

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Messa Dwi Rahmania¹, Abdul Fatah², Nurul Anriani³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

messadwirahtania98@gmail.com

ABSTRACT *The minimal use of learning media and less attractive conventional methods harm students' interest in mathematics. Therefore, researchers developed interactive learning media based on WEB Articulate Storyline to stimulate students' interest in learning mathematics. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) developmental research model. Observation, questionnaires, and documentation are the data collection techniques used. Quantitative descriptive analysis is the data analysis technique used. The study results show that the developed learning media is highly valid, as evident from the assessment results by subject matter experts, obtaining an average percentage of 90%, and media experts, obtaining an average percentage of 96.25%. Additionally, the developed media has proven to be very practical, based on the assessment results by teachers, obtaining an average percentage of 91.67%, and student assessments, obtaining an average percentage of 84.95%. Articulate Storyline media has been proven effective in increasing students' interest in learning, as seen from the N-Gain test results obtaining a value of 0.651, which falls into the moderate category. Based on the results of this study, the developed Articulate Storyline learning media is highly appropriate and practical for implementation in mathematics education. It effectively enhances students' interest in learning mathematics.*

Keywords: *Articulate Storyline, development, learning interest, learning media, Mathematics.*

ABSTRAK *Minimnya penggunaan media pembelajaran dan metode konvensional yang kurang menarik merugikan minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu, para peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Web Articulate Storyline untuk merangsang minat belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Observasi, kuesioner, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan. Analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid, terlihat dari hasil penilaian oleh ahli materi yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 90%, dan ahli media yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,25%. Selain itu, media yang dikembangkan juga terbukti sangat praktis, berdasarkan hasil penilaian oleh guru yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,67%, dan hasil penilaian oleh siswa yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,95%. Media Articulate Storyline terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, seperti terlihat dari hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai sebesar 0,651, yang masuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil*

penelitian ini, media pembelajaran Articulate Storyline yang dikembangkan sangat sesuai dan praktis untuk diimplementasikan dalam pendidikan matematika. Media ini efektif meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Kata-kata Kunci: *Articulate Storyline*, pengembangan, media pembelajaran, minat belajar, matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan amat penting bagi sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang bisa mencapai kedewasaan baik jasmani maupun rohani pada interaksi lingkungan dan alam (Rakhmat & Hidayat, 2022). Menurut Permendikbud No. 57 Tahun 2021 mengenai standar nasional pendidikan, Pendidikan nasional mempunyai tujuan yakni menjamin mutu pendidikan nasional sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Tidak memungkinkan untuk dipungkiri, pelaksanaan Pendidikan di Indonesia masih bergelut pada rendahnya mutu Pendidikan (Sista, 2017). Hal tersebut dapat dilihat dari peringkat PISA Indonesia tahun 2018 yang menempati posisi 74 atau peringkat 6 terbawah dimana kemampuan matematika mendapat 379 berada di posisi 73 (Prastowo, 2018). Mutu Pendidikan di Indonesia yang rendah juga dibubuhi dengan rendahnya kemampuan siswa memahami pelajaran dimana faktor yang ditandai sebagai salah satu sebabnya ialah guru dinilai belum cukup terampil dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang menarik (Suryana, 2020).

Pembelajaran yang berjalan selama ini masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional yang dikemas kurang menarik dengan menjadikan guru sebagai pusatnya (Rivalina & Siahaan, 2020). Guru hanya melakukan kegiatan pembelajaran dengan monoton dengan tiada improvisasi. Pembelajaran yang berpusat pada guru mempunyai kelemahan diantaranya terjadinya kepasifan siswa selama kegiatan pembelajaran yang berdampak terhadap menurunnya minat belajar (Andriyani et al, 2021).

Sejatinya pada dunia Pendidikan, untuk menggapai kesuksesan pada kegiatan pembelajaran, perlu adanya minat belajar (Asih & Imami, 2021). Minat belajar amat berperan dalam keberhasilan belajar, dikarenakan dengan minat belajar, siswa mempunyai ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran tanpa adanya paksaan dimana siswa akan memperhatikan dengan sungguh dan mencoba untuk mempelajari materi sehingga pemahamannya jauh lebih baik daripada yang tidak berminat (Ratnasari, 2017). Salah satu hal penentu peningkatan minat belajar siswa terhadap matematika adalah cara pengajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru (Purcaru & Voinea, 2014). Guru sebagai seorang pendidik profesional sekaligus fasilitator harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik di kelas dengan salah satu komponen pembelajaran yang dioptimalkan ialah media pembelajaran supaya siswa dapat tertarik dan menaruh minat terhadap kegiatan belajar (Kadarisma et al., 2019).

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan pada kegiatan belajar dan mengajar (Kurnia, 2022). Dengan media pembelajaran, durasi penjelasan lebih efisien dimana guru tidak perlu memberikan penjelasan berkali-kali terlebih lagi untuk pembelajaran matematika yang masih melekat pada persepsi siswa sebagai mata pelajaran sukar. Menurut (Muammar & Suhartina, 2018) media pembelajaran mampu mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menjadikan siswa tertarik serta aktif. Media pembelajaran bisa dipakai secara efektif oleh guru-guru sebagai sumber untuk mendukung kesuksesan pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa (Hasan et al., 2021; Hasibuan et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMP 5 Pasarkemis, diidentifikasi minimnya minat belajar matematika siswa dengan ciri siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan pasif selama proses pembelajaran. Berdasarkan angket semi terbuka ditemukan penyebabnya ialah belum terfasilitasinya kebutuhan belajar siswa akan penggunaan media yang dapat memvisualisasikan materi matematika yang abstrak. Berdasarkan hasil wawancara, guru yang mengajar masih minim dalam penggunaan media, terpaku pada bahan ajar cetak, dan metode ceramah yang diimplementasikan dinilai siswa kurang menarik. Sejatinya, pada data di lapangan, sekolah sudah memfasilitasi teknologi penunjang untuk penggunaan media seperti fasilitas wifi dan ruang komputer.

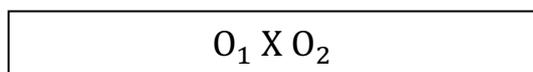
Oleh sebab itu, pada pembelajaran matematika dibutuhkan pemanfaatan media yang tidak hanya sekedar menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan sesuai dengan kemajuan IPTEK, sebagaimana siswa saat ini merupakan generasi yang tidak terlepas dari pertumbuhan dan penggunaan teknologi. Terdapat berbagai *software* yang bisa digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, salah satunya ialah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* ialah perangkat lunak yang menyajikan fitur bagaikan gabungan animasi, audio, teks, video, gambar, dan kuis interaktif yang bisa dipakai dalam pembuatan media pembelajaran interaktif (Indriani et al., 2021). Dengan *Articulate Storyline*, siswa sebagai *user* dapat mempergunakan media dan berinteraksi secara langsung dengan pokok bahasan (Safira, Sarifah, & Sekaringtyas, 2021). Hasil penelitian (Fitriani, 2022) menunjukkan jika media interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dinyatakan valid dan mempunyai potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Namun, mengacu pada penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Fitriani tahun 2022, Rohman tahun 2020, dan Nugraheni 2017 terdapat kendala atas pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yakni memerlukan kapasitas memori yang besar dan *recorder* evaluasi. Pada kendala memerlukan kapasitas memori yang besar, bagi siswa yang mengalami keterbatasan memori tidak dapat mengakses media. Oleh karena itu, pada penelitian ini dihadirkan solusi dimana media dapat diakses hanya dengan menekan *link* sehingga seluruh siswa dapat mengakses tanpa terkecuali. Adapun pada kendala *recorder* evaluasi, dimana guru tidak dapat melihat hasil evaluasi siswa. Pada penelitian ini dihadirkan solusi dengan menghadirkan fitur sertifikat

otomatis setelah mengerjakan evaluasi dan menghadirkan tombol navigasi yang apabila ditekan menuju google drive sehingga siswa dapat mengunggah hasil kerjanya dan guru dapat melihat rekaman evaluasi di google drive. Sehingga, mengacu paparan tersebut, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *WEB Articulate Storyline* yang valid & praktis dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kerangka penelitian pengembangan, dengan model yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap awal model ADDIE ialah *analysis*, dilakukan analisis permasalahan untuk ditentukan solusinya. Pada tahap ini ditemukan masalah rendahnya minat belajar siswa dengan solusi permasalahan yang diteliti ialah dengan membuat produk media pembelajaran interaktif berbasis *WEB Articulate Storyline*. Tahap selanjutnya ialah *design*, dilaksanakan perancangan dengan membuat garis besar isi produk dalam bentuk *Storyboard* dan *Flowchart*. Tahap selanjutnya ialah *development*, dilakukan pengembangan produk dan penilaian validitas produk oleh para ahli. Tahap selanjutnya ialah *Implementation*, diterapkan media kepada siswa SMP yang mendapati minat belajar dalam pembelajaran matematika yang rendah dan dilaksanakan penyebaran angket praktikalitas untuk mengukur kepraktisan produk yang dinilai oleh guru dan siswa serta dilaksanakan penyebaran angket minat belajar yang telah diuji validitasnya dengan *product moment* dan diuji reliabilitasnya dengan *Alpha Cronbach* untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa dengan desain *one - group pretest-posttest*. Penggunaan *one - group pretest-posttest design* digunakan karena mampu membandingkan keberadaan antara setelah dan sebelum diberikan perlakuan secara akurat (Sugiyono, 2019).



Gambar 1. One group pretest-posttest

Tahap selanjutnya ialah *evaluation*, dilaksanakan evaluasi terkait penerapan media yang sudah dikembangkan saat pembelajaran matematika dengan tujuan untuk mengukur kepraktisan produk dan mengukur peningkatan minat belajar siswa.

Siswa kelas VIII.5 SMPN 5 Pasarkemis merupakan subjek penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi non partisipan terstruktur, kuesioner, & dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis data deskriptif kuantitatif, yang didapati dari kuesioner yang berwujud deskriptif, lalu dikuantitatifkan dan memperoleh hasil berbentuk persentase. Pada analisis data, terdapat analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektivitas perubahan minat belajar dengan N-Gain. Adapun kriteria validitas yang digunakan terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Rentang Persentase kriteria kualitatif Uji Validitas Produk

Interval	Kriteria
$81,25\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid
$62,50\% < \text{Skor} \leq 81,25\%$	Valid
$43,75\% < \text{Skor} \leq 62,50\%$	Cukup Valid
$25\% \leq \text{Skor} \leq 43,75\%$	Kurang Valid

Berikut adalah kriteria praktikalitas produk.

Tabel 2. Rentang Persentase kriteria kualitatif Uji Praktikalitas Produk

Interval	Kriteria
$81,25\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$62,50\% < \text{Skor} \leq 81,25\%$	Praktis
$43,75\% < \text{Skor} \leq 62,50\%$	Cukup Praktis
$25\% \leq \text{Skor} \leq 43,75\%$	Kurang Praktis

Berikut adalah kriteria besaran faktor Gain (g) untuk mengukur efektivitas perubahan minat belajar.

Tabel 3. Kriteria Besaran Faktor Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

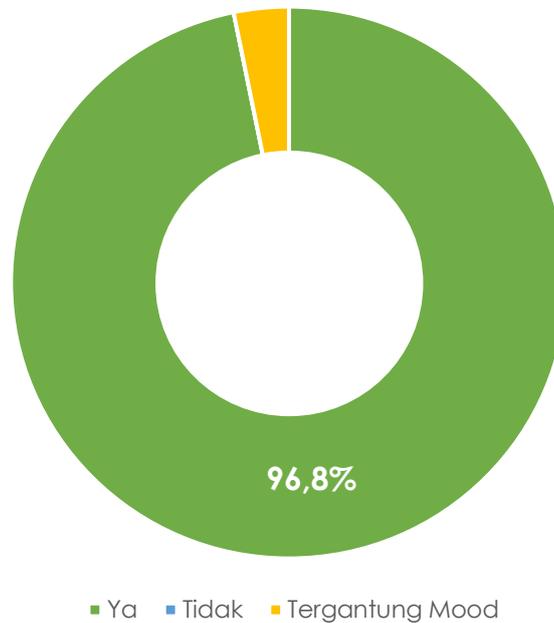
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilalui untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis WEB *Articulate Storyline* diantaranya *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* dengan rincian hasil pelaksanaan seperti berikut.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan analisis permasalahan untuk ditentukan solusinya. Analisis yang dilaksanakan terdiri dari analisis kebutuhan, analisis media, dan analisis materi. Pada analisis kebutuhan, ditemukan kendala minat belajar matematika dengan ciri saat observasi siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran dan pasif dengan penyebab belum terfasilitasinya kebutuhan belajar siswa yakni media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, dimana guru

yang mengajar masih minim dalam penggunaan media dan menggunakan metode konvensional. Berikut adalah persentase kebutuhan siswa akan pemanfaatan media pembelajaran.

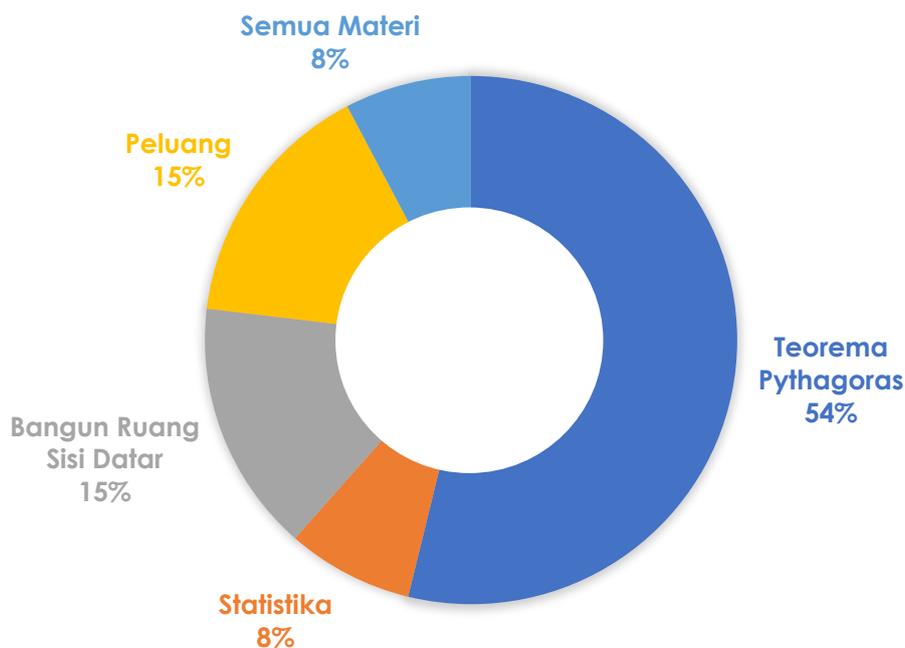


Gambar 2. Kebutuhan siswa akan penggunaan Media pembelajaran

Pada analisis media, ditemukan adanya kendala pada penelitian sebelumnya oleh Fitriani 2022, Rohman 2020, dan Nugraheni 2017 mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* diantaranya kendala kapasitas media dan perekaman evaluasi. Pada kendala kapasitas media, bagi siswa yang mempunyai keterbatasan kapasitas memori akan sulit untuk mengakses media. Oleh karena itu pada penelitian ini menghadirkan solusi dengan mengakses menggunakan tautan yang terhubung ke WEB sehingga tidak memerlukan kapasitas memori yang besar untuk mengakses sehingga seluruh siswa tanpa terkecuali dapat mengakses media. Pada kendala perekaman evaluasi, guru tidak dapat melihat hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa. Pada penelitian ini dihadirkan solusi dengan menghadirkan fitur sertifikat otomatis dan tombol navigasi yang apabila ditekan akan menuju ke google drive sehingga hasilnya dapat terekam melalui google drive.

Pada analisis materi, Mengacu angket semi terbuka yang disebarakan kepada kelas satu tingkat lebih tinggi yang telah mempelajari materi kelas 8 semester genap, pokok bahasan Pythagoras menjadi materi yang sukar untuk dipelajari dimana hal ini selaras dengan (Yadrika et al., 2019) yang mengemukakan bahwasanya siswa menganggap materi Pythagoras merupakan materi yang sulit. Sejatinya, pokok bahasan Pythagoras merupakan konsep dasar yang harus dikuasai dalam melakukan perhitungan pada konsep matematika lainnya dan memiliki kegunaan dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Berikut persentase

pokok bahasan yang dianggap sukar di kelas 8 semester genap.



Gambar 3. Pokok Bahasan Sukar pada Kelas 8 Semester Genap

Oleh karena itu, Mengacu pada analisis permasalahan yang diperoleh, maka peneliti berupaya menghadirkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *WEB Articulate Storyline* dengan konten Pythagoras guna meningkatkan minat belajar matematika siswa, dimana hal tersebut berpadanan menurut (Kadarisma et al., 2019) yang mengemukakan bahwasanya solusi meningkatkan minat belajar adalah dengan membuat pembelajaran yang menarik dengan salah satu komponen pembelajaran yang dikembangkan ialah media pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perencanaan, dilakukan perancangan GBIM (Garis Besar Isi Media), *flowchart* dan *storyboard*. Perancangan garis isi media berisi penjabaran sub materi, indikator materi, dan tipe media yang akan dikembangkan, *flowchart* berisi petunjuk urutan aliran dalam mengembangkan media, sementara *storyboard* berisi sketsa yang menggambarkan jalannya media mulai dari awal hingga akhir.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan 3 langkah pengembangan, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada langkah pra produksi dipersiapkan alat-alat pengembangan seperti laptop, software *Articulate Storyline*, *Canva*, dan *Inshot*. Pada langkah produksi, dilakukan pengembangan media dengan mengacu kepada *flowchart* dan *storyboard*. Berikut adalah hasil pengembangan media pembelajaran.



Gambar 4. Hasil Pengembangan Media Articulate Storyline

Selanjutnya pada langkah pasca produksi dilakukan uji validitas produk oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi melakukan penilaian dengan mengacu pada aspek kesesuaian materi dan kesesuaian bahasa dengan pemerolehan persentase rata-rata 90% dengan kategori sangat valid. Berikut hasil lengkap validasi dari ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	26	28	92,86%	Sangat Valid
Kesesuaian Bahasa	10	12	83,33%	Sangat Valid
Rerata			90%	Sangat Valid

Ahli materi memberikan saran agar fitur kuis untuk ditambahkan pembahasan beserta ilustrasinya agar siswa dapat mengulas secara mandiri. Berikut adalah gambar sebelum dan setelah perbaikan.

Selanjutnya, penilaian yang dilakukan oleh ahli media dengan mengacu pada aspek desain penampilan, video, audio, animasi, dan penggunaan media. Hasil validasi yang diperoleh mencapai rerata 96,25% dengan kategori sangat valid. Berikut ditampilkan rincian hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Desain Tampilan	32	32	100%	Sangat Valid
Audio	8	8	100%	Sangat Valid
Video	12	12	100%	Sangat Valid
Animasi	15	16	93,75%	Sangat Valid
Penggunaan Media	10	12	83,33%	Sangat Valid
Rata-Rata			96,25%	Sangat Valid

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, diterapkan media yang telah dikembangkan pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan juga penyebaran angket praktikalitas yang dinilai oleh guru dan siswa dan dilakukan penyebaran angket minat belajar memakai desain *one group pretest posttest*.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi atas penerapan produk media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Pengevaluasian ini dilaksanakan dengan cara mengukur kepraktisan produk dan mengukur peningkatan minat belajar siswa. Pada pengukuran kepraktisan produk, dilakukan dengan respon guru dan siswa menggunakan kuesioner. Guru melakukan penilaian dengan mengacu pada aspek efisiensi waktu, kemudahan penggunaan, dan manfaat penggunaan. Hasil yang diperoleh adalah 91,67% setuju dengan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis. Berikut rincian hasil uji praktikalitas media oleh guru.

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Guru

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
Efisiensi Waktu	4	4	100%	Sangat Praktis
Kemudahan Penggunaan	10	12	83,33%	Sangat Praktis
Manfaat Penggunaan	8	8	100%	Sangat Praktis
Rata-Rata			91,67%	Sangat Praktis

Pada tahap ini, siswa melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan mengacu pada aspek efisiensi waktu, kemudahan penggunaan, dan manfaat penggunaan. hasil yang diperoleh mencapai persentase rerata 84,95% dan termasuk pada kategori sangat praktis. Berikut adalah hasil uji praktikalitas media yang dilakukan oleh siswa.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Siswa

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
Efisiensi Waktu	108	124	87,097%	Sangat Praktis
Kemudahan Penggunaan	207	248	83,47%	Sangat Praktis
Manfaat Penggunaan	317	372	85,22%	Sangat Praktis
Rata-Rata			84,95%	Sangat Praktis

Pada pengukuran keefektivan atas peubahan minat belajar, dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada 31 siswa. Mengacu penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline didapati hasil perindikator pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. N-Gain Tiap Indikator

Indikator	Pretest	Posttest	Nilai Maks	N-Gain	Kategori
Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	15,5	21,2	24	0,68	Sedang
Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran	10,7	13,9	16	0,59	Sedang
Kesiapan siswa dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab	9,74	13,5	16	0,601	Sedang
Apresiasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran	6,97	10,48	12	0,7013	Tinggi
Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran	9,87	14,1	16	0,7001	Tinggi
Reaksi siswa menghadapi permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran	10,8	13,8	16	0,59	Sedang

Mengacu tabel 8, termuat peningkatan minat belajar matematika Siswa dengan uraian tiap indikator dengan kategori yang tidak sama. Antusiasme Siswa dalam mengikuti pembelajaran sesudah penggunaan media terkategori sedang dengan nilai 0,68, kesiapan Siswa dalam mengikuti pembelajaran terkategori sedang dengan nilai 0,59, kesiapan Siswa dalam mengerjakan tugas & tanya jawab terkategori sedang dengan nilai 0,601, apresiasi Siswa terhadap kegiatan pembelajaran terkategori tinggi dengan nilai 0,7013, ketertarikan Siswa terhadap materi pembelajaran terkategori tinggi dengan nilai 0,7001, dan reaksi Siswa menghadapi permasalahan yang ada pada pembelajaran terkategori sedang dengan nilai 0,59.

Pengukuran yang digunakan untuk memahami peningkatan minat belajar matematika siswa menggunakan uji N-Gain. Berikut disajikan nilai-nilai penting hasil pengukuran minat belajar siswa.

Tabel 9. Rata-rata N-Gain

Keterangan	Nilai
Rerata <i>pretest</i>	63,613
Rerata <i>posttest</i>	87,032
Nilai Maks	100
N-Gain	0,651
Kategori	Sedang

Dari tabel di atas menunjukkan nilai rerata minat belajar matematika Siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Rerata sebelum penerapan media yakni 63,613 kemudian mengalami peningkatan setelah penggunaan media yakni mencapai 87,032. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai 0,651 dengan kategori sedang. Berdasarkan nilai yang diperoleh, pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* terbukti dapat meningkatkan minat belajar Siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dimana hal ini selaras dengan (Fitriani, 2022) yang menyatakan bahwasanya suasana pembelajaran yang efektif yakni suasana pembelajaran yang menumbuhkan minat belajar siswa, dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat diberi kesimpulan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis WEB *Articulate Storyline* yang sudah dikembangkan merupakan media yang sangat valid. Mengacu hasil validasi yang dilaksanakan, ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% ditinjau atas dasar aspek kesesuaian materi dan bahasa serta ahli media memperoleh persentase sebesar 96,25% ditinjau atas dasar aspek desain tampilan, animasi, video, audio, dan kemudahan penggunaan media. Media pembelajaran interaktif berbasis Web *Articulate Storyline* juga merupakan media yang sangat praktis. Mengacu hasil praktikalitas yang dilaksanakan, hasil penilaian guru memperoleh persentase rata-rata sebesar sebesar 91,67% dan hasil penilaian siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,95% ditinjau atas dasar indikator efisiensi waktu, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media. Hasil penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Web *Articulate Storyline* yang dikembangkan juga terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat dari rata-rata *pretest* 63,613 meningkat menjadi 87,032 dengan N-Gain 0,651 dengan kategori tidak rendah/ sedang. Hasil menunjukkan bahwasanya media

pembelajaran interaktif berbasis Web *Articulate Storyline* yang sudah dikembangkan sangat valid & sangat praktis diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran matematika dan bisa meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Mengacu kesimpulan, diberikan saran agar media pembelajaran *Articulate Storyline* bisa dimanfaatkan sebagai preferensi media yang digunakan saat pembelajaran matematika guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa SMPN 1 Parigi Utara Melalui Model Pembelajaran PBL. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2, 49–56.
- Asih, & Imami. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808
- Fitriani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA. GAMMA NC.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hasibuan, N. H., Gusmania, Y., & Rahman, S. (2022). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kodular untuk Kemampuan Pemahaman Literasi Matematika Siswa SDS Edustar. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(2), 501–510. <https://doi.org/10.30606/absis.v4i2.1218>
- 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.
- Kadarisma, G., Rosyana, T., & Nurjaman, A. (2019). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematik Siswa SMP. *Jurnal Absis*, 2(1), 121–128.
- Kurnia, R. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1), 288–292.
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Prastowo, A. (2018). Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah. Kencana.
- Purcaru, M & Voinea, M. (2014). Boosting Romanian Students' Interest in Learning Mathematics Through the Constructivist Approach. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 108-113.
- Rakhmat, A. T., & Hidayat, T. (2022). Landasan Pedagogik Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 13–31.
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar

- Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>
- Rivalina, R., & Siahaan, S. (2020). Pemanfaatan Tik Dalam Pembelajaran: Kearahpembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik; Utilization of ICT in Learning: Toward Student-centered Learning. *Jurnal TEKNODIK*, 24(1), 71–85.
- 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>
- Sista, T. R. (2017). Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Educan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.21111/educan.v1i1.1288>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Edukasi*, 2(1), 1–12.
- Yadrika, G., Amelia, S., & Roza, Y. (2019). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soalpada Materi Teorema Pythagoras dan Lingkaran. *Jppm*, 12(2), 195–212.