

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JIMAT BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V SEKOLAH DASAR**

Waode Sitti Fatimah<sup>1)</sup>, Nana Sumarna<sup>2)</sup>, Facharuddin Mustari<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3)</sup> Jurusan PGSD, Universitas.Halu Oleo, Kendari, Indonesia.  
Email: [Wd.sitti.fatimah078@gmail.com](mailto:Wd.sitti.fatimah078@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuan penelitian adalah mengembangkan, menilai kelayakan, dan kepraktisan produk media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang. penelitian ini menggunakan jenis dan desain *Research and Development* dengan model ADDIE. subjek penelitian terdiri dari 10 siswa dan guru kelas V. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan persentase 89,58% dengan kriteria sangat layak, sementara ahli materi memperoleh persentase 82,5% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, angket respon dari guru mendapat persentase 96,42% dengan kriteria sangat praktis dan angket respon dari siswa mendapat persentase 90,71% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* valid, praktis, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Jimat Matematika

## **DEVELOPMENT OF TALISMAN-BASED LEARNING MEDIA ARTICULATE STORYLINE ON BUILDING SPACE MATERIAL GRADE V IN PRIMARY SCHOOL**

**Abstract:** *This research is based on the need for learning media that are in accordance with the characteristics of students. The purpose of the research is to develop, assess the feasibility, and practicality of Articulate Storyline-based JIMAT learning media products on space building materials. This study uses the type and design of Research and Development with the ADDIE model. The research subjects consisted of 10 students and teachers of grade V. Data was collected through interviews, observations, questionnaires, and documentation. The results of the assessment by media experts showed a percentage of 89.58% with very feasible criteria, while material experts obtained a percentage of 82.5% with very feasible criteria. In addition, the response questionnaire from teachers received a percentage of 96.42% with very practical criteria and the response questionnaire from students received a percentage of 90.71% with very practical criteria. Based on the results of this study, it can be concluded that the Articulate Storyline-based JIMAT learning media is valid, practical, and can increase students' understanding of space building materials in grade V of Elementary School.*

**Keywords:** *Learning Media, Articulate Storyline, Bening Mathematics*

## Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada teknologi informasi menyebabkan arus informasi menjadi cepat dan tanpa batas. Hal ini, berdampak langsung pada berbagai bidang kehidupan seperti bidang pendidikan. Adanya teknologi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan karena dapat menyelesaikan kegiatan proses pembelajaran dengan mudah dan efektif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Barnawi, guru bisa memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang membantu mereka menggambarkan materi pelajaran dengan lebih baik sehingga memperjelas hubungan antara teori dan praktik. Dengan demikian siswa mampu melihat konsep-konsep tersebut dengan lebih nyata (Awalia et al., 2019).

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara siswa dengan sumber belajar untuk terwujudnya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir HOTS dan kreativitas (Sari & Harjono, 2021). Selain itu, pembelajaran yang efektif juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. membuat pembelajaran lebih bermakna melibatkan berbagai komponen yang harus dirancang oleh guru. Salah satu komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani et al., 2018). Menurut *Association of Education and Communication Teknologi* (AECT), media merupakan saluran yang digunakan oleh orang dalam menyampaikan suatu informasi (Ismi & Ain, 2021). Menurut Mudlofir, media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dan sarana untuk mengatasi hambatan proses pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima secara efektif dan efisien (Wulandaningrum, 2021). Selain itu, pendapat menurut sadima menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yaitu membuat pembelajaran lebih menarik, menimbulkan gairah belajar karena interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan dan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan (Arina et al., 2020). Kehadiran media belajar sangat diperlukan untuk memperjelas materi sehingga lebih dipahami utamanya penyampaian konsep pelajaran matematika.

Tumbuhnya minat dan meningkatnya pemahaman siswa terhadap suatu proses pembelajaran tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menunjukkan kemajuan pada setiap individu siswa. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat terwujud dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat efektif. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika padahal mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran dikarenakan objeknya yang abstrak, konsep dan prinsipnya berjenjang serta prosedur pengerjaannya

banyak memanipulasi bentuk-bentuk (Widayati, 2020) sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan dan memecahkan soal-soal matematika. pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika dapat lebih mudah dicapai jika seorang guru dapat menggunakan media yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dan guru wali kelas V pada tanggal 18 Juli 2023, pembelajaran matematika mengenai materi bangun ruang di kelas V masih didominasi atau berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan, dan suasana kelas menjadi ramai karena sebagian siswa terlibat dalam percakapan dengan teman-temannya sendiri. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas masih terbatas dan belum mengoptimalkan teknologi yang tersedia. Hal tersebut disebabkan karena guru belum mengembangkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, tentunya faktor tersebut akan membuat siswa kurang termotivasi dan tidak memahami materi yang sedang diajarkan guru. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka seorang guru perlu menggunakan cara yang dapat menarik perhatian siswa untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan di kelas. Cara atau teknik yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Jinak Matematika (JIMAT). JIMAT merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Kata JIMAT merupakan akronim dari Jinak Matematika. Jinak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya tidak takut sehingga media pembelajaran ini dapat membuat mata pelajaran menjadi menyenangkan. Kata JIMAT dipilih dengan alasan media pembelajaran ini dapat menjadi jimat/penolong saat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika khususnya materi bangun ruang. Adapun *Articulate Storyline* memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan dengan *scene* dan *slide* yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio dan kuis. Selain itu, dapat membuat konten pembelajaran interaktif dengan *tools* dan tampilannya mirip dengan *power point* (Saski & Sudarwanto, 2021).

Pengembangan media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran, diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif. Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya sehingga bisa memenuhi kebutuhan siswa dalam media yang diperlukan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran JIMAT (Jinak Matematika) menggunakan *Articulate Storyline* menjadi penting untuk dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis yang layak dan praktis digunakan.

## Metode

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research & Development/R&D*). Menurut (Sugiyono, 2022) *Research & Development* merupakan suatu metode ilmiah yang digunakan untuk menyelidiki, merancang, menghasilkan, dan menguji kevalidan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. pemilihan model ini didasari karena sifatnya yang sederhana, sistematis, dan terstruktur sehingga mudah dipahami dan diaplikasikan.

Model pengembangan ADDIE terbagi menjadi lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan yang tercapai karena keterbatasan dalam hal waktu dan biaya. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 orang dan 1 orang guru. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah lembar



validasi dan angket respon guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan angket.

## Hasil

### Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran JIMAT dengan Model ADDIE

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analysis*). Tahap ini peneliti menganalisis masalah dan kebutuhan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang. Hasil analisis diperoleh melalui wawancara. Adapun yang menjadi topik pembahasan di antaranya mengenai proses pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan sarana pembelajaran yang dimiliki sekolah. Tahap kedua dari penelitian ini adalah tahap pembuatan desain media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Tahap desain merupakan salah satu langkah penting dalam proses pengembangan suatu produk karena dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan kerangka atau konsep gambaran media pembelajaran yang akan dibuat pada tahap *development* selanjutnya. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan materi, membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan diagram alur yang didalamnya berisi alur pada suatu media pembelajaran, sedangkan *storyboard* merupakan pedoman yang digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide cerita dan mendeskripsikan rancangan atau pembuatan media pembelajaran JIMAT. Tahap ketiga adalah pengembangan. Pengembangan adalah proses meneliti, merancang, membuat, menyempurnakan, dan mengembangkan suatu produk serta menguji validitas produk. Pengembangan adalah proses meneliti, merancang, membuat, menyempurnakan, dan mengembangkan suatu produk serta menguji validitas produk. Hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah membuat produk berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya, melakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan kepada guru dan siswa. Berikut hasil pengembangan media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline*

**Tabel 1. Desain Media Pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline***

No	Gambar dan Keterangan	No	Gambar dan Keterangan
1.	 <p>Pada bagian pembuka, media pembelajaran menunjukkan nama media yaitu Jinak Matematika (JIMAT) sebagai media pendukung pembelajaran Matematika kelas V. Pembuka ini diawali dengan <i>background</i> dan dilengkapi dengan berbagai animasi</p>	2.	 <p>Pada halaman <i>login</i>, media pembelajaran JIMAT menampilkan tiga komponen utama berupa penginputan nama siswa, penginputan nama kelas, dan tombol <i>save and next</i></p>

3.



Menu pilihan pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi, video, evaluasi dan informasi pengembang.

4.



Pada halaman tujuan dan capaian pembelajaran terdapat kompetensi yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka

5.



Pada menu materi ini merupakan inti dari media pembelajaran JIMAT karena memuat penjelasan tentang materi volume bangun ruang.

6.



Pada halaman video disajikan dua video yang terdiri dari volume kubus dan balok.

7.



Halaman evaluasi merupakan tampilan halaman pada media pembelajaran JIMAT yang berisi latihan soal dan game.

8.



Informasi pada halaman ini meliputi nama, tempat dan tanggal lahir kontak pengembang yang bisa dihubungi berupa alamat email, NIM (Nomor Induk Mahasiswa), asal jurusan dan asal universitas pengembang.

### Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran JIMAT Berbasis *Articulate Storyline*

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* dari aspek materi/isi dan aspek kebahasaan. Sementara itu, ahli media menilai media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* dari sudut pandang tampilan dan kemudahan penggunaan. Validator menilai dan menuliskan skor dengan memberikan tanda *ceklist* dengan menggunakan skala likert. Data yang didapat dari lembar validasi terdapat skor yang dapat mengukur validitas produk. Selain memberikan penilaian, ahli media dan ahli materi juga memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran JIMAT

berbasis *Articulate Storyline* sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil skor validasi dan kriterinya disajikan pada tabel 2 dan 3.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Nilai		Persentase	Keterangan
		Jumlah Skor Total	Skor Maksimal		
1.	Tampilan	31	36	86,1%	<b>Sangat Layak</b>
2.	Kemudahan Penggunaan	12	12	100%	<b>Sangat Layak</b>
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>89,58%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Merujuk pada nilai kriteria penilaian angket validasi produk berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa persentase validasi media pada aspek tampilan adalah 86,1% dengan kriteria sangat layak dan pada aspek kemudahan penggunaan diperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak sehingga mendapatkan nilai persentase secara keseluruhan yaitu 89,58% dengan kriteria sangat layak. Artinya, media pembelajaran JIMAT layak diuji cobakan dengan terlebih dahulu menindaklanjuti komentar dan saran validator agar media pembelajaran menjadi lebih baik.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Nilai		Persentase	Keterangan
		Jumlah Skor Total	Skor Maksimal		
1.	Kesesuaian Materi	24	28	85,71%	<b>Sangat Layak</b>
2.	Kesesuaian Bahasa	9	12	75%	<b>Layak</b>
<b>Persentase Rata-Rata</b>				<b>82,5%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Layak</b>	

Merujuk pada nilai kriteria penilaian angket validasi produk berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa persentase validasi materi pada aspek kesesuaian materi adalah 85,71% dengan kriteria sangat layak dan pada aspek kesesuaian bahasa diperoleh persentase sebesar 75% dengan kriteria layak sehingga mendapatkan nilai persentase secara keseluruhan yaitu 82,5% dengan kriteria sangat layak. Artinya, media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* layak diuji cobakan dengan terlebih dahulu menindaklanjuti komentar dan saran validator agar media pembelajaran menjadi lebih baik.

### **Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran JIMAT Berbasis *Articulate Storyline***

Media pembelajaran JIMAT yang telah melalui proses validasi dan pembaruan berdasarkan saran dari para ahli, kemudian diuji kepraktisannya dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa. Kuesioner ini bertujuan untuk mengevaluasi

aspek teknis, cara penyajian, kemudahan penggunaan, dan kualitas keseluruhan dari media pembelajaran tersebut. Data penilaian kepraktisan dari respon guru dan siswa disajikan pada tabel 4 dan 5 sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Respon Guru**

Aspek	Nilai		Persentase	Keterangan
	Jumlah skor	Skor Maksimal		
Kelayakan isi dan tampilan	54	56	96,42%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada Tabel 4, guru kelas V memberikan penilaian dengan skor 54 yang setara dengan persentase 96,42% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, terdapat saran dan masukan terhadap media pembelajaran JIMAT untuk mengasilkan produk pengembangan yang lebih baik.

**Tabel 5. Hasil Respon Siswa**

No	Nama Siswa	Nilai		Persentase	Keterangan
		Jumlah skor	Skor Maksimal		
1.	UNA	53	56	94,64%	Sangat Praktis
2.	FNR	52	56	92,85%	Sangat Praktis
3.	MR	55	56	98,21%	Sangat Praktis
4.	OM	46	56	76,78%	Praktis
5.	KM	55	56	98,21%	Sangat Praktis
6.	TA	52	56	92,85%	Sangat Praktis
7.	RDA	48	56	85,71%	Sangat Praktis
8.	LL	48	56	85,71%	Sangat Praktis
9.	NL	51	56	91,07%	Sangat Praktis
10.	DA	48	56	85,71%	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata Penilaian Respon Siswa</b>				<b>90,71%</b>	
<b>Kriteria</b>				<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan tabel 5 penelian oleh siswa kelas V dapat diketahui bahwa (1) UNA mendapat nilai 94,64% dengan katagori sangat praktis, (2) FNR mendapat nilai 92,85% dengan katagori sangat praktis, (3) MR mendapat nilai 98,21% dengan katagori sangat praktis, (4) OM mendapat nilai 76,78% dengan katagori praktis, (5) KM mendapat nilai 98,21% dengan katagori sangat praktis, (6) TA mendapat nilai 92,85% dengan katagori sangat praktis, (7) RDA mendapat nilai 85,71% dengan katagori sangat praktis, (8) LL mendapat nilai 85,71% dengan katagori sangat praktis, (9) NL mendapat nilai 91,07% dengan katagori sangat praktis, (10) DA mendapat nilai 85,71% sehingga diperoleh hasil rata-rata penilaian respon siswa adalah 90,71% dengan katagori sangat praktis.

## Pembahasan

Media yang dipilih dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media JIMAT yang berbasis *Articulate Storyline* karena memiliki berbagai animasi yang menarik sehingga membuat siswa mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu, *Articulate Storyline* memiliki tampilan yang menyenangkan dengan *scene* dan

*slide* yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, video, audio dan kuis serta dapat membuat konten pembelajaran interaktif dengan *tools* dan tampilannya mirip dengan *power point* (Saski & Sudarwanto, 2021). Pemanfaatan media JIMAT berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran JIMAT dikemas dengan konten yang berisi materi volume bangun ruang kubus dan balok yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Keberhasilan pengembangan media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran matematika di kelas V dibuktikan melalui uji kelayakan oleh para ahli media dan materi, serta uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Uji kelayakan oleh ahli media terhadap media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* menunjukkan bahwa aspek tampilan memperoleh persentase 86,1%, dan aspek kemudahan penggunaan mencapai 100%. Secara keseluruhan, media ini mendapatkan nilai persentase 89,58% dengan kriteria sangat layak. Sementara itu, uji kelayakan oleh ahli materi mencatat persentase 85,71% untuk aspek kesesuaian materi dan 75% untuk aspek kesesuaian bahasa sehingga secara keseluruhan memperoleh nilai 82,5% dengan kriteria sangat layak. Setelah melalui proses validasi dan revisi sesuai dengan saran dari para ahli, media ini diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti melaksanakan uji coba terbatas media JIMAT berbasis *Articulate Storyline* ini dalam dua pertemuan.

Pertemuan pertama, peneliti menjelaskan fungsi masing-masing *icon* dan tombol navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran. Setelah itu, media pembelajaran JIMAT yang berbasis *Articulate Storyline* tersebut diaplikasikan oleh guru dan siswa saat pembelajaran di dalam kelas. Pertemuan kedua, peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa. Angket ini digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan dan kualitas media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* setelah diimplementasikan oleh guru dan digunakan oleh siswa. Berdasarkan angket respon guru, hasil uji kepraktisan media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* mencapai persentase sebesar 96,42% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 90,71% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* untuk materi volume bangun ruang kubus dan balok termasuk sebagai media pembelajaran yang praktis. Artinya, media ini telah dikembangkan sehingga menarik, mudah dipahami, dikelola, dan digunakan. Seperti dijelaskan oleh (Nurhafifah et al., 2021), kepraktisan mengacu pada sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna dengan memperhatikan kenyamanan dan efisiensi waktu. Uji kepraktisan dilakukan untuk menilai kegunaan produk berdasarkan aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, pemahaman isi, dan pengelolaan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad menyatakan bahwa salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Irawan & Hakim, 2021). Selain itu, penelitian sebelumnya oleh Widiasih menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Motivasi ini membuat siswa lebih antusias selama pembelajaran, yang pada akhirnya dapat menghasilkan pencapaian belajar yang optimal. Pencapaian belajar siswa tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, tetapi juga melibatkan dimensi afektif dan psikomotorik, yang juga mengalami perubahan (Awalia et al., 2019). Senada dengan pendapat di atas, Fatrhurrohman & Sutikno dalam (Yulianti et al., 2021) menyatakan



manfaat penggunaan media dalam poses pembelajaran yaitu sebagai berikut. 1) Media digunakan untuk menarik perhatian dan menghilangkan kebosanan peserta didik pada saat belajar. 2) Media dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. 3) Media dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu. 4) Media dapat membantu untuk mempercepat pemahaman suatu materi dalam proses pembelajaran. 5) Dengan menggunakan media, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif. Hasil analisis pengembangan media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* untuk materi bangun ruang di kelas V menunjukkan bahwa media tersebut telah berhasil ditingkatkan menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat memberikan pemahaman yang baik kepada siswa mengenai materi volume bangun ruang kubus dan balok.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* dengan menggunakan model ADDIE telah berhasil dikembangkan berdasarkan saran dari para ahli. Analisis validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan oleh ahli media sebesar 89,58% dengan kategori sangat layak pula. Selain itu, hasil analisis angket respon dari guru kelas V mencapai persentase sebesar 96,42% dengan kategori sangat praktis, sementara angket respon dari siswa mencapai persentase sebesar 90,71% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran JIMAT berbasis *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran matematika khususnya materi volume bangun ruang di kelas V.

### Daftar Pustaka

- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4, 81–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2261>
- Nurhafifah, Ratnawulan, & Fauzi, A. (2021). Practicality of the interactive multimedia development integrated science with inquiry based learning model of simple

machine themes on human muscular and skeleton system integrated 21st century learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1876(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012053>

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. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal JPTN ( Pendidikan Tata Niaga*, 9(1), 1118–1124. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta, cv.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Pt Remaja Rosdakarya.

Widayati, S. (2020). Penerapan Metode Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Vi Di Uptd Sd Negeri Tanjung Jati 2 Kecamatan Kamal Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Jpp*, 35–50. <https://jurnal.alhamidiyah.ac.id/index.php/JPP/article/view/78>

Wulandaningrum, E. A. (2021). Pengembangan Media Tiga Dimensi Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(2), 327.

Yulianti, F., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2021). Pengembangan Media Ludo Math Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.011.21>