi” dan hasil dari ahli materi sebesar 93,75% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Sedangkan dari hasil angket motivasi belajar peserta didik menghasilkan presentase sebesar 90,05% termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik” dalam peningkatan motivasi belajar. Dengan demikian media dinyatakan valid dan praktis serta layak untuk digunakan.

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



Corresponding Author:

Ariska Meita Sari,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Kristen Satya Wacana,

Email: ariskamtsr@gmail.com, theresia.rahayu@uksw.edu²

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pembelajaran ialah tahapan atau proses interaksi-komunikasi antara pendidik dengan peserta didik beserta sumber belajar yang berada di suatu lingkungan belajar (UU RI Nomor 20, 2003 dalam Safira, Sarifa, Sekaringtyas, 2021). Usaha seorang guru dalam membimbing peserta didik dan mengarahkan pada sumber belajar lain untuk mencapai tujuan disebut pembelajaran (Trianto, 2009 dalam Pane & Dasopang, 2017). Di dalam bidang pendidikan, peran media atau alat pembelajaran dalam proses belajar serta mengajarnya merupakan suatu hal yang menjadi satu atau satu kesatuan dan tidak dapat terpisahkan (Tafonao, 2018). Pada dasarnya media pembelajaran itu merupakan sesuatu yang digunakan sebagai sarana dalam penyampaian informasi yang sesuai

dengan materi pembelajaran, memiliki tujuan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan menumbuhkan kemauan terjadinya proses belajar. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran, kesesuaian teori, kepraktisan, ekonomis, luwes, mudah digunakan dan juga peserta didik dapat terlibat secara aktif maupun kreatif sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Suryani, 2018 dalam Hardono, Suad, dan Utaminingsih, 2021). *nugraMedia* atau alat pembelajaran yang interaktif akan membangun komunikasi yang luas antara guru dan peserta didik, maka hal itu mampu menambah semangat peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan (Istiqlal, 2017 dalam Hidayati, Rijianto, Widyartono, dan Fransisca, 2021).

Pada kenyataannya tidak sedikit sekolah yang media pembelajarannya masih biasa atau terlalu umum dan sering digunakan oleh kebanyakan guru atau pendidik ialah media berupa buku paket dan media visual berupa kertas, ditempel di tembok/ dinding dan belum sempat mencoba dan memakai media/ alat pembelajaran berbasis multimedia, entah itu *power point* atau alat peraga yang lainnya (Husain & Ibrahim, 2021). Pada saat pandemi dan proses pembelajaran juga dilaksanakan dari rumah atau dalam jaringan, media pembelajaran yang digunakan berupa video yang dibagikan melalui *whatsapp group* serta menayangkan *power point* via *zoom* (Safira, Sarifah, dan Sekarinyas, 2021). Selain itu, Ketika proses pembelajaran secara daring maupun luring guru belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal, ketika pembelajaran daring guru menggunakan *whatsapp* dan video pembelajaran dari *youtube* sebagai media pembelajaran, sedangkan ketika luring guru hanya menggunakan buku. Penerapan media seperti itu mengakibatkan guru terbatas dalam menyampaikan materi dan merasa proses belajar mengajar tidak berjalan dengan mudah dan lancar, dilihat dari peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, hingga peserta didik belum bisa memahami materi yang telah disampaikan (Sari & Harjono, 2021).

Demi menumbuhkan keaktifan peserta didik pada proses belajar, diperlukan pengembangan media atau alat pembelajaran yang unik, menarik, menggembirakan, interaktif serta berbasis teknologi yang sesuai dengan kemajuan zaman yang amat dibutuhkan (Safira, Sarifah & Sekarinyas, 2021). Salah satu penggunaan media yang dilakukan secara *online*, media yang menggunakan *articulate storyline*. *Articulate storyline* ialah salah satu elemen lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan pembelajaran yang interaktif guna membagikan pengalaman pada peserta didik baik itu secara visual maupun secara audio (Utami & Wahyudi, 2021). Karena jika hanya mengandalkan pembelajaran melalui *zoom meeting/ google meet* dan pengumpulan tugas melalui *whatsapp group*, peserta didik akan kurang memahami penjelasan materi secara *online* terutama pada mata pelajaran matematika, karena matematika bersifat abstrak dan ketika pembelajaran matematika tidak dijelaskan menggunakan media akan membuat peserta didik kebingungan dan bahkan tidak paham mengenai materi yang disampaikan. Bukan hanya itu saja, pada masa pandemi sekarang ini pembelajaran matematika pun harus memanfaatkan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, demi menciptakan proses pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi peserta didik untuk mampu bereksplorasi dan kolaborasi. (Wiryanto, 2020).

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah media atau alat pembelajaran yang interaktif dari *articulate storyline* dengan melibatkan peserta didik secara langsung, oleh karena itu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkat (Arwanda, Irianto, & Andriani, 2020). *Articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai perangkat atau alat untuk merancang konten atau media pembelajaran yang interaktif dengan alat perangkat dan tampilan bentuknya hampir sama dengan *power point* (Saski & Sudarwanto, 2021 dalam Safira, Sarifah, & Sekarinyas, 2021). Adapun penelitian terdahulu yang sudah dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan media yang terbuat dari *articulate storyline* yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Rika Kurnia Sari & Nyoto Harjono dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD" yang menghasilkan media atau perangkat pembelajaran menggunakan *articulate storyline* tematik pada minat belajar kelas IV Sekolah Dasar

layak digunakan karena hasil pengujian dari ahli media sebesar 78% dan dari ahli pemateri 81% sehingga sudah memenuhi kriteria kelayakan.

Uraian tersebut menjadi salah satu alasan penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" pada materi bilangan untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan dan dibuat menggunakan *software articulate storyline* dengan *output* berupa *html* yang kemudian dijadikan dalam bentuk aplikasi menggunakan *APK bulider*. Di dalamnya terdapat materi, gambar, animasi, video, *game* yang disertai poin, serta *background*. Media ini didesain sedemikian rupa agar tampilannya menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih tidak gampang bosan dan semangat untuk belajar. Adanya penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model ASSURE untuk *design* pengembangannya. Model ASSURE memiliki 6 tahapan yaitu *Analyze Learners* atau analisis peserta didik; *State Objectives* atau menentukan tujuan pembelajaran; *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* atau memilih media dan bahan; *Utilize Technology Media, and Materials* atau penggunaan media; *Require Learner Participation* atau meminta tanggapan peserta didik; *Evaluate and Revise* atau evaluasi dan revisi. Tahap analisis, pada tahapan ini analisis dan identifikasi kebutuhan dilaksanakan guna mengetahui karakteristik peserta didik dan kemampuannya dalam belajar. Analisis dilakukan pada guru dan peserta didik kelas IV sebagai subjek dengan melakukan wawancara pada guru kelas IV. Tahap menentukan tujuan pembelajaran, pada tahap kedua ini peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pada materi bilangan. Tahap ketiga yaitu pemilihan media dan bahan yang akan dikembangkan, pada tahap ini media dan bahan ditentukan yang dituangkan dalam bentuk desain. Garis besar isi media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dituangkan dalam bentuk *flow chart* dan naskah dengan tujuan untuk mempermudah proses pengembangan. Di dalam desain tersebut terdapat tujuan belajar, pendahuluan, materi, dan permainan yang disertai skor, serta profil pengembang. Tahap keempat yaitu penggunaan media dan materi, pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi media dan materi oleh validator ahli sebelum media digunakan. Tahap kelima adalah meminta tanggapan peserta didik, pada tahap ini media yang telah dikembangkan diujicoba secara terbatas pada kelas IV SD di SD Negeri Sudirman sebagai tempat penelitian untuk mengetahui tanggapan peserta didik. Tahap evaluasi dan revisi, tahap ini merupakan tahap terakhir dari prosedur penelitian yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti akan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang dikembangkan sehingga selanjutnya dapat dilakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil validasi media dan materi yang telah dinilai oleh validator ahli, serta hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik.

Subjek penelitian ini adalah 15 peserta didik kelas IV SD Negeri Sudirman. Ahli media dan ahli materi, untuk mengetahui seberapa kevalidan dan kelayakan media interaktif yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Sudirman, sedangkan angket diberikan kepada ahli media dan materi. Lembar angket pada uji ahli menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 5 dengan kriteria tidak baik sampai sangat baik, selain itu angket respon guru dan angket motivasi belajar juga menggunakan skala *likert*, sedangkan lembar angket respon peserta didik menggunakan skala *guttman* dengan 2 alternatif jawaban. Angket motivasi belajar peserta didik sebelum digunakan dilakukan uji validitas. Perhitungan validitas dihitung menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010*. Proses uji validitas dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi untuk mengetahui kevalidan instrumen angket motivasi belajar peserta didik. Hasil dari penilaian angket

dijumlahkan dan selanjutnya hasilnya dirata-rata. Hasil skor yang diperoleh dapat dikategorikan pada tabel berikut.

Interval	Kriteria
81 - 100%	Sangat Tinggi
61 - 80%	Tinggi
31 - 60%	Cukup Tinggi
21 - 40%	Rendah
1 - 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan peneliti menggunakan 6 tahapan dengan rincian sebagai berikut:

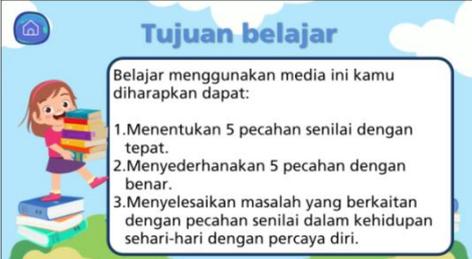
Tahap pertama yaitu analisis peserta didik. Pada tahap ini, analisis dilakukan pada guru dan peserta didik kelas IV sebagai subjek dengan melakukan wawancara pada guru kelas IV SD Negeri Sudirman, Ambarawa. Analisis yang diidentifikasi pada penelitian ini yaitu karakteristik peserta didik dan implementasi pembelajaran. Guru kelas IV SD Sudirman yang peneliti wawancarai, menyatakan bahwa kebanyakan peserta didik belum begitu mampu belajar mandiri dan masih harus didampingi baik oleh guru atau teman yang lain, selain itu peserta didik ketika pembelajaran berlangsung masih terdapat yang kurang fokus pada materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil analisis yang didapat, peneliti akan menentukan langkah yang harus diambil pada tahap berikutnya.

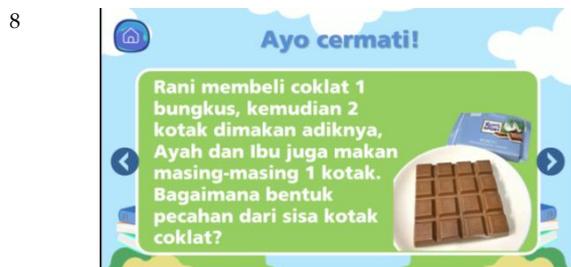
Tahap kedua yaitu penentuan tujuan pembelajaran. Setelah menganalisis peserta didik, pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pada materi bilangan pecahan. Berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator, tujuan pembelajaran yang dirumuskan peneliti yaitu melalui media pembelajaran interaktif, peserta didik mampu menentukan pecahan senilai dan menyederhanakan pecahan, serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan senilai dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat dan percaya diri. Berikut tabel kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan.

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menjelaskan pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.	3.1.1 Menentukan pecahan yang senilai 3.1.2 Menyederhanakan pecahan
4.1 Mengidentifikasi pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.1.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan senilai dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap ketiga yaitu pemilihan media dan bahan yang akan dikembangkan. Media yang dipilih yaitu media interaktif dibuat menggunakan *software articulate storyline* dengan *output* berupa *html* yang kemudian dijadikan dalam bentuk aplikasi menggunakan *APK bulider*. *Software* ini dipilih oleh peneliti dengan alasan penggunaannya yang mudah dan tampilannya yang menarik. Kemudian materi yang dipilih yaitu materi bilangan pecahan senilai dan langkah yang peneliti lakukan yaitu dengan mencari literatur mengenai bilangan pecahan senilai, mencari atau membuat gambar, video, animasi yang relevan dengan materi, dan membuat desain media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software articulate storyline*. Berikut ini adalah tabel tampilan desain media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" menggunakan *articulate storyline*.

Tabel 3. Desain media pembelajaran interaktif “ANDROMATIKA” menggunakan *articulate storyline*

No	Gambar dan keterangan	No	Gambar dan keterangan
1	 <p>Tampilan utama terdapat judul, nama materi, dan nama pengembang media.</p>	4	 <p>Tujuan belajar terdapat tujuan belajar menggunakan media interaktif “ANDROMATIKA”.</p>
2	 <p>Menu <i>login</i> terdapat kolom untuk input nama peserta didik dan sekolah.</p>	5	 <p>Pendahuluan terdapat materi awal sebelum masuk ke materi pecahan senilai.</p>
3	 <p>Menu utama terdapat pilihan menu yaitu, tujuan, pendahuluan, materi, permainan serta tombol <i>close</i>, petunjuk, <i>on/off</i> musik, referensi, dan profil pengembang.</p>	6	 <p>Menu materi terdapat pilihan menu yaitu, video tentang pecahan, materi pecahan senilai, dan materi menyederhanakan pecahan.</p>
7.	 <p>Menu materi pecahan senilai terdapat masalah sehari-hari terkait pecahan senilai dan contoh pecahan senilai serta cara menentukan pecahan senilai.</p>	10	 <p>Tampilan poin yang didapat peserta didik jika telah menyelesaikan <i>game</i> atau permainan</p>



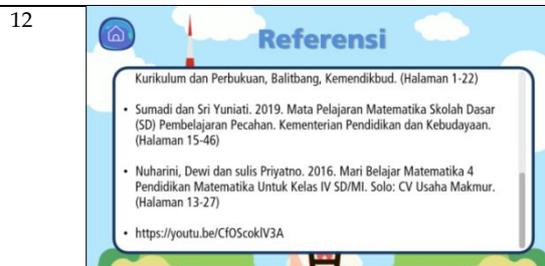
Menu materi menyederhanakan pecahan terdapat masalah sehari-hari terkait menyederhanakan pecahan dan contoh penyederhanaan serta cara menyederhanakan pecahan



Petunjuk tombol terdapat beberapa tombol dan keterangannya.



Game atau permainan terdapat 5 pertanyaan yang disertai skor di tiap pertanyaannya.



Referensi terdapat sumber belajar yang digunakan dalam menyusun materi dalam media interaktif "ANDROMATIKA".



Profil pengembang

Tahap keempat yaitu penggunaan media dan materi, pada tahap ini peneliti meninjau kembali desain, materi, gambar, video, animasi, dan permainan dalam media yang telah dibuat sebelum digunakan. Setelah dirasa sesuai, kemudian dilakukan uji validasi media dan materi oleh validator ahli. Proses validasi dilakukan dengan pemberian instrumen angket sebagai alat bantu untuk menguji kelauakan media yang telah dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh Bapak Herry Sanoto, S. Si., M. Pd. Selaku dosen yang ahli dalam media pembelajaran di program studi PGSD UKSW. Penilaian yang dilakukan meliputi beberapa aspek diantaranya desain tampilan, audio/ suara, video, animasi/ gambar, dan kemudahan. Beberapa aspek tersebut dikembangkan menjadi 20 pernyataan dengan 5 alternatif jawaban yang mengacu pada skala *likert*. Media juga tidak memerlukan revisi atau perbaikan dari ahli media. Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh Bapak Dani Kusuma, M. Pd. Selaku dosen program studi matematika UKSW. Penilaian yang dilakukan meliputi beberapa dua aspek yaitu aspek materi dan aspek bahasa. Kedua aspek tersebut dikembangkan menjadi 10 pernyataan dengan 5 alternatif jawaban yang mengacu pada skala *likert*. Hasil pengujian dari ahli media dan materi ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Media

No	Aspek	Skor	Angka Presentase	Kriteria
1.	Tampilan desain	48	96%	Sangat Tinggi
2.	Audio/ suara	10	100%	Sangat Tinggi
3.	Video	9	90%	Sangat Tinggi

4.	Animasi/ gambar	13	86,6%	Sangat Tinggi
5.	Kemudahan	15	100%	Sangat Tinggi
Rata-rata presentase			94,52%	Sangat Tinggi

Tabel 5. Hasil Uji Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Angka Presentase	Kriteria
1.	Materi	33	94,28%	Sangat Tinggi
2.	Bahasa	14	93,3%	Sangat Tinggi
Rata-rata presentase			93,75%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel uji ahli dapat diketahui bahwa kevalidan media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" adalah sangat valid dan media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" siap digunakan dalam uji coba. Penggunaan media ini sangat mudah karena media ini sudah berbentuk aplikasi dan dapat *diinstall* dan dapat diakses menggunakan gawai *android*.

Tahap kelima yaitu meminta tanggapan peserta didik, pada tahap ini media yang telah dikembangkan diuji coba secara terbatas pada kelas IV SD di SD Negeri Sudirman sebagai tempat penelitian untuk mengetahui tanggapan peserta didik. Penggunaan media dilakukan secara terbatas dengan 15 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba peserta didik dan guru diminta untuk mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA". Hasil respon dari peserta didik dan guru disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Respon

No.	Respon	Tingkat Kepraktisan	Kriteria
1.	Respon peserta didik	94%	Sangat Tinggi
2.	Respon guru	80%	Tinggi

Selain angket respon, angket motivasi belajar juga digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat motivasi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA", angket berisi 20 pernyataan. Angket motivasi belajar peserta didik sebelum digunakan dilakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan instrumen angket yang digunakan. Perhitungan validitas dihitung menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010*. Proses uji validitas dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan dikatakan valid, sedangkan $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dianggap tidak valid dan pernyataan yang tidak valid digugurkan atau tidak digunakan. Maka dari 20 pernyataan setelah diuji dengan 5 responden terdapat 7 butir pernyataan yang tidak valid dan pernyataan valid sebanyak 13 butir. Berikut tabel hasil uji validitas instrumen angket motivasi belajar peserta didik.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas

Ringkasan Hasil Uji Validitas			
No soal	r hitung	r tabel	Status
1	0,794719	0,443	Valid
2	0,892218	0,443	Valid
3	0,794719	0,443	Valid
4	0,997176	0,443	Valid
5	0,359092	0,443	tidak valid
6	0,740436	0,443	Valid
7	0,616655	0,443	Valid
8	0,486664	0,443	Valid
9	-0,44611	0,443	tidak valid
10	0,811107	0,443	Valid
11	-0,04189	0,443	tidak valid
12	0,811107	0,443	Valid
13	0,162221	0,443	tidak valid
14	0,081111	0,443	tidak valid
15	0,811107	0,443	Valid

16	0,567775	0,443	Valid
17	0,162221	0,443	tidak valid
18	0,794719	0,443	Valid
19	-0,48666	0,443	tidak valid
20	0,860946	0,443	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas menunjukkan bahwa pada item nomor 5,9,11,13,14,17,dan 19 < 0,443, maka pernyataan tersebut gugur atau tidak dipakai dan hanya akan memakai pernyataan yang valid sebanyak 13 butir pernyataan. Berikut perhitungan angket motivasi belajar peserta didik.

Tabel 8. Skor Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Skor
1	Saat guru memberi soal bilangan pecahan senilai, saya akan berusaha untuk menyelesaikannya.	72
2	Saya belajar pecahan senilai karena ingin mendapatkan nilai yang bagus	73
3	Jika saya kesulitan dalam menyelesaikan tugas, saya tidak akan melanjutkannya.	75
4	Saya tetap bersemangat untuk belajar walaupun pelajarannya sulit.	69
5	Saya selalu bertanya pada guru jika tidak tahu.	72
6	Saya selalu belajar tanpa perintah guru dan orang tua	59
7	Saya akan diam jika tidak paham dan menunggu teman yang bertanya	57
8	Saya rela belajar dengan keras karena malu mendapatkan nilai yang jelek	62
9	Saya bangga jika saya dapat menjawab pertanyaan dari guru sehingga saya dapat hadiah (<i>reward</i>)	68
10	Saya jadi semakin semangat jika belajar matematika menggunakan media seperti "ANDROMATIKA"	72
11	Menurut saya media "ANDROMATIKA" tidak menarik	66
12	Saya suka dengan media "ANDROMATIKA" karena ada musiknya yang membuat suasana nyaman.	65
13	Pembelajaran matematika menggunakan media "ANDROMATIKA" membosankan	68
Jumlah		878
Persentase		90,05%

Berdasarkan tabel hasil angket motivasi belajar peserta didik menghasilkan presentase sebesar 90,05% termasuk ke dalam kriteria "Sangat Tinggi" dalam peningkatan motivasi belajar. Tahap keenam yaitu evaluasi dan revisi, tahap ini merupakan tahap terakhir dari prosedur penelitian yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti akan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang dikembangkan sehingga selanjutnya dapat dilakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil validasi media dan materi yang telah dinilai oleh validator ahli, serta hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik. Hasil yang diperoleh tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam menghasilkan produk final. Berdasarkan hasil validasi media dan materi serta angket motivasi peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak memerlukan revisi. Sementara itu bagi peserta didik, media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" memberikan kesan sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kriteria penilaian media yang telah dicapai, maka media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" pada materi bilangan yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD telah memenuhi 2 kriteria yaitu kevalidan dan kepraktisan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" dari *articulate storyline* dalam penggunaannya melibatkan peserta didik secara langsung, oleh karena itu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkat (Arwanda, Irianto, & Andriani, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, kesimpulan yang diperoleh antara lain yaitu: (1) pengembangan media yang dilakukan dalam penelitian ini melalui 6 tahap, yaitu analisis peserta didik memperoleh hasil

berupa karakteristik peserta didik dalam belajar, menentukan tujuan pembelajaran memperoleh hasil berupa tujuan pembelajaran yang mengacu pada KI, KD, dan Indikator, kemudian memilih media dan bahan memperoleh hasil berupa desain media pembelajaran interaktif dengan materi bilangan pecahan senilai, penggunaan media memperoleh hasil yaitu kelayakan media dan cara penggunaan media, meminta tanggapan peserta didik memperoleh hasil berupa angket respon dan angket motivasi belajar, dan evaluasi dan revisi memperoleh hasil berupa kelebihan dan kekurangan media yang telah dikembangkan. Pengembangan media ini telah memperoleh produk final berupa media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" yang dibuat menggunakan *articulate storyline* pada materi bilangan untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" telah diuji kelayakannya yang meliputi 2 aspek yaitu kevalidan dan kepraktisan. (2) kevalidan media diperoleh dari hasil uji ahli media dan materi. Hasil validasi ahli media memperoleh 94,52% dengan kriteria "Sangat Tinggi" dan hasil validasi dari ahli materi sebesar 93,75% dengan kriteria "Sangat Tinggi", dengan demikian media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" dikatakan "Sangat Valid". (3) kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon peserta didik sebesar 94%, respon guru sebesar 80%, serta hasil tingkatan angket motivasi belajar sebesar 90,05% termasuk ke dalam kriteria "Sangat Tinggi", oleh karena itu media pembelajaran interaktif "ANDROMATIKA" dikatakan "Sangat Praktis".

DAFTAR PUSTAKA

- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Hardono, T., Suad, S., & Utaminingsih, S. (2021). Pengembangan Media Halma Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelipatan Suatu Bilangan Siswa Kelas IV. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1).
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Software Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik SMKN 3 Surabaya.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365-1374.
- Irmayanti, H. (2019). Sistem Bilangan.
- Mawardi, M. Penelitian dan Pengembangan (*Research And Development/R&D*).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Paseleng, M. C. & Sanoto, H (2021). Implementasi Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19; Tantangan dan Peluang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 283-288
- 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.
- 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).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- UMM, T. P. C. (2017). *Matematika Etnik* (DW Ekowati, DI Kusumaningtyas & N, Sulistyani, Eds).

- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62-71.
- Wibowo, E. J. (2013, *March*). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *In Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer (Vol.2, No.1)*.
- Wiryanto, W. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Si Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125-132.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).