



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUAS DAN KELILING
BANGUN DATAR BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* BERBANTUAN CANVA
UNTUK MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA**

SKRIPSI



NURIL HIKMATUL LAILI

2420010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS BISNIS, BAHASA, DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG
2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUAS DAN KELILING BANGUN
DATAR BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* BERBANTUAN CANVA UNTUK
MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Matematika



NURIL HIKMATUL LAILI

2420010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS BISNIS, BAHASA, DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG**

2024



HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* BERBANTUAN CANVA UNTUK MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA

Telah Diperiksa dan Disetujui Sebagai Persyaratan Mendapat

Gelar Sarjana Pendidikan Matematika

Nuril Hikmatul Laili

NIM 2420010

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Dian Novita Rohmatin, M. Pd.)

(Ana Rahmawati, S.Si.,M.Pd.)



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* BERBANTUAN CANVA UNTUK MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

Nuril Hikmatul Laili

NIM. 2420010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 28 Juli 2024

Susunan

TIM PENGUJI

1. Dian Novita Rohmatin M.Pd (.....)
(Ketua Penguji)
2. Ir.Drs.H. Sumargono M.Pd (.....)
(Penguji 1)
3. Tomy Syarifuddin S.Pd, M.Pd (.....)
(Penguji 2)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bisnis, Bahasa dan Pendidikan

Dr. Wiwik Maryati, S.Sos.,MSM.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nuril Hikmatul Laili

NIM : 2420010

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Bisnis, Bahasa, dan Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya dan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Luas Dan Keliling Bangun Datar Berbasis *Articulate Storyline* Berbantuan *Canva* Untuk Mendukung Pemahaman Konseptual Siswa” benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain, dan bukan hasil jiplakan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan atau ada yang mengajukan gugatan, maka saya bersedia menerima seluruh sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk pembatalan gelar yang saya peroleh dari Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum.

Jombang, 28 Juli 2024

Yang menyatakan

(Nuril Hikmatul Laili)



ABSTRAK

Laili, Nuril Hikmatul 2024. Pengembangan media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FBBP, Unipdu. Pembimbing (I) Dian Novita Rohmatin, M. Pd. (II) Ana Rahmawati, S.Si.,M.Pd.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan aplikasi *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. (2) mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan aplikasi *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Model penelitian pengembangan adalah model ADDIE yang mana didalamnya ada lima tahapan yaitu : (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasikan (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa diuji cobakan dengan dua uji coba yakni uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 8 siswa dan uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 28 siswa. Instrumen penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon siswa, angket respon guru, dan lembar tes pemahaman konseptual.

Secara umum hasil yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa secara keseluruhan yaitu 79,55% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* yang berbantuan *canva* dapat dinyatakan valid. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa ditentukan oleh angket respon siswa dan guru dalam uji coba lapangan survei respon siswa untuk presentase kepraktisan sebesar 83,78% sehingga memenuhi kriteria praktis. Sedangkan hasil angket respon guru untuk presentase kepraktisan sebesar 83% sehingga memenuhi kriteria praktis. Hasil uji keefektifan media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa ditentukan oleh hasil tes pemahaman konseptual siswa dengan presentase 96% sehingga memenuhi kriteria efektif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Articulate Storyline, Canva, Luas Dan Keliling Bangun Datar, Pemahaman Konseptual



ABSTRACT

Laili, Nuril Hikmatul 2024. Pengembangan media pembelajaran luas dan keliling bangun datar berbasis *articulate storyline* berbantuan *canva* untuk mendukung pemahaman konseptual siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FBBP, Unipdu. Pembimbing (I) Dian Novita Rohmatin, M. Pd. (II) Ana Rahmawati, S.Si.,M.Pd.

This research is a development research which aims to (1) describe the process of developing learning media for the area and circumference of flat shapes based on an articulate storyline with the help of the Canva application to support valid, practical and effective conceptual understanding of fifth grade elementary school students. (2) describe the results of the development of articulate storyline-based learning media for the area and circumference of flat shapes with the help of the Canva application to support valid, practical and effective conceptual understanding of fifth grade elementary school students. The development research model is the ADDIE model in which there are five stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation (Evaluation). The learning media for area and circumference of flat shapes based on an articulate storyline with the help of Canva to support students' conceptual understanding was tested with two trials, namely a limited trial carried out on 8 students and a field trial carried out on 28 students. The instruments of this research are validation sheets, student response questionnaires, teacher response questionnaires, and conceptual understanding test sheets.

In general, the results obtained in this development research are that the articulate storyline-based learning media for area and circumference of flat shapes with the help of Canva to support students' conceptual understanding has met the criteria of being valid, practical and effective. The validation results of the articulate storyline-based learning media for the area and circumference of flat shapes using Canva to support students' overall conceptual understanding were 79.55%, which shows that the articulate storyline-based learning media for the area and circumference of flat shapes based on Canva can be declared valid. The results of the practicality test of the articulate storyline-based learning media for the area and circumference of flat shapes using Canva to support students' conceptual understanding were determined by student and teacher response questionnaires in the field trial of the student response survey for a practicality percentage of 83.78%, thus meeting the practical criteria. Meanwhile, the results of the teacher response questionnaire for the percentage of practicality were 83%, thus meeting the practical criteria. The results of the test for the effectiveness of the articulate storyline-based learning media for the area and circumference of flat shapes using Canva to support students' conceptual understanding were determined by the results of the students' conceptual understanding test with a percentage of 96%, thus meeting the effective criteria.

Keywords: *Learning Media, Articulate Storyline, Canva, Area and Perimeter of Flat Figures, Conceptual Understanding*



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti masih diberikan kenikmatan dan kesempatan untuk menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Luas Dan Keliling Bangun Datar Berbasis *Articulate Storyline* Berbantuan *Canva* Untuk Mendukung Pemahaman Konseptual Siswa”**. Tidak lupa juga, sholawat dan serta salam peneliti haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW.

Ada suka maupun duka yang peneliti rasakan saat menulis karya ini. terselesaikannya proposal skripsi ini tentu berkat dukungan dan do’a dari banyak pihak yang membantu peneliti. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih khususnya kepada :

1. Teristimewa cinta pertama dan panutan saya, Ayahanda Sartono Wijaya Sasmita dan pintu surga saya Ibunda Siti Hotijah. Terimakasih atas segala pengorbanan, dukungan dan tulus kasih yang tak terhingga serta do’a yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan kedua orang tua peneliti, senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur.
2. Segenap keluarga peneliti yang telah memberikan dukungan dan semangat agar menyelesaikan studi tepat waktu dan cepat kembali ke kampung halaman.
3. Ibu Wiwik Maryati S.Sos.M.S.M, Selaku Dekan Fakultas Bahasa, Bisnis, dan Pendidikan Unipdu Jombang.
4. Ibu Tafsilatul Mufidah M.Pd, Selaku Ketua Program Studi pendidikan Matematika yang sudah mendampingi peneliti dengan penuh cinta dan kasih sayang.
5. Ibu Dian Novita Rohmatin, M. Pd, Selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Ana Rahmawati, S.Si.,M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ulumul Umah M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu mengingatkan, membantu, dan menyemangati peneliti dalam menempuh perkuliahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan banyak ilmu serta masukan kepada peneliti.



9. Kepala sekolah SDN Tanggalrejo Mojoagung Jombang Bapak Dwi Prasetyo S.Pd.
10. Ibu Musrifah S.Pd.SD Selaku guru matematika di SDN Tanggalrejo Mojoagung Jombang.
11. Siswa kelas V SDN Tanggalrejo Mojoagung Jombang yang telah berkenan menjadi subjek uji coba terbatas dan uji coba lapangan dalam penelitian ini.
12. Sahabat peneliti, Nur Himmatul Ulya terimakasih sudah dengan tulus menemani dan selalu memberikan semangat kepada peneliti.
13. Pemilik NIM 3119047 Dimas Try Satya Budi, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti, banyak berkontribusi dalam penulisan ini baik tenaga maupun waktu. Terimakasih selalu menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, serta memberi semangat.
14. Teman peneliti Bunga Nia Efendi, Umi Rahma Wahidah, Nisatun Nahdliyah, dan Dina Dwi Anggraini yang selalu membantu dan memberikan dukungan untuk dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
15. Teman sekamar peneliti Sylvani, Rani, Diana, Safira, Olip, Imelda, Ana, Alfi, Hera, Isna, Ikaa, Afif, Dela, Saroh, Nisa, Ivaa yang sudah menemani dan selalu membuat *mood* peneliti menjadi lebih baik.
16. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2020 dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah menemani, memberikan semangat kepada peneliti untuk menyandang gelar sarjana bersama-sama.
17. *Last but not least*, kepada diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah dalam kondisi apapun, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Maka peneliti menghaapkan saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang, sehingga skripsi ini memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Jombang, 24 Juli 2024

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Batasan Penelitian Dan Pengembangan.....	8
G. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Pembelajaran Matematika	11
B. Penelitian Pengembangan.....	12
C. Pemahaman Konseptual	14
D. Media Pembelajaran	18
E. <i>Articulate Storyline</i>	19
F. <i>Canva</i>	22
G. Desain Media pembelajaran	24
H. Materi Luas dan Keliling Bangun Datar	26
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	34
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	35
C. Uji Coba Produk.....	45



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEGEMBANGAN.....	60
A. Penyajian Data Uji Coba	60
1. Hasil Validasi	60
2. Hasil Uji Coba	70
B. Analisis Data	77
1. Analisis Hasil Validasi Media	77
2. Analisis Hasil Uji Coba Lapangan.....	78
C. Revisi Produk	80
1. Revisi Setelah Validasi	80
2. Revisi Setelah Uji Coba Terbatas	86
BAB V KAJIAN DAN SARAN	87
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	87
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99
RIWAYAT HIDUP.....	195



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	47
Tabel 3. 2 Pedoman Lembar Validasi Media	48
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	48
Tabel 3. 4 Pedoman Penilaian Angket Respon Siswa	49
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket Respon Siswa	49
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Lembar Validasi Angket Respon Siswa.....	50
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	50
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Angket Respon Guru	51
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket Respon Guru.....	51
Tabel 3. 10 Skor Penilaian Lembar Validasi Angket Respon Guru	52
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Konseptual	52
Tabel 3. 12 Pedoman Penskoran Tes Pemahaman Konseptual	54
Tabel 3. 13 Pedoman Penskoran Validasi Lembar Tes Pemahaman Konseptual	56
Tabel 3. 14 Kriteria Kevalidan Media	57
Tabel 3. 15 Kriteria Kepraktisan Media	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skor Rata-rata Siswa Indonesia pada PISA 2022.....	3
Gambar 2. 1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE.....	13
Gambar 2. 2 Tampilan Utama Articulate Storyline.....	20
Gambar 2. 3 Tampilan Tools Articulate Storyline	20
Gambar 2. 4 Tampilan Beranda Canva	23
Gambar 2. 5 Template Video di Canva	24
Gambar 2. 6 Tampilan Awal Media	25
Gambar 2. 7 Tampilan Home	25
Gambar 2. 8 Tampilan Menu Utama	26
Gambar 2. 9 Tampilan Menu Materi	26
Gambar 2. 10 Persegi.....	27
Gambar 2. 11 Persegi Panjang.....	28
Gambar 2. 12 Segitiga	29
Gambar 2. 13 Trapesium	30
Gambar 2. 14 Jajargenjang	31
Gambar 2. 15 Belah Ketupat	32
Gambar 2. 16 Layang-Layang	33
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	34
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan.....	36
Gambar 3. 3 Video Pembelajaran.....	41
Gambar 3. 4 Penyajian Materi pada Media pembelajaran.....	41
Gambar 3. 5 Penyajian Contoh Soal pada Media Pembelajaran	42
Gambar 3. 6 Contoh Kuis pada Media Pembelajaran	42
Gambar 4. 1 Penyajian Materi sebelum Direvisi.....	81
Gambar 4. 2 Penyajian Materi setelah Direvisi	82
Gambar 4. 3 Penyajian Materi sebelum Revisi	83
Gambar 4. 4 Penyajian Materi setelah Revisi.....	84
Gambar 4. 5 Indikator sebelum direvisi	85
Gambar 4. 6 Indikator setelah direvisi.....	85
Gambar 4. 7 Aplikasi Luas dan Keliling Bangun Datar.....	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara dengan Guru Matematika Kelas V SD Tanggalrejo Mojoagung Jombang	99
Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan Beberapa Siswa Kelas V SD Tanggalrejo Mojoagung Jombang	100
Lampiran 3 Tampilan Media Pembelajaran Operasi Hitung Aljabar Berbasis Articulate Storyline Berbantuan Canva.....	101
Lampiran 4 Instrumen Penelitian	116
Lampiran 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Operasi Hitung Aljabar Berbasis Articulate Storyline Berbantuan Canva	142
Lampiran 6 Hasil Validasi Angket Respon Siswa.....	150
Lampiran 7 Hasil Validasi Angket Respon Guru	156
Lampiran 8 Hasil Validasi Lembar Tes Pemahaman Konseptual	162
Lampiran 9 Data Hasil Uji Coba Terbatas	166
Lampiran 10 Data Hasil Uji Coba Lapangan	177
Lampiran 11 Nilai Tugas Harian Siswa Kelas V SD Tanggalrejo	191
Lampiran 12 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	193
Lampiran 13 Dokumentasi	194