

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TOPIK KECEPATAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE*

**Muhammad Saefudin¹, Tri Joko Raharjo², Harianingsih³, Sudarmin⁴,
Sri Wardani⁵, Wahyu Lestari⁶, Bambang Subali⁷**

1,2,3,4,5,6,7 Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Negeri Semarang

¹seffparipurna84@students.unnes.ac.id ,

ABSTRACT

Students now need to be proficient in mathematical reasoning and critical thinking due to globalization and the digital age. These skills are essential for overcoming obstacles in daily life as well as navigating the complexity of the modern world. Many students still lack these skills, despite the fact that schools try to impart them through educational activities. Traditional teaching techniques and a lack of resources created especially to foster mathematical reasoning and critical thinking are to blame for this disparity. This study examines how well interactive learning materials made with Articulate Storyline can improve these vital abilities in the teaching of mathematics in elementary schools. The study makes use of qualitative analysis by using a literature review approach that focuses on journal articles examining interactive learning media created with Articulate Storyline and its impact on critical thinking.

Keywords: articulate storyline, Critical thinking skills, mathematical reasoning mathematics, mathematics learning

ABSTRAK

Di era globalisasi, kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis menjadi kunci bagi peserta didik untuk menghadapi berbagai rintangan di era digital dan menyelesaikan masalah sehari-hari. Kemampuan ini seharusnya ditanamkan melalui pembelajaran di sekolah. Namun, kenyataannya, banyak peserta didik yang belum menguasainya karena proses belajar yang konvensional dan minimnya bahan ajar yang melatih kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur terhadap artikel-artikel jurnal terkait media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis peserta didik sekolah dasar dalam mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: *articulate storyline*, keterampilan berpikir kritis, penalaran matematis, Pembelajaran matematika

A. Pendahuluan

Media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran diantaranya dapat mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar di kelas lebih menarik, sehingga mendorong keaktifan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar (Karo & Rohani, 2018; Tafonao, 2018; Wahid et al., 2020). Hal ini pun berdampak pada peningkatan minat belajar siswa (Marwatoen, 2015). Jika minat siswa tinggi dalam belajar, maka semakin meningkat pula hasil belajarnya. Oleh karena itu, pembuatan dan penggunaan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi terkini.

Realita menunjukkan bahwa banyak guru-guru di SD yang kurang memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran. Mereka masih banyak menggunakan metode

lama dalam menyampaikan materi (Agustini et al., 2016). Ketidakmampuan guru dalam mengoperasikan media berbantuan teknologi (Shalikhah et al., 2018) dan minimnya jumlah media pembelajaran di SD (Andriani, 2016) turut memperparah situasi ini. Hasil observasi dan wawancara di tiga Sekolah (SDN Mangkukusuman 7, SDN Sumurpanggung 2, dan SDN Margadana 6) terkait pelajaran matematika materi kecepatan, memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Guru pun masih minim menggunakan teknologi dalam pembuatan media. Baik dalam pembelajaran daring maupun luring, guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi. Saat daring, pembelajaran dilakukan via *Whatsapp* dan video *Youtube*, dan pada saat pembelajaran secara langsung di kelas hanya menggunakan buku dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media yang terbatas ini menghambat guru dalam menyampaikan materi, khususnya matematika. Hal ini berdampak

pada proses pembelajaran yang monoton dan siswa kurang antusias menerima materi pelajaran yang berujung pada banyaknya siswa yang belum memahami materi. Hal ini, jika dibiarkan, akan berakibat fatal pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis siswa, yang pada akhirnya berimbas pada hasil belajar mereka.

Kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis siswa yang dibawah rata-rata, serta minimnya pemanfaatan teknologi oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran, mendorong perlunya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di kelas yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang bisa melibatkan siswa berinteraksi dan aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang membantu guru mengirim dan menyampaikan pesan kepada siswa (Siregar et al., 2021). Media ini bertujuan untuk menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa agar tercapai tujuan

pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pratomo & Irawan, 2015). Media pembelajaran interaktif terbukti berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media ini membantu siswa memahami konsep matematika (Jundu et al., 2019), memotivasi mereka untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien (Rezeki & Ishafit, 2017).

Media interaktif membantu belajar. Usfiyana membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dianggap layak digunakan pada 2019. Sofnidar dan Yuliana (2018) membuat media interaktif dengan *Adobe Flash* dan *Photoshop* menggunakan pendekatan saintifik yang dinilai layak, efektif, dan berhasil untuk media pembelajaran. Menurut Kumalasari (2018), media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran. Widjayanti et al. (2018) menciptakan alat pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dapat digunakan untuk mengajar materi matematika statistika. Arda et al. (2015) mengembangkan media interaktif berbasis komputer yang dianggap berguna untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan pemahaman konsep. Rafmana & Chotimah (2018) membuat media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dianggap valid, praktis, dan berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Yumini & Rakhmawati (2015) membuat media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dianggap sangat layak digunakan sebagai media di SMK. Setyaningsih et al. (2020) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Studi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis siswa dalam pelajaran matematika

di sekolah dasar. Ini karena telah terbukti bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis siswa. Terlepas dari fakta bahwa keduanya memiliki tampilan yang sama, *Articulate Storyline* memiliki beberapa fitur yang lebih baik daripada *PowerPoint*. Diharapkan fitur-fitur ini akan membuat produk yang lebih lengkap, interaktif, dan efektif. Fitur-fitur ini termasuk penambahan karakter, berbagai jenis kuis, URL dan tombol lapisan untuk memisahkan objek, trigger untuk mengarahkan tombol ke lokasi yang diinginkan, dan berbagai format penerbitan, seperti *Word*, *LMS*, *HTML5*, *Articulate Online*, dan *CD*.

Articulate Storyline memiliki tampilan yang terdiri dari scene dan slide yang dilengkapi dengan fitur audio, video, gambar, karakter, dan URL website untuk menyajikan sumber belajar yang menarik dan lengkap. Keanekaragaman komponennya memungkinkan siswa belajar dengan gaya belajar auditif dan visual, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Articulate Storyline membuat media pembelajaran interaktif yang

dapat diakses secara online maupun *offline*. Media ini dapat dipublikasikan secara online, dibagikan secara online, diintegrasikan dengan LMS, diubah menjadi CD, atau dikonversi ke format *Word*. Ini memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja dengan PC, laptop, *smartphone*, dan perangkat lainnya.

Media pembelajaran ini dibuat khusus untuk kelas V, dengan materi utama tentang kecepatan. Materi ini dipilih berdasarkan diskusi dengan guru kelas V. Diharapkan media ini membantu guru menyampaikan materi dan membuat siswa lebih mudah memahaminya. Dengan demikian, diharapkan media ini dapat membangkitkan minat dan semangat siswa untuk belajar, baik secara *online* maupun *offline*.

Berdasarkan pengamatan di SDN Sumurpanggang 2, diketahui bahwa untuk menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran matematika berbantuan *Articulate Storyline*, diperlukan perangkat IT seperti komputer, laptop, dan gawai bagi siswa dan guru. Data menunjukkan bahwa SDN Sumurpanggang 2 telah memiliki 22 laptop, sehingga

memenuhi syarat untuk penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *Articulate Storyline*. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran matematika dengan lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan media ini, proses pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan penalaran matematis dan kemampuan berpikir kritis mereka secara signifikan.

B. Metode Penelitian

Metode studi literatur digunakan dalam penelitian ini untuk mempelajari artikel jurnal tentang bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* membantu siswa sekolah dasar meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis mereka dalam mata pelajaran matematika. Artikel jurnal yang diterbitkan dalam tujuh tahun terakhir dan terkait dengan topik penelitian adalah sumber data penelitian ini. Dari populasi artikel yang ditemukan, sepuluh artikel

dipilih untuk digunakan sebagai sampel penelitian..

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa langkah. Pertama, tema penelitian dipilih. "Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD pada pembelajaran matematika" adalah subjek penelitian yang dipilih. Ini dilakukan untuk membuat pencarian artikel yang relevan lebih mudah. Langkah berikutnya adalah mencari dan mengumpulkan artikel jurnal. Peneliti melakukan pencarian artikel dalam jurnal dari berbagai sumber, termasuk website jurnal nasional dan internasional. Selanjutnya, peneliti mengurutkan artikel berdasarkan jenisnya dan relevansinya dengan tema penelitian. Langkah berikutnya adalah mensitasi artikel. Dalam penulisan artikel penelitian, artikel jurnal yang relevan dengan tema penelitian dicatat dan dirujuk untuk digunakan sebagai referensi. Langkah terakhir adalah menulis artikel penelitian. Artikel harus ditulis tentang tema yang telah dipilih dan menggunakan referensi dari artikel jurnal yang relevan.

C.Hasil Penelitian dan

Pembahasan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline*

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat komunikasi yang memungkinkan pesan pembelajaran disampaikan dengan lebih efektif. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, menurut Tafonao (2018:107). Yang pertama adalah memperjelas penyajian pesan. Guru dapat menggunakan media ini untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih jelas dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa. Menggunakan gambar, video, model, diagram, dan metode lainnya dapat digunakan untuk melakukannya.

Media pembelajaran mengurangi ketergantungan pada pesan verbalistik, yang terkadang kurang efektif. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Media pembelajaran dapat membantu siswa mengatasi keterbatasan ini selama proses pembelajaran. Contohnya, objek yang terlalu besar dapat ditampilkan dengan gambar atau film, objek yang

kecil dapat ditampilkan dengan proyektor atau gambar, gerakan yang terlalu lambat atau cepat dapat ditampilkan dengan timelapse, peristiwa atau kejadian di masa lalu dapat ditampilkan kembali melalui foto atau video, dan objek yang terlalu kompleks dapat ditampilkan dengan model atau diagram. Meningkatkan motivasi dan interaksi belajar. Jika media pembelajaran digunakan dengan benar dan bervariasi, mereka dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan interaksi mereka saat belajar. Media dapat meningkatkan semangat belajar dan memungkinkan interaksi langsung antara siswa.

Articulate Storyline adalah alat pembelajaran interaktif yang lebih baik daripada *PowerPoint*. Keuntungan menggunakan *Articulate Storyline* termasuk *Fitur* multimedia yang kaya. *Articulate Storyline* memungkinkan penambahan karakter, beberapa jenis kuis, tombol, dan link URL. *Layering*: *fitur layering* membiarkan objek terpisah secara visual, yang membuat presentasi lebih terstruktur dan mudah dipahami. *Trigger*: *fitur Trigger* memungkinkan Anda mengubah arah tombol sesuai keinginan Anda, yang membuat presentasi lebih interaktif.

Beragam format publikasi: *Articulate Storyline* menawarkan berbagai format publikasi, termasuk *CD, Word, LMS, HTML5, dan Articulate Storyline Online*, sehingga presentasi dapat dibagikan dengan mudah dan diakses di berbagai perangkat. Dengan semua fiturnya, *Articulate Storyline* adalah media pembelajaran yang lengkap, interaktif, dan efektif. Selain itu, *Articulate Storyline* memiliki layar kerja yang terdiri dari *scene dan slide*, serta fitur audio, video, gambar, karakter, dan *link*.

Articulate Storyline sangat mudah diakses baik secara *online* maupun *offline*. Produknya dapat dipublikasikan dalam berbagai format, seperti *Word, CD, Articulate Online, LMS, dan web*. Hal ini memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja dengan perangkat mereka, seperti komputer, laptop, atau smartphone. Dengan kemampuan ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini menjadi menarik dan mudah diakses oleh siswa. Ini tidak hanya menyediakan materi pelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan game edukatif yang menarik. Pengembangan aplikasi Android, CD interaktif, dan *web HTML5/laptop/PC* akan

meningkatkan pengalaman belajar dan minat siswa.

Media interaktif dapat membantu pembelajaran, menurut penelitian. Usfiyana (2019) membuat media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Adobe Flash CS6* dan menemukan bahwa itu bagus untuk digunakan. Sofnidar dan Yuliana (2018) membuat media interaktif dengan pendekatan saintifik menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan *Photoshop*. Mereka menemukan bahwa penggunaan mereka layak, efektif, dan efisien. Menurut Kumalasari (2018), media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Widjayanti et al. (2018) membuat alat pembelajaran interaktif berbasis animasi. Mereka menemukan bahwa alat ini dapat digunakan untuk mengajar matematika tentang topik statistika. Arda et al. (2015) membuat media interaktif berbasis komputer. Mereka menemukan bahwa mereka berguna dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan pemahaman konsep. Rafmana & Chotimah (2018) membuat media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan menemukan bahwa itu valid,

praktis, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Yumini & Rakhmawati (2015) membuat media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan menemukan bahwa itu sangat layak digunakan sebagai media di SMK. Setyaningsih et al. (2020) melakukan penelitian tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berdampak pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS mereka di kelas IV SD. Penelitian tersebut menemukan hasil yang positif.

Kim et al. (2020) menemukan bahwa menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran *online* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pemahaman konsep yang kompleks lebih mudah. Salah satu komponen utama yang memastikan bahwa *Articulate Storyline 3* berhasil adalah kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam format yang menarik dan mudah dipahami.

Articulate Storyline 3 terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Menurut Brown (2018), *Articulate Storyline 3* dapat mempersingkat waktu pengembangan materi pembelajaran,

memberi guru lebih banyak waktu untuk menyampaikan materi dan berinteraksi dengan siswa. Dengan demikian, *Articulate Storyline 3* adalah pilihan yang baik untuk membangun media pembelajaran interaktif. Fitur yang canggih dan kemudahan penggunaannya membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efisien.

Media pembelajaran matematika Storymath adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dirancang khusus untuk kelas V mata pelajaran matematika semester I. Media ini dapat diakses secara *daring (online)* melalui berbagai perangkat selama terhubung dengan internet. Selain itu, *Storymath* juga tersedia dalam versi *luring (offline)* yang dapat dijalankan di laptop atau personal computer. Pengembangan *Storymath* difokuskan pada materi pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah. Pemilihan materi ini didasarkan pada diskusi dengan guru wali kelas V dan diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif.

D. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah seperti membangun dasar untuk berpikir logis dan analitis anak. Ketertarikan dan pemahaman dasar matematika ditanamkan di sini, yang membantu mereka menghadapi berbagai masalah di masa depan. Matematika tidak hanya membantu dalam berhitung; itu juga membantu dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kreatif. Kemampuan-kemampuan ini sangat penting bagi anak-anak untuk belajar dan berkembang lebih lanjut, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik.

Ada dua komponen yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, menurut para ahli yang menulis di berbagai jurnal ilmiah. Yang pertama adalah Pendekatan Berpusat pada Siswa. Pembelajaran yang efektif harus berfokus pada kebutuhan dan gaya belajar unik siswa. Guru harus membuat lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan yang mendorong siswa untuk bereksperimen, bekerja sama, dan mempelajari matematika dengan cara mereka sendiri. Yang kedua penggunaan Media pembelajaran yang tepat. Media manipulatif seperti balok dan kartu angka dapat membantu siswa belajar secara konkret dan langsung, sedangkan media visual seperti gambar, diagram, dan video dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran interaktif adalah cara inovatif untuk meningkatkan pembelajaran matematika. Keunggulannya mencakup: meningkatkan motivasi dan minat belajar. Media interaktif memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Ini membuat mereka lebih terlibat dan aktif dalam proses

pembelajaran. Seperti Media membantu Siswa Memahami Konsep Matematika: materi yang disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan mendalam. Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah: media interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih memecahkan masalah dalam situasi yang menarik dan relevan, meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan berbagai masalah, dan memberikan umpan balik yang cepat dan akurat. Media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka secara efektif, serta memberikan umpan balik langsung atas jawaban mereka.

Berikut ini disajikan tabel yang berisi kumpulan artikel yang dijadikan sebagai rujukan dalam menentukan efektivitas media pembelajaran matematika berbasis *Articulate Storyline*.

Tabel 1 Literatur Jurnal

No	Penulis Artikel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil Temuan
1.	(Andriani et al., 2024)	Metode RnD model ADDIE	Media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i>	Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> berbantuan video <i>SmoothDraw</i> dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
2.	(Andriani et al., 2024)	Metode RnD model ADDIE	Media pembelajaran berbasis Articulate storyline 3	Intervensi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbantuan <i>articulate storyline 3</i> setelah digunakan dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika
3	(Oktober, 2024)	RnD model 4D	Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline	Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif adalah guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> dalam kegiatan belajar di sekolah untuk melatih ketemapilan berpikir kritis peserta didik

No	Penulis Artikel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil Temuan
4.	(Herman & Ahmad, n.d.)	<i>RnD model ADDIE</i>	Media digital berbasis <i>Articulate storyline 3</i>	Intervensi media Articulate Storyline 3 yang dikembangkan berdasarkan ahli validitas dinyatakan layak sebagai bahan belajar matematika materi penyajian data kelas 5 SD
5.	(Biassari & Putri, 2021)	<i>RnD model ADDIE</i>	Media pembelajaran video interaktif materi kecepatan	Hasil penelitian dari pengembangan di peroleh intervensi berupa <i>media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi nearpod materi kecepatan layak dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika materi kecepatan di sekolah dasar</i>
6.	(Pembelajaran et al., 2023)	<i>RnD model ADDIE</i>	<i>Media pembelajaran interaktif berbantuan articulate storyline</i>	Hasil validitas menghalsilkaln produk berupa Articulate Storyline yang berperan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi teorema phytalgoras
7.	(Mariyam Shareefa, 2020)	<i>Research and Development</i>	Media pembelajaran Interaktif	Hasil dari penelitian dapat simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan articulate storyline dapat mebiasakan siswa untuk berpikir kritis sehingga kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis dapat meningkat
8.	(Husna et al., 2022)	model pengembangan ADDIE	<i>Media Matematika berbasis articulate storyline</i>	Untuk menarik minat belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran matematika interaktif sehingga siswa memiliki motivasi belajar secara mandiri
9.	(Midya Yuli Amreta et al., 2023)	metode RnD	Media interaktif papan hitung	Hasil dari intervensi yang dikembangkan menunjukkan bahwa media interaktif papan hitung
10.	(Juliyantika & Batubara, 2022)	<i>Metode study pustaka</i>	Tren penelitian ketrampilan berpikir kritis	Jurnal Pendidikan Dasar (PGSD Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ PGMI- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) di Indonesia dalam tahun 2020 jurnal yang mengkaji tentang keterampilan berpikir siswa Sekolah Dasar mengalami peningkatan yang sangat signifikan

D. Kesimpulan

Di abad ke-21, pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan penalaran matematis dan berpikir kritis untuk menghadapi berbagai tantangan di seluruh dunia. Untuk meningkatkan kemampuan siswa ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Media ini memiliki banyak keunggulan, termasuk desain dan fitur yang menarik dan komunikatif. Ini memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja berkat kemudahan akses melalui perangkat elektronik yang terhubung ke internet.

Siswa didorong untuk berpikir kritis dan bernalar matematis saat menyelesaikan berbagai masalah melalui pengemasan masalah yang harus dicari solusinya. Siswa memiliki kemampuan untuk memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan mendalam karena materinya mudah dipahami. Dengan keterampilan berpikir kritis dan penalaran matematis, siswa

akan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi yang tepat dalam pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A., Dewi, I., Sihombing, W. L., & Ramadhani, D. (2024). *Development of Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Improve Student's Understanding of Mathematical Concepts*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342258>
- Agus, P. dan R. Wijayanti. 2018. Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transformasional, Kompensasi, dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan, *Jurnal of Economic, Management, Accounting and Technology*, Vol.1, No.1. 14-21.
- Arda, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1)
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 62–74.
- Herman, I. R., & Ahmad, S. (n.d.). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa*

- Kelas V Sekolah Dasar. 4(1).
- Husna, A., Fajar, D. M., Science, N., Study, E., & Java, E. (2022). *Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on Newton ' s Law Material with a Contextual Approach at the Junior High School Level.* 4(1), 17–26.
- Juliyantika, T., & Batubara, H. H. (2022). *Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Dasar di Indonesia Tiwi Juliyantika 1 * , Hamdan Husein Batubara 2.* 6(3), 4731–4744.
- Mariyam Shareefa, & V. M. (2020). *European Journal of Educational Research. European Journal of Educational Research, 9(1), 331–349.*
- Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, & Alfina Luk Luul Markhamah. (2023). *Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Sd. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10(1), 199–209.* <https://doi.org/10.38048/jipc.b.v10i1.990>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa.* 03, 171–187.
- Oktober, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di Kelas VIII-2 MTs Nurul Islam Indonesia Medan Nilam Sari Simarmata Nurhasanah Siregar Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Matematika .* 2(2).
- Pembelajaran, P. M., Interaktif, M., Articulate, B., Untuk, S., Kemampuan, M., Kritis, B., Studi, P., Matematika, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Islam, U., & Agung, S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbantuan articulate storyline untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.*
- Abdul Wahid, Elya Kusuma, Sarip. (2020). *Upaya Hukum Penyelesaian Sengketa Jual Beli Tanah Secara Di Bawah Tangan. Jurnal Universitas Muhammadiyah Cirebon Fakultas Hukum. Diakses dari <https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/mahkamah/article/view/6005>*
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). *Manfaat media dalam pembelajaran. Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika, 7(1), 91-96.*
- Shalikhah, R. (2018). *Pengaruh Insentif dan Komitmen Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan PT. Nasmoco Bahana Motor Yogyakarta. Skripsi Dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.*
- Rezeki, Sri & Ishafit Ishafit. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk SMA Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol. 3, No. 1.*
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta. Ghozali ,I., &

- Laten. H (2015).
Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F.,
Kurniawan, Y., & Men, F. E.
(2019). Optimalisasi Media
Pembelajaran Interaktif dalam
Meningkatkan Kemampuan
Matematis Anak di Desa Popo
Kabupaten Manggarai. E-Dimas:
Jurnal Pengabdian Kepada
Masyarakat, 10(2), 221.
[https://doi.org/10.26877/e-
dimas.v10i2.3353](https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353)
- Brown, Jessica. 2018. Apa Saja Bukti
Pengaruh Media Sosial
Kehidupan Anda.
[https://www.bbc.com/indonesia/v
ert-fut-42679432](https://www.bbc.com/indonesia/vert-fut-42679432). Diakses 2
Februari 2020.
- R.S Siregar et al. (2021). Dasar-Dasar
Pendidikan (A. K. Watrianthos
Ronald (ed.); 1st ed.). Yayasan
Kita Menulis.
- Setyaningsih, et.al.2020. Pengaruh
Penggunaan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis
Articulate Storyline Terhadap
Motivasi Belajar dan Hasil
Belajar Siswa Pada Materi
Kerajaan Hindu Budha di
Indonesia. Universitas Negeri
Surabaya: Jurnal Pendidikan dan
Ilmu Pengetahuan Vol 20 (2).
([http://dx.doi.org/10.30651/didak
tis.v20i2.4772](http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772).)
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018).
Pengembangan Media Melalui
Aplikasi Adobe Flash Dan
Photoshop Berbasis Pendekatan
Saintifik. Jurnal Gentala
Pendidikan Dasar, 3(2), 257–
275.
[https://doi.org/10.22437/gentala.
v3i2.6761](https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761)
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (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,
05(1), 52–65. 110
([https://ejournal.unsri.ac.id/index
.php/jbti/
article/download/7898/pdf](https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jbti/article/download/7898/pdf))
- Tafonao Talizaro, (2018).“PERANAN
MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR MAHASISWA”. Jurnal
Komunikasi Pendidikan, Vol.2
No.2, Juli 2018
- 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), 845–849.