

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE
STORYLINE 3 BERBASIS MODEL *REALISTICS MATHEMATICS*
EDUCATION TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA
KELAS IV SDN 48 GANTING KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat dalam Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*



Disusun Oleh :

**Annisa Muslimah
Nim. 21050021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1447 H/2025 M**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Realistics Mathematics Education* Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang.**” beserta seluruh isinya sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan yang bertentangan dengan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika ilmuwan atau permasalahan terkait keaslian karya ini, saya bersedia menerima segala resiko dan sanksi yang dikenakan.

Padang, 28 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan



Annisa Muslimah
NIM. 21050021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Realistics Mathematics Education* Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang.” yang ditulis oleh Annisa Muslimah NIM 21050021 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 28 Agustus 2025

Pembimbing 1



Ridania Ekawati, M.Pd
NIDN.1029019202

Pembimbing 2



Vini Wela Septiana, M.Pd
NIDN.1027098603

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Realistics Mathematics Education* Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang.” yang ditulis oleh Annisa Muslimah NIM 21050021 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari Kamis, 28 Agustus 2025.

Padang, 28 Agustus 2025

Tim Penguji Munaqasah

Ketua



Ridania Ekawati, M.Pd

Sekretaris



Vini Wela Septiana, M.Pd

Anggota

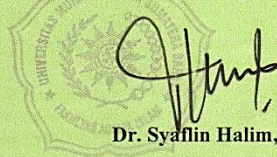


Dini Susanti, M.Pd



Fadil Maiseptian, M.Pd

Diketahui oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaflin Halim, M.A

ABSTRAK

Annisa Muslimah, 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Realistics Mathematics Education* (RME) Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang.

Media pembelajaran berbasis digital sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Namun beberapa sekolah masih jarang menerapkan pembelajaran berbasis digital, contohnya pembelajaran di kelas IV.A SDN 48 Ganting Kota Padang. Akibatnya murid merasa bosan menjalani kegiatan pembelajaran sehingga mempengaruhi minat belajar. Hal tersebut melatar belakangi peneliti melakukan penelitian. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis Model *Realistics Mathematics Education* terhadap minat belajar matematika kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi eksperimental design*. Jumlah keseluruhan sampel sebanyak 40 murid, dimana kelas eksperimen (IVA) berjumlah 20 murid dan kelas kontrol (IVB) berjumlah 20 murid. Analisis data yang digunakan adalah statistik parametrik dengan menggunakan uji Independent Sample T-test.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis Model *Realistics Mathematics Education* terhadap minat belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis berdasarkan *Group Statistics* dimana kelas eksperimen memperoleh nilai 83,80 dengan kategori baik sekali dan kelas kontrol memperoleh nilai 64,65 dengan kategori baik. Hasil Kedua dapat dilihat dari uji Independent Sample T-test dengan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan rata-rata minat belajar yang signifikan. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3* ,RME, Minat, Matematika

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang serta selalu memberikan nikmat kesehatan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Berkat rahmat serta karunia yang Allah SWT limpahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Model Realistics Mathematics Education Terhadap Minat Belajar Matematika kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang”**. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan manusia hingga akhir kelak. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan do’a, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Terutama kepada pihak yang sangat banyak memotivasi peneliti serta mendukung dari segi finansial dan moral dalam menyelesaikan penelitian dan pendidikan yang sedang peneliti tempuh saat ini, yakni kepada kedua orang tua kandung yang tercinta **Sudirman. A (alm) dan Ibunda Danimar**. Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak atau Ibu :

1. **Dr. Syaflin Halim, MA** selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.

2. **Dini Susanti, M.Pd.**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus dosen penguji 1 yang telah memberikan dukungan penuh atas penelitian skripsi ini.
3. **Ridania Ekawati, M.Pd.**, selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai pembimbing pertama yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan motivasi serta saran terbaik bagi peneliti.
4. **Vini Wela Septiana, M.Pd.**, selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu memberikan dukungan, motivasi dan saran-saran terbaik bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. **Fadil Maisiptian M.Pd.**, selaku dosen penguji kedua yang juga telah memberikan saran-saran terbaik bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. **Sekar Harum Pratiwi, M.Pd.**, dan **Jepri Naldi, M.Pd.**, selaku dosen PGMI yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan, serta seluruh Tendik Fakultas Agama Islam yang telah memberikan bantuan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
7. **Muhamad Dasir, S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah SDN 48 Ganting Kota Padang serta **Rina Yanti, S.Pd** Wali Kelas IV.A dan **Metha Nofianti, S.Pd.**, selaku Wali Kelas IV.B SDN 48 Ganting Kota Padang yang telah memberikan kesempatan penuh kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian selama di sekolah. Selanjutnya kepada majelis guru dan murid yang telah menerima dan melakukan kerjasama dengan peneliti selama melakukan penelitian ini.

8. Kepada saudara peneliti (abang, kakak dan adik peneliti) terutama kepada kakak tercinta **Agus Ria Putri** yang telah banyak membantu dan memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi dan Pendidikan saat ini.
9. Kepada semua keluarga besar peneliti yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang selalu memberikan bantuan dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan Pendidikan saat ini.
10. Kepada para sahabat **Cikgu Pretty (Yeni Syafitri, Vio Juliana Yendri, Annisa Tri Maharani, dan Lili Rahmayani)** yang telah menemani perjuangan mendapatkan gelar sarjana dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Kepada jasmani yang selalu berusaha keras, dan berjuang sejauh ini. Terima kasih diriku, **Annisa Muslimah** yang selalu berusaha memberikan hal terbaik dalam setiap langkah yang ia lalui dengan penuh ikhlas.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan baik dari segi penelitian maupun bahasa. Peneliti mengharapkan saran dan kritikan dari pembaca. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2025

Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif	10
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	10
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif	11
c. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	13
d. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif	15
2. Hakikat <i>Articulate storyline 3</i>	17
a. Pengertian <i>Articulate storyline 3</i>	17
b. Fitur <i>Articulate storyline 3</i>	18
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Articulate storyline 3</i>	19
d. Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Articulate storyline 3</i>	21

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

3. Hakikat Model <i>Realistics Mathematics Educations</i> (RME).....	29
a. Pengertian Model <i>Realistics Mathematics Educations</i>	29
b. Karakteristik Model <i>Realistics Mathematics Educations</i>	30
c. Prinsip Model <i>Realistics Mathematics Educations</i>	33
d. Langkah-langkah Model <i>Realistics Mathematics Educations</i> ...	35
4. Hakikat Minat Belajar.....	37
e. Pengertian Minat Belajar	37
f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	38
g. Indikator Mengukur Minat Belajar	40
h. Upaya dalam Meningkatkan Minat Belajar	41
5. Hakikat Matematika.....	43
a. Pengertian Matematika	43
b. Manfaat Matematika.....	44
c. Tujuan Matematika.....	45
d. Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media <i>Articulate Storyline 3</i> Berbasis RME	47
B. Penelitian Relevan	50
C. Kerangka Berpikir	53
D. Hipotesis	55
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Pendekatan Penelitian.....	56
B. Desain Penelitian	57
C. Subjek Penelitian	58
D. Tempat dan Waktu Penelitian	60
E. Prosedur Penelitian	60
F. Teknik Pengumpulan Data	61
G. Instrumen Penelitian	63
H. Pengujian Hipotesis	64
I. Teknik Analisis Data	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, mengindahkan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian.....	67
1. Deskripsi Data Minat Belajar Matematika	67
2. Hasil Nilai Angket Minat Belajar Matematika Murid.....	68
3. Hasil Pretest dan Posttest Belajar Matematika.....	72
4. Deskripsi Hasil Observasi pelaksanaan Pembelajaran	77
5. Hasil Analisis Data	77
B. Pembahasan	83
1. Kondisi Kelas Eksperimen dan Kontrol Sebelum dilakukan Proses Pembelajaran	83
2. Kondisi Kelas Eksperimen dan Kontrol Sesudah dilakukan Proses Pembelajaran	85
3. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate</i> <i>storyline 3</i> Terhadap Minat Belajar Matematika	88
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	90

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Minat Belajar	62
Tabel 3.2 Pemberian Skor Instrument.....	63
Tabel 4.1 Klasifikasi Niali capaian dalam Persentase	67
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai Angket Kelas Eksperimen Minat Belajar Matematika.....	68
Tabel 4.3 Rekapitulasi Nilai Angket Kelas Kontrol Minat Belajar Matematika.....	70
Tabel 4.4 Klasifikasi Nilai Capaian Belajar Matematika.....	72
Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas Eksperimen Belajar Matematika	73
Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas Kontrol Belajar Matematika	75
Tabel 4.7 Keterlaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.8 Uji Validitas Angket Minat Belajar Matematika	78
Tabel 4.9 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Matematika	79
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas	81
Tabel 4.12 Uji Hipotesis <i>Independent Sample T-test</i>	82
Tabel 4.13 <i>Independent Sample T-test</i>	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru	6
Gambar 2.1 Aplikasi Articulate Storyline 3	21
Gambar 2.2 Windows Project	21
Gambar 2.3 Menu File	21
Gambar 2.4 Memilih Background.....	22
Gambar 2.5 Merubah background.....	22
Gambar 2.6 Menulis Judul	23
Gambar 2.7 Cara Menbuat Judul	23
Gambar 2.8 Memilih karakter	23
Gambar 2.9 Mengubah Arah Posisi karakter	24
Gambar 2.10 Membuat Tombol.....	24
Gambar 2.11 Memberikan Nama Pada Tampilan Utama	25
Gambar 2.12 Membuat Layers Baru	25
Gambar 2.13 Mengatur Triggers Pada Setiap Button	26
Gambar 2.13 Mengubah Satu Persatu Button	26
Gambar 2.15 Membuat Evaluasi Beragam	26
Gambar 4.1 Diagram Nilai Angket 1 dan 2 Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	69
Gambar 4.2 Diagram Nilai Angket 1 dan 2 Minat Belajar Matematika Kelas Kontrol	71
Gambar 4.3 Diagram Nilai Pretest dan Postest Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	74
Gambar 4.4 Diagram Nilai Pretest dan Postest Belajar Matematika Kelas Kontrol	76

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	54

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarluaskan sebagian seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran Kode QR Media <i>Articulate Storyline 3</i>	87
2. Lampiran Lembar Angkett Murid.....	100
3. Lampiran Lembar Pretest Murid	110
4. Lampiran Lembar Posttest Murid	118
5. Lampiran Tabulasi Eksperimen dan Kontrol	126
6. Lampiran Pengolahan Data SPSS	130
7. Lampiran Surat Izin Penelitian	135
8. Lampiran Surat Balasan	136
9. Lampiran Modul Ajar Matematika	137
10. Dokumentasi	144
11. Biodata Penulis	147

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau pemegang hak cipta. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang harus diperhatikan dalam pendidikan, karena dapat mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rosiyani et al., 2024). Tujuan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman murid dapat membangkitkan minat murid. Upaya meningkatkan minat murid dalam proses belajar mengajar menjadi perhatian penting karena mempengaruhi suasana belajar. Minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal, yang mendorong seseorang untuk memperhatikan dan terlibat aktif dalam hal tersebut (Tho'in & Marimin, 2019).

Minat memegang peranan penting, karena mendorong murid untuk memiliki keinginan kuat dalam mempelajari sesuatu. Untuk mengetahui tingkat minat belajar murid diperlukan indikator-indikator yang dapat mencerminkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut (Abhi Purwoko et al., 2021) indikator umum yang dapat digunakan dalam mengukur minat belajar yaitu perasaan senang terhadap kegiatan belajar, ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta perhatian dan fokus saat mengikuti pelajaran. Selain itu, adanya keinginan untuk tahu dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Indikator-indikator tersebut dapat membantu guru dalam menilai sejauh mana murid benar-benar tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

UPT. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Murid harus memiliki minat dalam pembelajaran, dengan adanya minat akan memotivasi murid untuk lebih aktif, bersemangat, dan berusaha keras dalam mengikuti kegiatan belajar (Rohadi, w et al., 2021). Namun kenyataannya minat murid dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Saat proses pembelajaran masih ada murid yang malas mendengarkan guru menerangkan, berbicara dengan teman dan menopang dagu diatas meja yang menunjukan kurangnya minat dalam belajar. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya motivasi internal, metode pembelajaran yang monoton, lingkungan belajar yang tidak kondusif, serta guru jarang menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu mengajar.

Ketepatan alat bantu yang digunakan guru dapat meningkatkan antusias maupun pemahaman murid terkait materi dari mata pelajaran yang diajarkan. Alat bantu belajar adalah media atau sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi murid (Suci et al., 2019). Penggunaan alat bantu haruslah sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan murid agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat dalam belajar. Pemilihan media saat proses belajar masih menjadi permasalahan yang dihadapi, dimana guru masih menggunakan media konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga cenderung membuat murid bosan dan tidak memiliki minat untuk mengikuti kegiatan belajar. Berlandaskan pada hal tersebut, maka guru harus menangani masalah ini dengan mempersiapkan pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan dengan menerapkan pembelajaran berbantu media berbasis teknologi.

Dalam Al-Quran, surah Al-Anbiya' ayat 80-81 menjelaskan untuk melaksanakan pendidikan dengan teknologi. Sebagaimana dijelaskan didalam surah Al-Anbiya' ayat 80-81 yang berbunyi:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُؤْسٍ لَّكُمْ لِنُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ
وَلَسَلْنِمْ الرِّيحَ غَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَرَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَالِمِينَ

Artinya: “dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). Dan (telah Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang Kami telah memberkatinya. Dan adalah kami mengetahui segala sesuatu (Q.S. al-Anbiya':80-81).

Menurut ahli tafsir Ibnu Katsir mengenai ayat 80 menjelaskan anugerah Allah kepada Nabi Daud yang diajarkan cara membuat baju besi untuk perlindungan dalam perang, yang bermanfaat bagi banyak orang dan sebagai mukjizat. Sementara ayat 81 menjelaskan mukjizat penundukan angin untuk Nabi Sulaiman yang dapat dikendalikan sesuai perintahnya untuk mencapai lokasi tertentu dengan cepat. Pemberian karunia ini menjadi mukjizat bagi Nabi dan menunjukkan bahwa Allah maha mengetahui bagaimana pengetahuan dan keterampilan yang diberikan akan bermanfaat bagi umat manusia dari berbagai bangsa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada murid, agar pembelajaran menjadi



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, mengganggakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

efektif, efisien dan menyenangkan (Fadilah et al., 2023). Dengan berbantu pada teknologi tentunya media pembelajaran memiliki lebih banyak variasi dan kreasi yang dapat diciptakan oleh guru. Hal ini akan membantu guru untuk membangkitkan minat murid serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada kegiatan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media adalah matematika.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang membantu murid berpikir secara logis dan tepat serta menyelesaikan masalah sehari-hari (Asmedy, 2021). Murid diharapkan mampu berpikir logis, kritis, dan mampu bekerja sama dalam memecahkan permasalahan matematika di kehidupan sehari-hari melalui mata pelajaran matematika. Namun pada kenyataannya, sebagian murid masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan serta materi yang sulit dipahami. Hal ini akan membuat murid tidak berminat dan menjadi penyebab kesulitan mereka dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, upaya yang dapat dilakukan guru adalah mempersiapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model dan media berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

Media yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate storyline* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media dalam memberikan informasi dan komunikasi lewat media presentasi (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). *Articulate*



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggambar, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

storyline memiliki kegunaan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten gabungan dari media berbentuk teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video menjadi satu. Keunggulan lainya dari aplikasi ini adalah pengguna bisa memasukkan video, gambar, animasi bergerak dan musik ke dalam presentasi. Aplikasi *Articulate Storyline* dinilai cocok untuk pembelajaran murid tingkat SD karena penggunaannya yang berbasis audiovisual membuat murid lebih aktif dalam kelas serta tidak merasa mudah bosan.

Namun demikian, implementasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* membutuhkan model pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika secara optimal. Salah satu model yang cocok dalam menerapkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran *Realistics Mathematics Education (RME)*. Model ini sangat sesuai untuk membangun pemahaman konsep matematika yang tidak hanya procedural tetapi juga konseptual. *Realistic Mathematics Education (RME)* adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menekankan pada keterkaitan antara konsep matematika dan kehidupan nyata, sehingga murid dapat memahami matematika secara kontekstual dan bermakna. (Nur Asia & Slamet, 2021). Dengan menggabungkan model RME dan media *Articulate storyline 3*, Pembelajaran matematika dapat dirancang lebih kontekstual, menarik, dan memfasilitasi proses berpikir murid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggambar, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 November 2024 pada guru kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang, dapat diketahui permasalahan-permasalahan terkait pembelajaran matematika yaitu: (1) kurangnya minat murid dalam pembelajaran sehingga murid mudah melupakan materi yang telah dipelajari, (2) murid cenderung pasif ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung menunjukkan kurang tertariknya dengan pembelajaran matematika. (3) murid yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika sulit dan kurang menarik sehingga berpengaruh terhadap minat belajar, (4) guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif, (5) dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan bantuan buku lks dan buku paket.



Gambar 1.1 Media pembelajaran yang digunakan

Melihat minat belajar matematika yang masih kurang di SDN 48 Ganting Kota Padang, penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Realistics Mathematics Education* dalam pembelajaran matematika perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Model Realistics Mathematics**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggarap, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Education Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya minat murid dalam pembelajaran matematika, sehingga murid mudah melupakan materi yang telah dipelajari
2. Murid cenderung pasif ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung menunjukkan kurang tertariknya dengan pembelajaran matematika.
3. Murid yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika sulit dan kurang menarik sehingga berpengaruh terhadap minat belajar.
4. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran interaktif.
5. Dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan bantuan buku LKS dan buku paket.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini melihat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Realistics Mathematics Education* terhadap minat belajar Matematika di kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang pada materi pengurangan dan penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000.

D.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Realistics Mathematics Education* terhadap minat belajar Matematika kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang?

E.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Berbasis Model *Realistics Mathematics Education* terhadap minat belajar Matematika kelas IV SDN 48 Ganting Kota Padang.

F.

Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk meningkatkan wawasan dalam pembelajaran matematika dan minat murid serta acuan bagi peneliti selanjutnya untuk memperdalam teori yang ada terutama menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis Model *Realistics Mathematics Education*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan masukan untuk menggunakan Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis Model *Realistics Mathematics Education* untuk menumbuhkan minat belajar matematika.

b. Bagi Murid

Membantu murid untuk memahami pembelajaran dan menciptakan Suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis Model *Realistics Mathematics Education* dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Memberikan pengetahuan serta acuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media interaktif saat kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman di bidang penelitian serta hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bekal agar kedepannya dapat menjadi pendidik yang profesional.