



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang menyalin sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacu/urutan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *SOFTWARE ARTICULATE  
STORYLINE 3* PADA MATERI BARISAN  
DAN DERET DI MADRASAH ALIYAH  
NURUSSA'ADAH TELUK TIGO**

**SKRIPSI**



**INAYATI  
NIM.208190003**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2023**



Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sunhan Thaha Saifuddin Jambi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *SOFTWARE ARTICULATE  
STORYLINE 3* PADA MATERI BARISAN  
DAN DERET DI MADRASAH ALIYAH  
NURUSSA'ADAH TELUK TIGO**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**



**INAYATI  
NIM.208190003**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang menyalin sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacu/urutan dan menyebutkan sumber asli;  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UINIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi  
Jl.Jambi-Ma. Bulian KM. 16 Simp. Sungai Duren Muara Jambi3636

PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR					
Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tanggal	No. Revisi	Tgl. Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-03	2023	R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas  
Lampiran :  
Kepada :

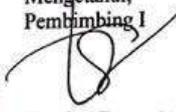
Yth Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
Di  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Inayati  
NIM : 208190003  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* Pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Tadris Matematika. Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut diatas agar segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 13 Maret 2023  
Mengetahui,  
Pembimbing I  
  
**Hendra Bestari, S.Si., M.Pd**  
NIP. 197805072003121002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Kalijaga;  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Kalijaga



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi  
Jl.Jambi-Ma. Bulian KM. 16 Simp. Sungai Duren Muara Jambi3636

PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR					
Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tanggal	No. Revisi	Tgl. Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-03	2023	R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas  
Lampiran :

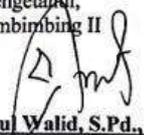
Kepada  
Yth Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
Di  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara;

Nama : Inayati  
NIM : 208190003  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* Pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Tadris Matematika. Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut diatas agar segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 13 Maret 2023  
Mengetahui,  
Pembimbing II  
  
**Abul Walid, S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 2010118801

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Thaha Saifuddin Jambi;  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Thaha Saifuddin Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi, Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

**PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI**  
Nomor : B - 130 /D-I/KP.01.2/04/ 2023

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa’adah Teluk Tigo” Yang telah dimunaqasahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan ThahaSaifuddin Jambi pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 05 April 2023  
Jam : 03.00-14.030 WIB  
Tempat : Ruang Sidang FTK  
Nama : Inayati  
NIM : 208190003  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa’adah Teluk Tigo

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ali Murtadlo, M.Ag (Ketua Sidang)		12/04 - 2023
2.	Tati Wulandari, M.Pd (Sekretaris Sidang)		12 April 2023
3.	Dr. Yusmarni, M.Pd (Penguji I)		12/04/2023
4.	Muslimahayati, M.Pd (Penguji II)		12 April 2023
5.	Hendra Bestari, S.Si, M.Pd (Pembimbing I)		12 April 2023
6.	Abul Walid, S.Pd, M.Pd (Pembimbing II)		12/04/2023

Jambi, 4 April 2023  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN STS Jambi

Dr. H. Fadlilah, M.Pd  
NIP.19670711 1992 03 2004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang menyalin sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa menaungi sumber asli;
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi;

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebahagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, 13 Maret 2023

Penulis,



INAYATI  
NIM.208190003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa menguraikan da menyebutkan sumber asli;  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember.

@ Hak cipta milik UIN Sunha Jember  
Sholistic Islamic University of Sunha, Thana Solitudin Jambi

## PERSEMBAHAN

Puji hanya kepada Allah Yang Maha Suci, syukurku hanya kepada Allah Yang Maha Ghafur yang telah memberikan ku nikmat umur sehingga Aku dapat menyelesaikan tugas akhir di masa perkuliahan ini.

Sholawat berbingkis salam juga tak lupa ku hadiahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang dengan membaca sholawat nya “*Allahumma sholli ‘alaa sayyidina Muhammad wa ,, alaa ali sayyidina Muhammad*” aku bisa merasa tenang dan berharap bisa mendapatkan syafaatnya di hari akhir nanti.

Dengan ridho Allah SWT, aku persembahkan karya sederhana ini untuk orang yang paling istimewa yang senantiasa ada saat suka maupun duka dan yang selalu memanjatkan do’a disetiap langkah keberhasilanku,

Yaitu:

Ayahanda (Zainudin) dan ibunda (Kuswani) yang ku cintai dan kusayangi sampai akhir hayatku. Terima kasih atas dukungan, kasih sayang, dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah keberhasilanku. Terima kasih atas segala keringat dan peluh yang dikeluarkan untuk mencukupi segala kebutuhanku.

Teruntuk ayuk saya (Rizky Khairati), abang ipar saya (M.Najwan) dan adik saya (Muhammad Adity Aqila) Terima kasih selalu mendukungku, memberiku motivasi dan semangat dalam menyelesaikan karya ini. Terima kasih juga kepada seluruh keluarga yang telah membantu saya dari segi apapun.

Terima kasih yang tak terhingga untuk dosen pembimbing skripsi terhebat atas ilmu dan waktunya dalam membimbing dari awal hingga skripsi ini terselesaikan.

Pembimbing I : Hendra Bestari, S.Si., M.Pd

Pembimbing II : Abul Walid, S.Pd., M.Pd

Untuk keluarga Gakure (Matematika 2019 A), Keluarga KKN posko 02, dan keluarga besar Ma’had Al-jamiah terkhusus Lembaga pengurus Asrama (LA\_PASMA) demisioner 10 saya ucapkan terima kasih untuk solidaritas, kebersamaan, support, dan pengalaman berharga selama perjalanan dari awal sampai akhir dunia perkuliahanku.

Terima kasih pula untuk teman-teman terbaikku (Bilqis, Liliana, Tartila, Dynda Tri Wahyuni, Erfin Nurlayli Wulandari) dan lain-lain yang tidak bisa disebut satu persatu atas dukungan, motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Untuk akhir dari awal perjuangan ku persembahkan karya sederhana ini untuk kalian semua. Semoga Allah selalu memberikan kemudahan dan Ridho-Nya kepada kita semua.

## MOTTO

الْحَمْدُ لِلَّهِ فَاطِرِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ جَاعِلِ الْمَلَائِكَةِ رُسُلًا أُولِي أَجْجِحَةِ مَثْنَى وَثُلُثَ وَرُبْعَ يَزِيدُ فِي الْخَلْقِ مَا  
يَشَاءُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

"Segala puji bagi Allah Pencipta langit dan bumi, yang menjadikan Malaikat sebagai utusan-utusan (untuk mengurus berbagai macam urusan) yang mempunyai sayap, masing-masing (ada yang) dua, tiga dan empat. Allah menambahkan pada ciptaan-Nya apa yang dikehendaki-Nya. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu." (Q.S Al-Fatiir : 1)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan kritik atau tujuan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jember

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha 'Alim yang kita tidak bisa mengetahui kecuali apa yang diajarkan-Nya, atas iradah-Nya hingga skripsi ini dapat dirampungkan. Shalawat dan salam atas junjungan nabi Muhammad SAW pembawa risalah pencerahan bagi manusia.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi baik moril maupun materil, untuk itu melalui kolom ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. H. Su'aidi Asy'ari M.A Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi serta Wakil Rektor I, Wakil Rektor II dan Wakil Rektor III UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi beserta Wakil Dekan I, Wakil Dekan II dan Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Bapak Ali Murtadlo, M.Pd dan Ibu Dr. Yusmarni, M.Pd, selaku ketua Prodi dan sekretaris prodi Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Seluruh Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Bapak Hendra Bestari, S.Si., M.Pd sebagai pembimbing I dan Bapak Abul Walid, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing II yang telah sabar membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Bapak Mutamassikin, M.Kom, dan Ibu Vinny Yuliani Sundara, S.Si, M.Si Selaku Dosen Validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang telah

meluangkan waktunya dan pemikirannya dem mengarahkan peneliti dalam menyusun instrumen penelitian.

8. Bapak Alpian D, M.Pd dan Ibu Zulva Munawwaroh selaku kepala sekolah dan guru matematika Madrasah Aliyah Nurussa'adah Swasta Teluk Tigo yang telah memberi kemudahan kepada penulis dalam memperoleh data di lapangan.
9. Serta semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebut namanya satu persatu.

Peneliti menyadari sepenuhnya skripsi ini jauh dari kata sempurna karena itu dalam segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik saran yang membangun sehingga penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan referensi peneliti berikutnya serta bermanfaat di bidang pendidikan, Aamiin.

Jambi, 13 Maret 2023

Penulis,



INAYATI

NIM. 208190003



### ABSTRAK

**Nama** : Inayati  
**Program Studi** : Tadris Matematika  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* Pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret kelas XI di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas media *Articulate Storyline 3*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D dengan empat tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Berdasarkan Hasil analisis validasi dari para ahli diperoleh hasil validasi media sebesar 92,6% (Sangat Valid) , hasil validasi materi sebesar 92,5% (Sangat Valid), dan hasil validasi bahasa sebesar 95% (Sangat Valid). Berdasarkan angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas penggunaan media *Articulate Storyline 3* diperoleh hasil angket respon guru sebesar 90,4% (Sangat valid) dan angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil sebesar 76,7% (Valid) dan uji coba lapangan diperoleh sebesar 82% (Sangat Valid). Selain itu, uji efektivitas menggunakan hasil tes dan angket minat. Hasil tes diperoleh persentase peserta didik yang tuntas KKM 65 adalah sebesar 87,5% dan angket minat peserta didik diperoleh sebesar 82,2 %. Berdasarkan hasil proses pengembangan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

**Kata kunci:** *Articulate Storyline 3*, Media pembelajaran interaktif, model 4D

## ABSTRACT

**Name** : Inayati  
**Study Program** : Tadris Mathematics  
**Title** : **Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline 3 Software on Sequences and Series Material at Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo**

This study discusses the development of interactive learning media using Articulate Storyline 3 software on the sequences and series material for class XI at Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo. This study aims to determine the development procedure, level of validity, practicality and effectiveness of Articulate Storyline 3 media. The development model used is the 4D development model with four stages, namely the definition (Define), design (Design), Development (Develop), and deployment stages. (Disseminate). Based on the results of the validation analysis from the experts, the media validation results were 92.6% (Very Valid), the material validation results were 92.5% (Very Valid), and the language validation results were 95% (Very Valid). Based on the teacher and student response questionnaire to the practical use of Articulate Storyline 3 media, the results of the teacher response questionnaire were 90.4% (Very valid) and the student response questionnaire for small group trials was 76.7% (Valid) and field trials were obtained of 82% (Very Valid). In addition, the effectiveness test uses test results and interest questionnaires. The test results showed that the percentage of students who completed KKM 65 was 87.5% and the student interest questionnaire was 82.2%. Based on the results of the overall development process, it can be concluded that interactive learning media using Articulate Storyline 3 on the material for sequences and series is stated to be valid, practical, and effective to use.

**Keywords:** *Articulate Storyline 3, Interactive learning media, 4D model.*



# DAFTAR ISI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacu/urutan dan menyebutkan sumber asli;
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau syairan suatu masalah;
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Kalijaga;
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Kalijaga.

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA DINAS .....	ii
PERNYATAAN ORISINATLIS .....	iv
PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Tujuan dan Manfaat Pengembangan .....	8
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan .....	10

BAB II KAJIAN TEORI, KONSEP PENGEMBANGAN MODEL, PENELITIAN YANG RELEVAN .....	11
A. Konsep Pengembangan Model.....	11
1. Definisi Penelitian Pengembangan.....	11
2. Karakteristik Penelitian Pengembangan.....	11
3. Model Pengembangan 4D .....	12
B. Kajian Teori .....	13
1. Media Pembelajaran .....	13
2. Media Pembelajaran Interaktif .....	16
3. Articulate Storyline .....	18
4. Barisan dan Deret .....	24
C. Penelitian yang Relevan.....	26

BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
B. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	29
C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan.....	29
1. Pendekatan Pengembangan .....	29



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;  
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sunha Traha Sofuddin Jambi

2. Prosedur Pengembangan .....	31
3. Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	47
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	53
3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	58
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....	83
B. Pembahasan .....	84
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>91</b>
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>
<b>CURRICULUM VITAE .....</b>	<b>141</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data hasil Tes Observasi Awal Kelas XI MA Nurussa'adah.....	3
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum 2013 .....	24
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Media .....	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru dan Peserta Didik .....	41
Tabel 3.5 Skor Butir Skala Likert .....	43
Tabel 3.6 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk .....	43
Tabel 3.7 Skor Butir Skala Likert .....	44
Tabel 3.8 Tingkat Praktikalitas Penggunaan Media Articulate Storyline 3.....	44
Tabel 3.9 Tingkat Praktikalitas Penggunaan Media Articulate Storyline 3.....	45
Tabel 3.10 Skor Butir Skala Likert .....	46
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) .	50
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	52
Tabel 4.3 Daftar Nama Validator.....	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	62
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru .....	71
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil .....	74
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar.....	76
Tabel 4.10 Hasil Tes Peserta Didik.....	78
Tabel 4.11 Data Hasil Angket Minat Peserta Didik.....	81

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jember;

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Persyaratan Memasangkan <i>Software Articulate Storyline</i> .....	19
Gambar 2.2 <i>Icon Articulate Storyline 3</i> .....	21
Gambar 2.3 Tampilan Awal Buka <i>Articulate Storyline 3</i> .....	21
Gambar 2.4 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	21
Gambar 2.5 Menu <i>Home</i> Pada <i>Articulate Storyline 3</i> .....	22
Gambar 2.6 Menu <i>Publish</i> Pada <i>Articulate Storyline 3</i> .....	22
Gambar 2.7 Menu <i>Character</i> Pada <i>Media Articulate Storyline 3</i> .....	22
Gambar 2.8 <i>Timeline</i> <i>Media Articulate Storyline 3</i> .....	23
Gambar 2.9 <i>Trigger Media Articulate Storyline 3</i> .....	23
Gambar 2.10 Menu <i>Quiz</i> Pada <i>Articulate Storyline 3</i> .....	23
Gambar 3.1 Metode Pengembangan <i>Media Pembelajaran Model 4D</i> .....	30
Gambar 3.2 <i>flowchart</i> <i>media Articulate Stoyline 3</i> .....	34
Gambar 3.3 <i>Storyboard Slide Cover</i> .....	34
Gambar 3.4 <i>Storyboard Slide Menu Utama</i> .....	35
Gambar 3.5 <i>Storyboard Slide Petunjuk Penggunaan</i> .....	35
Gambar 3.6 <i>Storyboard Slide Kompetensi</i> .....	35
Gambar 3.7 <i>Storyboard Slide Materi</i> .....	36
Gambar 3.8 <i>Storyboard Slide Kuis</i> .....	36
Gambar 3.9 <i>Storyboard Slide Referensi</i> .....	36
Gambar 3.10 <i>Storyboard Slide profil pengembangan</i> .....	37
Gambar 4.1 Hasil Analisis Konsep .....	52
Gambar 4.2 Cover .....	55
Gambar 4.3 Menu Utama.....	55
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan .....	55
Gambar 4.5 Kompetensi.....	56
Gambar 4.6 Materi .....	56
Gambar 4.7 Kuis dan rekapan hasil kuis.....	57
Gambar 4.8 Referensi.....	58
Gambar 4.9 Profil Pengembangan .....	58
Gambar 4.10 <i>Revisi Background dan Ukuran layout Media</i> .....	65
Gambar 4.11 <i>Revisi Kombinasi Warna</i> .....	65
Gambar 4.12 <i>Revisi Font dan Desain</i> .....	66
Gambar 4.13 <i>Revisi Tombol Play/Pause</i> .....	67
Gambar 4.14 <i>Revisi Typo</i> .....	68
Gambar 4.15 <i>Revisi Perbedaan IPK 3.6.2 dan 3.6.3</i> .....	68
Gambar 4.16 <i>Revisi Jawaban No 3</i> .....	68
Gambar 4.17 <i>Revisi Materi Dan Simbol Pola Bilangan</i> .....	69
Gambar 4.18 <i>Revisi Materi Deret Aritmatika</i> .....	69
Gambar 4.19 <i>Typo</i> .....	70
Gambar 4.20 <i>Revisi Penulisan Imbuhan</i> .....	70

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember;  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Validasi dan Lembar Validasi Ahli Media .....	100
Lampiran 2 : Surat Keterangan Validasi dan Lembar Validasi Ahli Materi.....	104
Lampiran 3 : Surat Keterangan Validasi dan Lembar Validasi Ahli Bahasa ...	107
Lampiran 4 : Wawancara Guru Matematika .....	110
Lampiran 5 : Wawancara Peserta didik .....	111
Lampiran 6 : Angket Reespon Guru .....	115
Lampiran 7 : Angket Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil .....	117
Lampiran 8 : Angket Respon Peserta didik Uji Lapangan.....	119
Lampiran 9 : Hasil Tes Peserta Didik .....	125
Lampiran 10 : Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	127
Lampiran 11 : Surat perintah Riset .....	135
Lampiran 12 : Dokumentasi.....	138

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, persifan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (Hakim, 2016). Pendidikan merupakan perubahan diri secara tidak sadar dengan melewati proses pembelajaran dalam seluruh aspek kegiatannya. Pendidikan juga merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas SDM serta memperoleh ilmu pengetahuan yang luas. Pentingnya menuntut ilmu di jelaskan dalam surah At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ  
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya: *“Dan tidak sepatutnya bagi mukmin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”* (QS. At Taubah/9:122)

Berdasarkan surah At-Taubah ayat 122, dijelaskan bahwa pentingnya menuntut ilmu. Ilmu merupakan hal sangat penting dalam kehidupan karena dengan adanya ilmu maka kita dapat membedakan hal yang berupa kebaikan dan hal berupa keburukan dan dengan ilmu kita dapat menjaga diri. Cara

mendapatkan ilmu yaitu dengan belajar. Peserta didik harus belajar untuk memiliki potensi dengan melakukan pengembangan diri melalui pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, matematika juga merupakan dasar ilmu-ilmu lainnya. Untuk itu Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib sejak dini sampai perguruan tinggi. Menurut (Ferdy dkk, 2021) Matematika adalah ilmu yang universal yang menciptakan inovasi masa kini dalam bidang teknologi, yang bertujuan untuk memajukan daya pikir manusia. Dengan memahami matematika dapat memudahkan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dalam kegiatan sehari-hari di terapkan dalam bentuk soal cerita. Dalam penelitian (Sulis, 2018) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran untuk peserta didik biasanya mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita. Salah satu materi yang berbentuk soal cerita yang sering dijumpai peserta didik yaitu materi barisan dan deret.

Materi barisan dan deret merupakan materi yang wajib harus dipelajari di kelas XI tingkatan SMA/MA. Materi barisan dan deret sangat penting dipelajari oleh peserta didik karena pada kehidupan sehari-hari materi barisan dan deret sering digunakan dalam bidang bisnis dan ekonomi, perhitungan dapat lebih terstruktur dan sistematis dengan menggunakan materi barisan dan deret (Maulia, 2022). Contohnya ketika peserta didik masuk dalam dunia kerja materi barisan dan deret akan digunakan ketika memperkirakan jumlah produksi barang dalam perusahaan (Purboningsih, 2015) dalam (Alpiani, dkk. 2022).

Pada umumnya materi barisan dan deret merupakan materi memuatkan bentuk angka-angka dan rumus yang dimuatkan dalam bentuk soal cerita saja. Dalam penelitian (Handayani, dkk, 2020) kesalahan-kesalahan yang dialami dalam menyelesaikan soal cerita pada materi barisan dan deret ialah kesalahan konsep, kesalahan menggunakan data, kesalahan interpretasi bahasa, kesalahan teknis, dan kesalahan penarikan kesimpulan. Namun dari lima kesalahan tersebut yang menyumbang kesalahan terbanyak



adalah kesalahan konsep sebanyak 25,92%. Kemudian Menurut (Trinoviawati, 2019) dalam (Imroatan, dkk, 2022) mengatakan peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan materi barisan dan deret dikarenakan kurang memahami materi tersebut. Untuk itu materi ini memerlukan bermacam-macam metode penyelesaian sehingga membutuhkan keahlian pemecahan permasalahan yang besar untuk mengerjakan materinya (Pirmanto dkk, 2020) dalam (Imroatan, dkk, 2022). Maka dari pada itu perlu adanya sesuatu yang baru yang mampu membuat mudah dalam memahami konsep materi serta materi dapat bertahan lama dalam ingatan peserta didik seperti menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo, diketahui hasil observasi bahwa Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo ini membolehkan peserta didik membawa handphone ke lingkungan sekolah. Kemudian diperoleh hasil wawancara guru bidang mata pelajaran Matematika kelas XI bahwa guru mengatakan pembelajaran matematika yang dilakukan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket matematika dan dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan metode lainnya ataupun menggunakan media pembelajaran baik pada materi barisan dan deret maupun materi lainnya. Dari wawancara bersama guru juga di temukan hasil belajar peserta didik yang diberikan tes berkaitan dengan pemahaman konsep matematis peserta didik sebanyak 4 soal didapati hasil bahwa kemampuan peserta didik masih berada di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 65. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1** Data hasil Tes Observasi Awal Kelas XI MA Nurussa'adah

No	Nilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	$\geq 65$	Tuntas	6 Peserta Didik	25%
2	$< 65$	Tidak Tuntas	18 Peserta Didik	75%



<b>Jumlah</b>	<b>24 Peserta Didik</b>	<b>100%</b>
---------------	-------------------------	-------------

*Sumber: data hasil pemahaman konsep peserta didik*

Hasil belajar peserta didik rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya model pembelajaran yang hanya berorientasi kepada guru dan penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket matematika yang diduga belum mendukung dan masih sulit untuk dipahami peserta didik. Hasil observasi awal diketahui juga dalam proses pembelajaran peserta didik juga tidak kondusif dalam mengikuti pembelajaran, ada yang keluar masuk kelas dengan berbagai alasan dan ada yang ngobrol bersama teman sebangkunya.

Kemudian hasil wawancara bersama beberapa peserta didik terkait proses pembelajaran, peserta didik mengatakan bahwa matematika itu salah satu mata pelajaran yang sulit di pahami dan beberapa peserta didik tidak menyukai matematika karena kesulitan dalam memahami materi. Peserta didik juga mengatakan dalam pembelajaran hanya menggunakan buku paket matematika yang hanya berisi materi tanpa dilengkapi gambar, animasi, dan multimedia lainnya yang mendukung, diduga peserta didik menjadi kurang tertarik dan merasa bosan pada saat pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu adanya solusi dalam mengatasinya. salah satu caranya ialah mengikuti revolusi industri 4.0. karena pendidikan di zaman revolusi industri 4.0 dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran (Putriani & Hudaidah, 2021). Untuk itu solusinya yaitu menggunakan media pembelajaran. Tujuan menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak bosan serta termotivasi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini akan dibuat dengan adanya interaksi peserta didik dengan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa monoton hanya memperhatikan media yang akan digunakan. Maka Media pembelajaran yang akan gunakan ialah media pembelajaran interaktif.



Menurut (Mitrawalida, 2018) Pembelajaran interaktif adalah suatu cara yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar dan mengajar berpusat pada peserta didik agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar yang bergerak serta video yang bertujuan memudahkan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai perantara penyampaian materi sehingga pemahaman peserta didik lebih mudah terhadap materi yang di sampaikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga mampu meningkat motivasi peserta didik secara mandiri sesuai kecepatan pemahaman peserta didik (Nopriyanti & Sudira, 2015). Media pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline 3* tidak kalah menarik dengan media pembelajaran interaktif lainnya seperti *macromedia flash, adobe flash*, dan lain-lain (Putra, 2021). Articulate Storyline digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu (sesuai tujuan kegunaan pengguna). keahlian dalam membuat presentase terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta didik yang mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2018).

*Software Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak (*Software*) yang difungsikan sebagai media komunikasi dan presentasi. *Software Articulate Storyline 3* juga merupakan perangkat lunak yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, teks, foto, audio dan lain-lain. Media pembelajaran *Articulate Storyline* membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran, selain karena media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik, *Articulate Storyline* sendiri juga dapat membantu peserta didik dalam memahami sesuatu materi (Nadia, 2022). Menurut (Saepuloh, 2022) *Articulate Storyline* dapat



membantu peserta didik memahami materi karena pada *Articulate Storyline* peserta didik mendapatkan gambaran materi sangat jelas di dalamnya terdapat materi yang dikemas berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video. Oleh karena itu, media *Articulate Storyline 3* tepat digunakan pada materi barisan dan deret dikarenakan dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* dapat membantu memahami materi dengan mudah.

Hasil *Software Articulate Storyline 3* ini dapat di publish menjadi *Web Browser* berupa *Html5*, *Desktop* berupa *exe* dan lain-lain yang kemudian dapat di akses dan dimainkan langsung oleh peserta didik baik di laptop, Komputer maupun handphone. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan adanya peserta didik yang memainkan handphonenya pada saat dalam pembelajaran maka *Software Articulate Storyline 3* tepat digunakan oleh peserta didik tersebut karena hasil dari *software* ini bisa di akses di handphone. *Software Articulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran interaktif dikarenakan peserta didik berinteraksi langsung dan bebas memilih sesuai kemauannya.

Penelitian terdahulu oleh (Supatro & Lumbantoruan, 2020) yang meneliti media pembelajaran matematika berbasis *Articulate Storyline* Pada materi bangun ruang Sisi Datar menghasilkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang sisi datar layak digunakan dan media pembelajaran yang telah dihasilkan dinyatakan valid oleh para ahli. Kemudian penelitian dari (Ariani, C. 2021) tentang *Articulate Storyline* pada materi sistem persamaan dua variabel memperoleh hasil bahwa media *Articulate Storyline* dapat mendorong peserta didik lebih aktif, lebih teliti, lebih mandiri dalam proses pembelajaran dan media *Articulate Storyline* tersebut dinyatakan valid dan praktis sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matematika. dan penelitian (Lina U.N. 2022) mengenai pengembangan media *Articulate Storyline* berorientasi AKM pada materi Aljabar menghasilkan media *Articulate Storyline* yang valid, praktis dan efektif. Hal ini mengidentifikasi bahwa media *Articulate Storyline* praktis,



valid, efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terbukti bahwa penggunaan *Software Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan valid, praktis, efektif dan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran matematika. Untuk itu pada penelitian ini peneliti menggunakan materi Barisan dan Deret kelas XI tingkat MA dengan harapan media yang di kembangkan pada materi tersebut juga dinyatakan layak digunakan. Berdasarkan uraian di atas untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa’adah Teluk Tigo*”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat didefenisikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman konsep materi barisan dan deret.
2. Pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket.
3. Pembelajaran menggunakan metode ceramah.
4. Proses pembelajaran tidak kondusif
5. Belum pernah menggunakan media pembelajaran yang cukup menarik peserta didik untuk mau belajar matematika khususnya materi barisan dan deret dan peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran.
6. Belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa masalah yang dihadapi. Untuk itu perlu memberi batasan masalah agar tidak terjadi penyimpangan dalam memahami permasalahan dan terarahnya pembahasan-pembahasan masalah tersebut. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:



1. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo.
2. Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3*.
3. Materi yang akan digunakan adalah materi barisan dan deret kelas XI.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat beberapa tujuan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada materi barisan deret kelas XI di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret kelas XI di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo menurut tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas?

#### E. Tujuan dan Manfaat Pengembangan

##### 1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat beberapa tujuan penelitian, yaitu:

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret kelas XI di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret kelas XI di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo menurut tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

##### 2. Manfaat penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember;



Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline 3* dan diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan pengembangan media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran matematika di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Sebagai sarana dan latihan serta menambah bekal dan pengalaman untuk turut berkecimpung dalam dunia pendidikan.

2) Bagi Peserta Didik

Sebagai media menarik perhatian peserta didik agar meningkatkan motivasi dalam pembelajaran matematika serta penggunaan media pembelajaran juga mempermudah siswa dalam memahami materi.

3) Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya materi barisan dan deret.

4) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternative dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo.



## F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline 3* yang dijalankan dengan computer.
2. Dalam media pembelajaran interaktif ini akan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, serta merujuk pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) untuk Madrasah Aliyah Nurussa'adah Sarolangun.
3. Unsur-unsur dalam media pembelajaran ini terdiri dari
  - a. Start (cover)
  - b. Menu produk/media, yang berisikan:
    - 1) Petunjuk penggunaan tombol
    - 2) Kompetensi
    - 3) Materi
    - 4) Kuis
    - 5) Referensi
    - 6) Profil
  - c. Exit
4. Media pembelajaran interaktif membahas tentang materi barisan dan deret kelas XI Madrasah Aliyah.
5. Tingkat pengguna media adalah siswa Madrasah Aliyah Nurussa'adah kelas XI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



## BAB II

### KAJIAN TEORI, KONSEP PENGEMBANGAN MODEL, PENELITIAN YANG RELEVAN

#### A. Konsep Pengembangan Model

##### 1. Definisi Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research And Develoment*) merupakan salah satu metode penelitian. Menurut (Sugiono, 2017:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode yang mengembangkan suatu produk yang telah di buat oleh orang lain atau menciptakan produk baru yang belum pernah dibuat oleh orang lain, serta melakukan validasi atau menguji kelayakan terhadap produk tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan menurut (Sugiono, 2019: 395) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Maka dapat disimpulkan bahwa metode Penelitian dan pengembangan (*Research And Develoment*) adalah metode penelitian dan pengembangan adalah suatu kegiatan penelitian yang tersusun secara terarah dan sistematis yang berguna untuk memperbaiki atau menciptakan suatu produk yang baru dan menguji kelayakan agar produk tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran.

##### 2. Karakteristik Penelitian Pengembangan

Menurut (Santayasa, 2019) penelitian pengembangan kualitas pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologinya dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran

- b) Pengembangan model, pendekatan, dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi peserta didik.
- c) Proses pengembangan produk dan validasi melalui uji ahli dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validitas, dan uji coba lapangan dideskripsikan secara jelas sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.
- d) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu dikomentasikan secara rapi Dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Kemudian (Akker, 1999) mengemukakan beberapa motif penelitian dan pengembangan yaitu:

- a) Motif dasarnya bahwa penelitian kebanyakan dilakukan bersifat tradisional, seperti eksperimen, survey, dan analisis korelasi yang fokus terhadap analisis deskriptif dan tidak memberikan hasil yang berguna untuk desain dan pengembangan dalam pendidik.
- b) Keadaan yang sangat kompleks dari banyaknya perubahan kebijakan di dalam dunia pendidikan yang lebih evolusioner (interaktif dan siklis).
- c) Penelitian bidang pendidikan secara umum kebanyakan mengarah pada reputasi yang ragu-ragu dikarenakan relevansi ketiadaan bukti. (Risa & wahyu, 2020: 24).

### 3. Model Pengembangan 4D

Dalam penelitian pengembangan terdapat beberapa macam model penelitian pengembangan. Model pengembangan 4D merupakan salah satu model penelitian pengembangan. Menurut Thiagaraja yang dikutip oleh sugiono mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian pengembang diistilahkan dengan 4D yaitu *define, design, development, and dissemination*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;



- a) Pendefinisian (*Define*) merupakan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti atau studi literature.
- b) Perancangan (*Design*) merupakan kegiatan membuat rancangan produk yang telah ditetapkan.
- c) Pengembangan (*Development*) merupakan membuat rancangan produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang hingga dihasilkan produk sesuai spesifikasi yang ditetapkan.
- d) Penyebaran (*Dissemination*) merupakan kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan oleh orang lain. (Risa & wahyu, 2020: 61)

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. (Musfiqon, 2012:28) mengatakan media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Brown,1970) menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar dan mengajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan seingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, M.A, dkk, 2020)

Sedangkan pembelajaran adalah suatu kondisi yang membuat seseorang melaksanakan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang dapat di dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat. (Gagne and Briggs,1974) menyatakan media pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;



merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat, bahan dan teknik yang dapat menyampaikan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tersipta dengan baik. (Mustofa, dkk, 2020).

#### **b. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran**

Penggunaan media harus dapat memperhatikan berbagai prinsip dalam pemilihan media terlebih dahulu. Menurut Saud (2009 : 97) dalam (Khusna, 2022) prinsip-prinsip dalam pemilihan berbagai media pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- 1) Tepat guna, yaitu sebuah media yang dapat digunakan sesuai dengan kemampuan kompetensi dasar.
- 2) Berdaya guna, adalah sebuah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai motivasi akan belajar peserta didik.
- 3) Bervariasi, yang memiliki arti bahwa media dapat menumbuhkan berbagai sikap aktif bagi peserta didik.dalam.belajar.

#### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut (Rusman,2013) dalam (Marwah, 2017) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatiannya siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran



- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

#### d. Macam-macam Media pembelajaran

Menurut (Heinich and Molenda,2009) ada 6 jenis media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Media cetak, seperti buku, LKS dan lembar kerja siswa
- 2) Media audio, seperti video
- 3) Media visual, seperti peta dan gambar
- 4) Media proyeks gerak, seperti software
- 5) Manusia, seperti guru
- 6) Benda tiruan, seperti miniatur

Kemudian dalam (Layaliya, 2021) Media pembelajaran megikuti taksonomi (Leshin, dkk, 1992), yaitu

- 1) Media berbasis manusia (guru, tutor, main peran,kegiatan berkelompok),
- 2) Media berbasis cetakan(buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas)
- 3) Media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figure/gambar, transportasi, film bingkai atau slide),
- 4) Media berbasis audiovisual (video, film, slide bersama tape, televisi), dan media berbasis computer (pembelajaran dengan bantuan computer dan video interaktif (Kustadi & Darmawan, 2020)

Menurut (Arsyad, 2011) dalam (Layaliya, 2021) jenis media dilihat dari perkembangan teknologi terbagi menjadi 2 kategori, yaitu:

#### 1) Media Tradisional

Media tradisonal terdiri atas:

- a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips;



- b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info;
  - c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset;
  - d) Penyajian multimedia seperti slide plus suara (tape), multi-image;
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video;
  - f) Cetak seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out);
  - g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
  - h) Realita seperti model, specimen (contoh) dan manipulatif
- 2) Media Teknologi Muthakhir
- Media teknologi mutakhir terdiri atas:
- a) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh;
  - b) Media berbasis mikropocessor seperti Computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, Hypermedia, Compact (video).

## 2. Media Pembelajaran Interaktif

### a. Pengertian media pembelajaran interaktif

Menurut KBBI interaktif berasal dari kata interaksi yang artinya saling melakukan aksi atau saling hubungan. Media Interaktif adalah suatu media pendidikan berbasis computer yang dikontrol oleh pengguna (Satriansya, M. E., 2016). Sedangkan pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya atau siswa dengan lingkungannya. Dengan kata lain pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang melibatkan para peserta didik untuk terlibat aktif. Maka dapat disimpulkan, media pembelajaran interaktif adalah segala media baik alat, bahan, dan teknik baik berupa *hardware* maupun *software* yang mampu menciptakan suasana belajar yang peserta didiknya berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan pesan-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang menyalin sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, persusutan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau syjuvan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



pesan materi yang terkemas dengan menarik baik berupa teks, gambar-gambar, suara, video dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. (kustiono, 2010) ) dalam (Nugraheni, T. D., 2017).

#### **b. Fungsi media pembelajaran interaktif**

Menurut (Kustino, 2010) dalam (Nugraheni, T. D., 2017). Secara umum media pembelajaran interaktif memiliki fungsi edukatif, yaitu:

- 1) Menyimpan bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan saja diperlukan
- 2) Memberi informasi tentang berbagai referensi dan sumber-sumber serta alat-alat audi-visual yang tersedia.
- 3) Memberi informasi tentang ruangan belajar, peserta didik dan guru.
- 4) Memberi informasi tentang hasil belajar peserta didik.
- 5) Menyarankan kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan oleh seorang peserta didik serta menilai kembali pekerjaan siswa pada waktunya serta memberi tugas-tugas baru untuk dikerjakan selanjutnya.

#### **c. Macam-Macam Media Pembelajaran Interaktif**

Macam-macam media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Media interaktif berbasis E-Learning, (contohnya Moodle, Ilmukomputer, fedena).
- 2) Media interaktif berbasis web, (contohnya Zenius Education, wikipedia, kelas kita)
- 3) Media interaktif berbasis Software, (contohnya rekentest, kalkulator ilmiah siscyon lite)
- 4) Media interaktif berbasis aplikasi android, (contohnya Ruang guru, Quippe, CBT UN SMP)

#### **d. Prinsip dan Kriteria Media Pembelajaran**

Prinsip-prinsip dalam memilih media belajar sebagai berikut:

- 1) Prinsip efektifitas dan efisiensi
- 2) Prinsip taraf berfikir peserta didik
- 3) Interaktivitas media pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;



UNIVERSITAS ISLAM SUNHA JAMBI  
JAMBI  
1991

- 4) Ketersediaan media belajar
- 5) Kemampuan guru menggunakan media
- 6) Alokasi waktu
- 7) Fleksibilitas media yang digunakan
- 8) Keamanan media saat digunakan. (Arsyad, 2013)

Kriteria dalam proses pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan
- 2) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 3) Mampu dan terampil menggunakan
- 4) Keadaan peserta didik
- 5) Ketersediaan. (Anggraini, N. 2022)

### 3. Articulate Storyline

#### a. Pengertian Articulate Storyline

*Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi mirip seperti *Microsoft Power Point*. Perbedaannya ialah ada fitur yang ada pada softwrenya seperti *timeline* (kapan dan berapa lama objek akan ditampilkan), *movie*, *picture*, *character*, *trigger* (perintah/kontrol pada objek tertentu untuk melakukan aksi yang kita inginkan) dan lain-lain. Aplikasi articulate storyline 3 merupakan multimedia authoring tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang bisa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartpone. (Mallu & Samsuriah, 2020) menyatakan bahwasannya media Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk media presentasi dan penyampaian informasi. Media ini sangat cocok digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *adobe flash* yang sering digunakan untuk membuat media interaktif, sedangkan media *Articulate Storyline 3* itu tidak membutuhkan bahasa pemrograman pada saat proses



pembuatannya. Dengan begitu menggunakan aplikasi ini pada proses pembelajaran akan menyenangkan (Millah N.H,2022).

Sebelum memasang *Software Articulate Storyline* maka perlu memenuhi persyaratan *Hardware* dan *Software* yang diperlukan di antaranya:

Hardware	Software
CPU 2 GHz processor or higher (32-bit or 64-bit)	Operating system windows 10 (32-bit or 64-bit) windows 8 (32-bit or 64-bit) windows 7 SP1 or later (32-bit or 64-bit) Mac OS X 10.6.8 or later with parallels
Memory 2 GB minimum	Desktop 7+ or VMware Fusion 4+.
Display 1,280 x 800 screen resolution or higher	NET Runtime Microsoft .NET Framework 4.5.2 or later (gets installed if not present)
Multimedia sound card, microphone, and webcam for recording narration and video	Visual C++ Microsoft visual C++ 2017 Redistributable (gets installed if not present)
	Adobe Flash Player Adobe Flash Player 10.3 or later

**Gambar 2.1** Persyaratan Memasang *Software Articulate Storyline*

## b. Kelebihan dan kekurangan Articulate Storyline

### 1) Kelebihan Articulate Storyline

- a) Memiliki fitur *Articulate Storyline 3* ini sangat mirip dengan fitur yang ada pada Ms PowerPoint.
- b) Mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan Ms PowerPoint.
- c) Mendukung pembelajaran berbasis Game karena bersifat Interaktif.
- d) Konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video.
- e) Hasil publikasi dapat dijalankan melalui:
  - *Desktop*, berupa file aplikasi (exe)
  - *Web browser*, berupa file HTML5

- *Smartphone Android*, dengan mengkonversinya menjadi APK
- *LMS (Learning Management System)* seperti Moodle, berupa file SCORM
- Memberikan konten yang interaktif karena melibatkan siswa dalam pembelajaran.

## 2) Kekurangan Articulate Storyline

- Tampilan media ketika dijalankan di *smartphone* tidak bisa benar2 *full screen*. Jadi masih ada margin kira-kira 1-3 *pixel* dari batas layar *smartphone*. Namun dari sisi konten, semua dapat dijalankan dengan baik.
- Tidak ada *equation* atau *symbol* yang berfungsi membuat lambang, rumus, atau penulisan khusus untuk matematika. Namun Jika ingin membuat Symbol atau *aquation* bisa di buat di *microsoft powerpoint* terlebih dahulu kemudian di salin pada *Articulate Storyline*
- Jika menggunakan backsound pada media, maka backsound akan dijalankan hanya pada slide/layer dimana media tersebut ditambahkan. Namun jika ingin backsound dijalankan sepanjang media, teman-teman dapat menambahkan script tertentu untuk menyiasatinya.

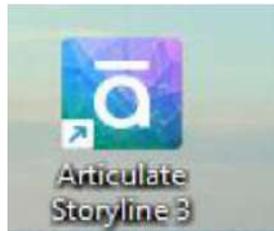
## c. Lembar kerja Articulate Storyline

Tampilan Articulate Storyline mirip seperti tampilan Microsoft Power Point. Namun, ada beberapa menu pada di articulate storyline tidak ada pada tampilan Microsoft Power Point. berikut tampilan Articulate Storyline yang tidak ada pada Microsoft Power Point:

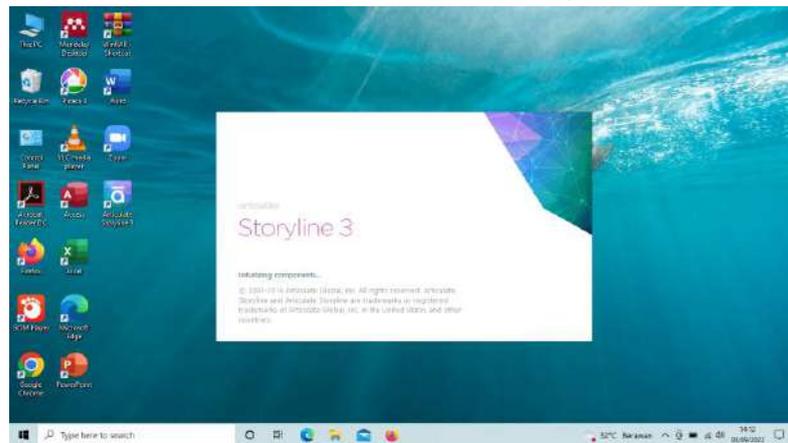


- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

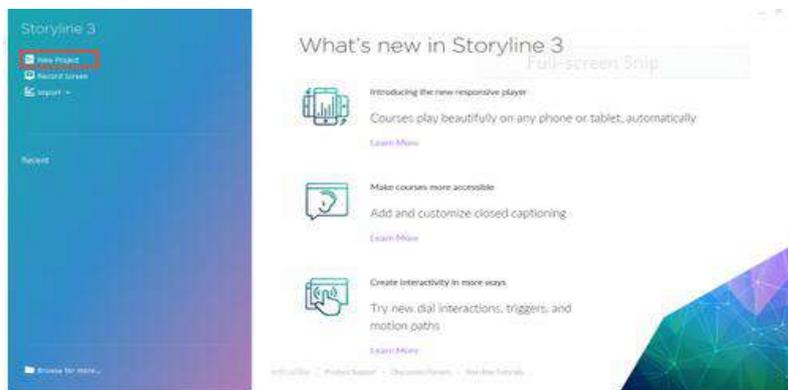
1) Tampilan awal Articulate Storyline



Gambar 2.2 Icon Articulate Storyline 3



Gambar 2.3 Tampilan Awal Buka Articulate Storyline 3

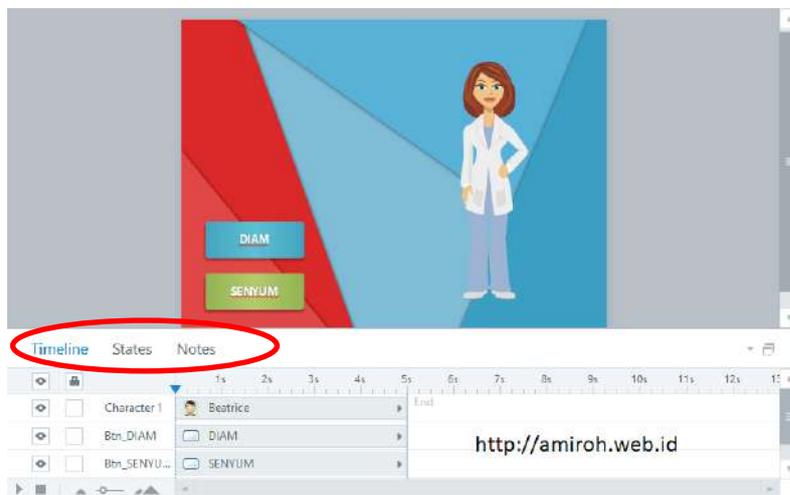


Gambar 2.4 Tampilan Awal Articulate Storyline 3

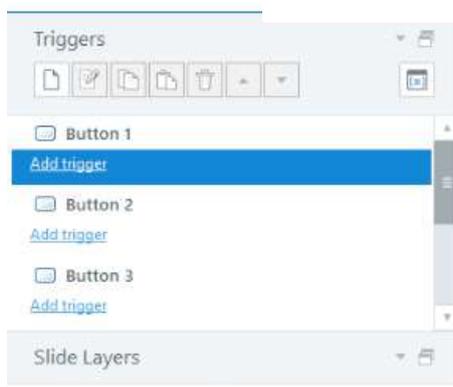




- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dianggap melanggar undang-undang hak cipta jika:
    - a. Perungkapan karya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan kritik atau tujuan suatu masalah.
    - b. Perungkapan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.
  2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



Gambar 2.8 Timeline Media Articulate Storyline 3



Gambar 2.9 Trigger Media Articulate Storyline 3



Gambar 2.10 Menu Quiz Pada Articulate Storyline 3

#### 4. Barisan dan Deret

Pada pembelajaran matematika di kelas XI SMA/MA sederajat pada kurikulum 2013 materi barisan deret dipelajari pada semester genap. Kompetensi dasar dari materi barisan deret dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum 2013

Kompetensi Dasar (KD)	Kompetensi Dasar (KD)
3.6 Menggeneralisasikan pola bilangan dan jumlah pada barisan Aritmatika dan Geometri	4.6 Menggunakan pola barisan aritmatika atau geometri untuk menyajikan dan menyelesaikan masalah kontekstual (termasuk pertumbuhan, peluruhan, bunga majemuk. Dan anuitas)

##### a. Pola Bilangan

Barisan bilangan adalah urutan bilangan yang memiliki aturan atau pola bilangan. Jika suatu barisan bilangan ditulis dengan lambang  $U$  untuk menyatakan urutan suku-sukunya bilangan pertama ditulis  $U(1)$  atau  $U_1$ , bilangan kedua ditulis  $U(2)$  atau  $U_2$ , bilangan ketiga ditulis  $U(3)$  atau  $U_3$ , hingga bilangan ke  $n$  (bilangan asli) ditulis  $U(n)$  atau  $U_n$ .

##### b. Barisan Aritmatika

Barisan aritmatika adalah barisan bilangan yang selisih atau suatu suku dengan suku sebelumnya selalu sama atau tetap. Selisih yang selalu sama itu disebut Beda ( $b$ ). Berikut Rumus Mencari Selisih (beda):

$$b = U_2 - U_1 = U_3 - U_2 = U_n - U_{n-1}$$

Berdasarkan defenisi di atas diperoleh rumus ke- $n$  barisan aritmatika adalah

$$U_n = a + (n - 1)b$$

Keterangan :

$U_n$  = Suku ke- $n$

$a$  = Suku pertama

$b$  = beda



## c. Deret Aritmatika

Deret aritmatika adalah jumlah suku-suku pada barisan aritmatika. Misalnya, diketahui  $U_1, U_2, U_3, \dots, U_n$  adalah barisan aritmatika, maka  $U_1 + U_2 + U_3 + \dots + U_n$  adalah deret aritmatikanya. Deret aritmatika dilambangkan dengan  $S_n$ . Rumus deret aritmatika adalah

$$S_n = \frac{1}{2}n(2a + (n - 1)b) \text{ atau } S_n = \frac{1}{2}n(2a + U_n)$$

Keterangan

$S_n$  = Jumlah suku pertama

$U_n$  = Suku ke-n

$a$  = Suku Pertama

## d. Barisan Geometri

Barisan geometri adalah barisan yang n ilai perbandingan (rasio) antara dua suku yang berurutan selalu tetap. Rasio, dilambangkan dengan ( $r$ ) merupakan nilai perbandingan dua suku yang berdekatan. Nilai  $r$  dinyatakan

$$r = \frac{U_2}{U_1} = \frac{U_3}{U_2} = \dots = \frac{U_n}{U_{n-1}}$$

Jika  $U_1, U_2, U_3, \dots, U_n$  merupakan susunan suku-suku barisan geometri, dengan  $U_1 = a$  dan  $r = rasio$  maka suku ke-n dinyatakan

$$U_n = a \cdot r^{n-1}$$

Keterangan

$U_n$  = suku ke-n

$a$  = suku pertama

$r$  = rasio

## e. Deret Geometri

Deret geometri adalah jumlah dari semua suku-suku pada barisan geometri. Jika barisan geometrinya  $U_1, U_2, U_3, \dots, U_n$  maka deret geometrinya  $U_1 + U_2 + U_3 + \dots + U_n$  dan dilambangkan dengan  $S_n$ . Rumus geometri adalah

$$S_n = \frac{a(1-r^n)}{1-r} \text{ untuk } r < 1, \text{ atau } S_n = \frac{a(r^n-1)}{r-1} \text{ untuk } r > 1$$



### Keterangan

Sn = Jumlah suku pertama

a = Suku pertama

r = rasio

### C. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul penelitian	Hasil	Persamaan/Perbedaan	
				Persamaan	Perbedaan
1	Vicky Aditya Putra (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas V menghasilkan media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran	Penelitian ini memiliki kesamaan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> dan model penelitian yang digunakan yaitu 4D	Perbedaannya adalah lokasi penelitian, Subjek penelitian yang diteliti, dan materi pelajaran yang digunakan dalam media.
2.	Cici Ariani (2021)	Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP	Multimedia berbantuan <i>Articulate Storyline</i> yang dikembangkan pada materi sistem persamaan dua variabel (SPLDV) kelas VIII SMP dinyatakan valid	Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> dan model penelitian	Perbedaannya adalah lokasi penelitian, Subjek penelitian yang diteliti, dan materi pelajaran yang digunakan dalam media.

<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <p>1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menyalin sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari pihak yang bersangkutan.</p> <p>2. Dilarang memperbanyak, sebarkan, atau atau seluruhnya atau atau sebagian tanpa izin dari pihak yang bersangkutan.</p>	<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <p>1. Dilarang menyalin, mengutip, atau menyalin sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari pihak yang bersangkutan.</p> <p>2. Dilarang memperbanyak, sebarkan, atau atau seluruhnya atau atau sebagian tanpa izin dari pihak yang bersangkutan.</p>	<p>dan praktis serta dapat mendorong peserta didik lebih aktif, lebih teliti dan lebih mandiri dalam proses pembelajaran serta multimedia <i>Articulate Storyline</i> dapat dijadikan salah satu bahan aja dalam pembelajaran matematika.</p>	<p>yang digunakan yaitu 4D.</p>		
3	<p>P. A. Saputro &amp; J. H. Lumbantoruan (2020)</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate <i>Articulate Storyline</i> Pada Materi Bangun Rang Sisi Datar Kelas VIII</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII dinyatakan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran SMP kelas VIII karena media pembelajaran yang telah dihasilkan dinyatakan valid oleh para ahli.</p>	<p>Penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Articulate Storyline</i></p>	<p>Perbedaannya adalah lokasi penelitian, Subjek penelitian yang diteliti, dan materi pelajaran yang digunakan dalam media Serta Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian.</p>
4	<p>Lina Ulfah</p>	<p>Pengembangan</p>	<p>Pengembangan</p>	<p>Penelitian ini</p>	<p>Perbedaanya</p>



<p>Nadia (2022)</p> <p>Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <p>a. Pengutipan karya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan ilmu pengetahuan, tidak menimbulkan kerugian kepada pencipta dan penerbit. b. Bermanfaat, tidak menyalahgunakan, dan tidak merugikan hak pencipta dan penerbit.</p>	<p><i>Media Articulate Storyline</i> Berorientasi AKM Pada Materi Aljabar Di SMP</p>	<p><i>Media Articulate Storyline</i> Berorientasi AKM Pada Materi Aljabar Di SMP menunjukkan bahwa media dinyatakan valid,praktis dan efektif , hasil keefektifan dapat dilihat dari hasil tes siswa bahwa 80% siswa mendapatkan nilai lebih dari 70.</p>	<p>memiliki kesamaan menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline</p>	<p>adalah model pengembangan yang digunakan, lokasi penelitian, Subjek penelitian yang diteliti, dan materi pelajaran yang digunakan, pada penelitian relevan media berorientas Akm pada materi aljabar</p>
---	--	---	---	---

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo yang terletak di Jl. Kartomanggalo desa Teluk Tigo Kecamatan Cermin Nan Gedang Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi karena sekolah ini sangat tertinggal jika dilihat dari pemanfaatan teknologi sebagai sumber pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 bulan Januari-Maret 2023.

### B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian pengembangan terdiri dari:

1. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik kelas XI Madrasah aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo.
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membangkit motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

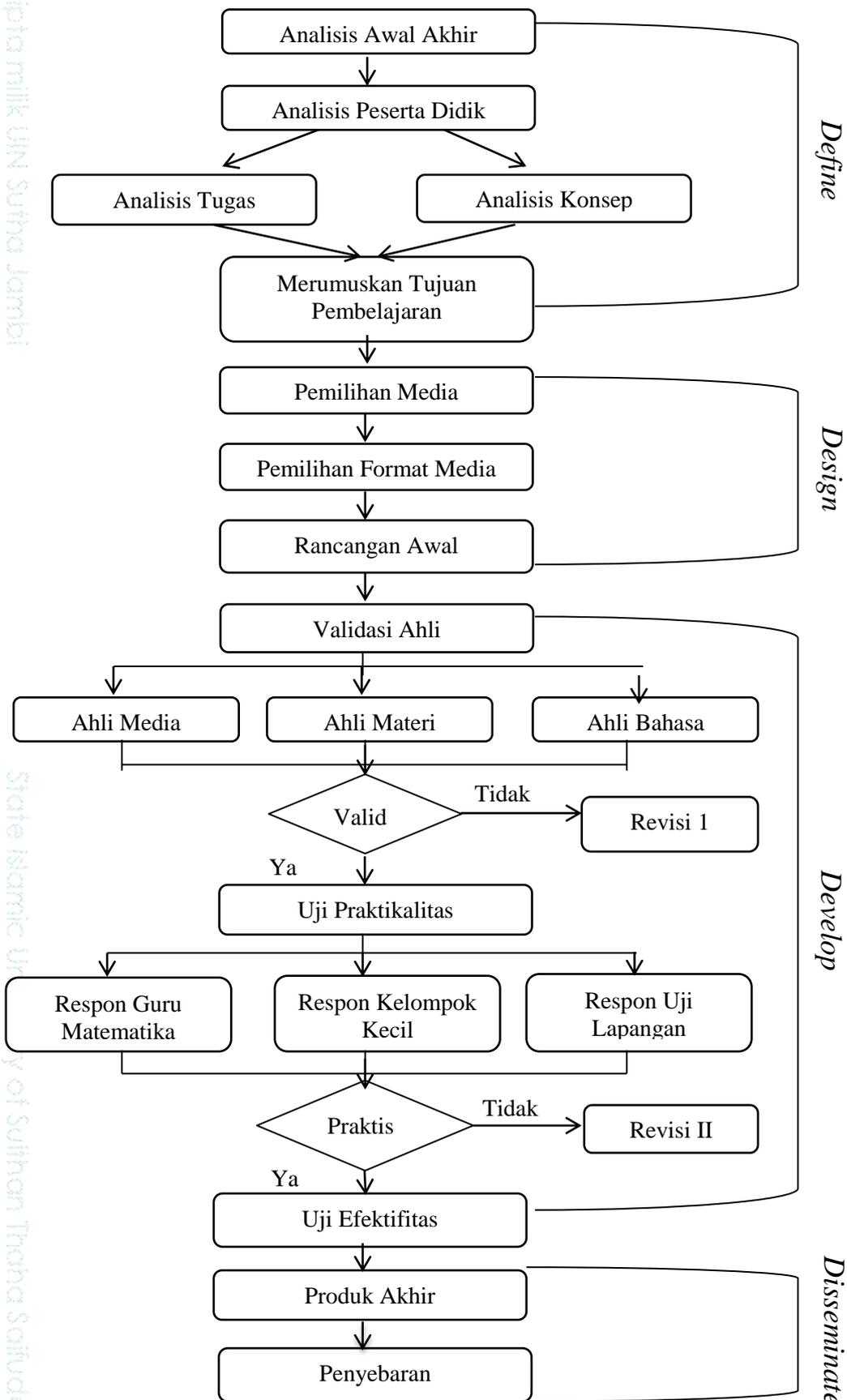
### C. Pendekatan dan Prosedur Pengembangan

#### 1. Pendekatan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah 4D. Menurut (Thiagarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021) model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (penyebaran).

Berdasarkan penjelasan di atas, adapun langkah dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 3.1 Metode Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang menyalin sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan dan menyebarkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, persusutan laporan, peruisan kritik atau tujuan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



UIN SUNHA JAMBI  
UNIVERSITAS ISLAM SUNHA JAMBI  
JAMBI

## 2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Menurut (Thiagarajan, 1974) model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Disseminate*).

### a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian. Tahap pendefinisian ini bertujuan untuk menganalisa kebutuhan dan mengumpulkan informasi pengembangan yang diperlukan serta mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini di analisa melalui penelitian terdahulu dan studi literature. Menurut (Thiagarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021) ada lima tahap dalam tahap pendefinisian (*Define*) yaitu:

#### 1) Analisis Awal Akhir (*Front-end Analysis*)

Analisis awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal ini memudahkan peneliti dalam memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian sehingga membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan (Thiagarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021).

Tahap ini akan dilaksanakan di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo. Tahap ini dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas XI untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik pada proses pembelajaran matematika. Dalam hal ini, meliputi permasalahan yang ada dilapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

#### 2) Analisis peserta didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan (Thiagarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



Pada tahap ini akan dilakukan wawancara bersama peserta didik sebelum mengembangkan media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan pengenalan karakteristik peserta didik yang akan digunakan media pembelajaran. Hal ini sangat penting karena proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dalam kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun media yang sesuai dengan kemampuan akademiknya sehingga media yang diujicobakan lebih efektif dibandingkan bahan ajar yang digunakan sebelumnya.

### 3) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas merupakan prosedur untuk mengidentifikasi ketrampilan yang dikaji peneliti kemudian dianalisa kedalam himpunan ketrampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, peneliti menganalisis tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan (Thigarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021). Analisis tugas bertujuan untuk menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik yang terdiri analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran.

### 4) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama terkait materi pokok yang akan diajarkan (Thigarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021). Konsep-konsep tersebut disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan dalam media pembelajaran.

### 5) Perumusan tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian (Thigarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021). Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui indikator pencapaian pembelajaran dalam materi pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

#### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran matematika yang sesuai dengan hasil tahap awal yaitu tahap pendefinisian (*Define*).

Tahap-tahap yang harus diikuti dalam perancangan media pembelajaran antara lain:

##### 1) Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media ini disesuaikan dengan hasil dari analisis yang pertama yaitu analisis pendefinisian (*define*). Pemilihan media bertujuan untuk membantu menentukan dan mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

##### 2) Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran.

##### 3) Rancangan Awal (*Initial Design*)

Rancangan awal adalah rancangan media yang dibuat sebelum di uji coba. Pada tahap rancangan ini, dibuat *flowchart* dan *storyboard* media. Rancangan awal yang di maksudkan untuk menghasilkan produk awal yang dibuat berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah di rancang pada tahap rancangan awal desain media. Berikut *flowchart* dan *storyboard* media:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tanggapan suatu masalah;

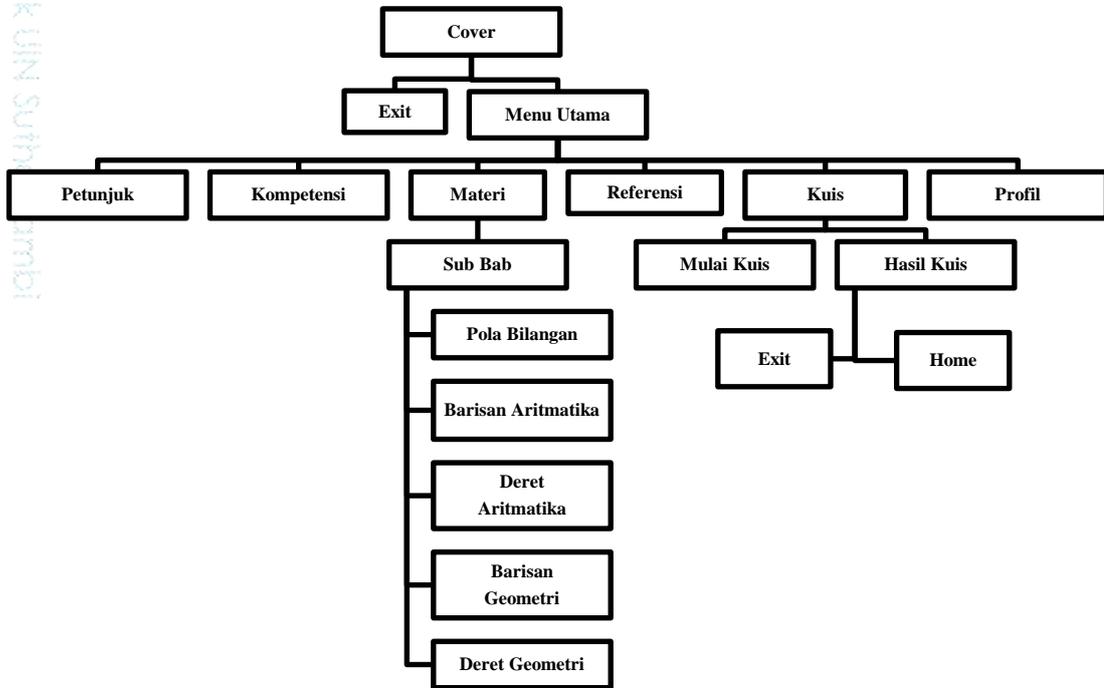
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



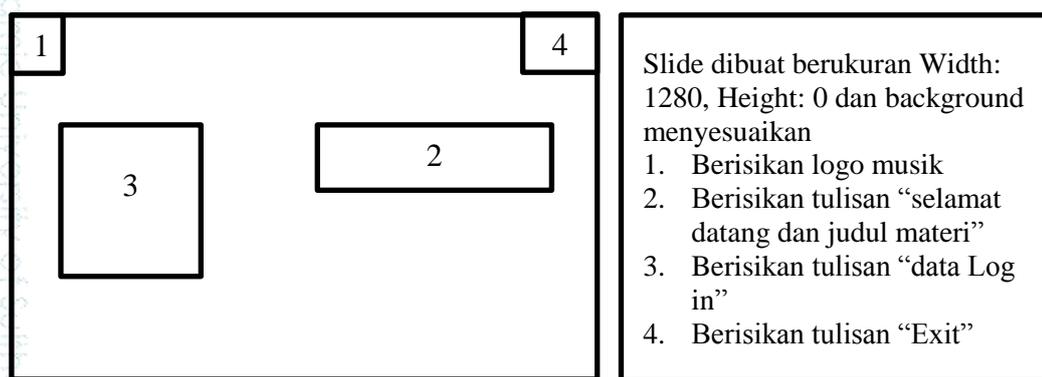
UNIVERSITAS ISLAMIC  
SUNHAN TRAHA SOFUDDIN  
JAMBI

a) Flowchart Media Articulate Storyline 3

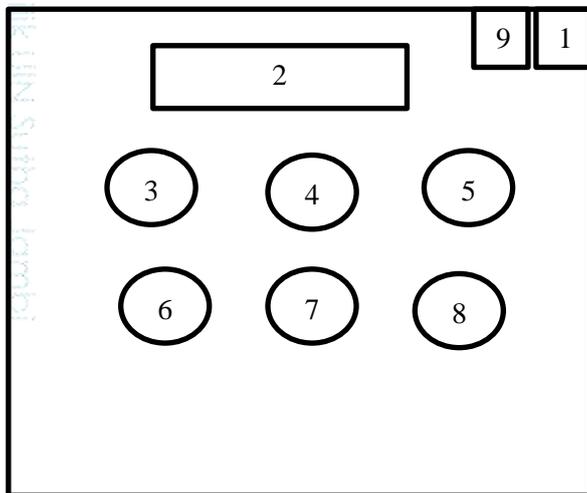


Gambar 3.2 flowchart media Articulate Stoyline 3

b) Storyboard Media Articulate Storyline 3

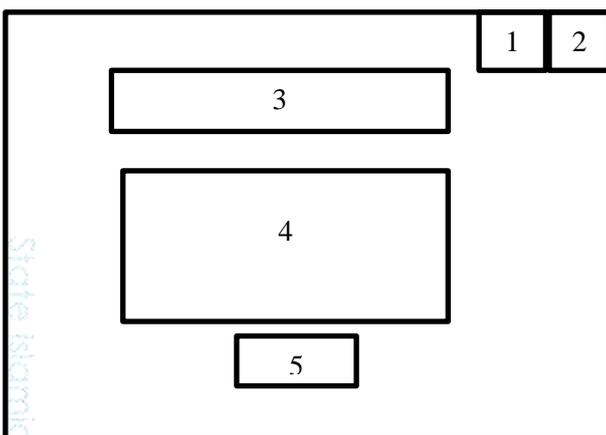


Gambar 3.3 StoryBoard Slide Cover



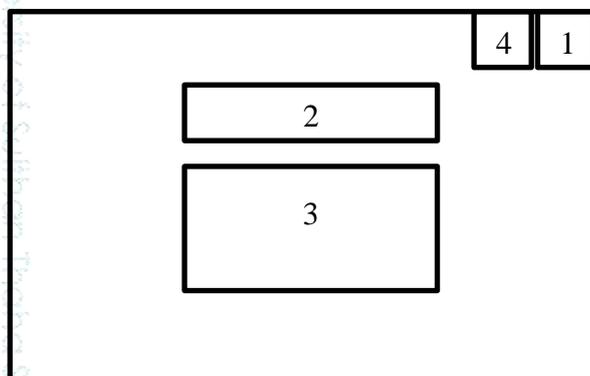
1. Beikan logo kembali
2. berisikan tulisan “MENU UTAMA”
3. Berisikan petunjuk penggunaan tombol
4. Berisikan menu kompetensi
5. Berisikan menu materi
6. Berisikan menu Kuis
7. Berisikan menu referensi
8. Berisikan menu profil

Gambar 3. 4 StoryBoard Slide Menu Utama



1. Berisikan logo
2. Berisikan menu Home
3. berisikan tulisan “Kompetensi”
4. Berisikan menu Kompetensi Inti
5. Berisikan logselanjutnya atau kembali

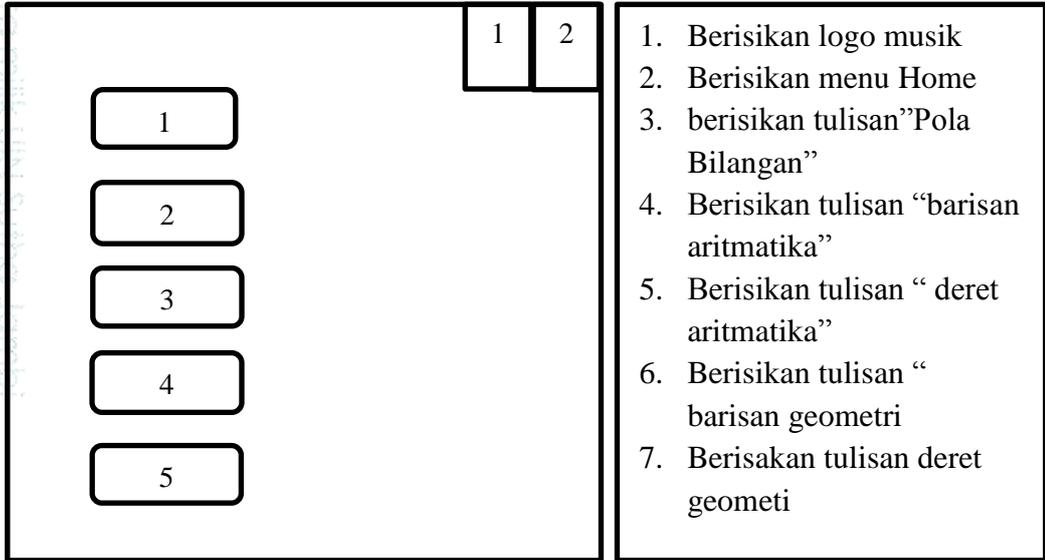
Gambar 3.6 StoryBoard Slide Kompetensi



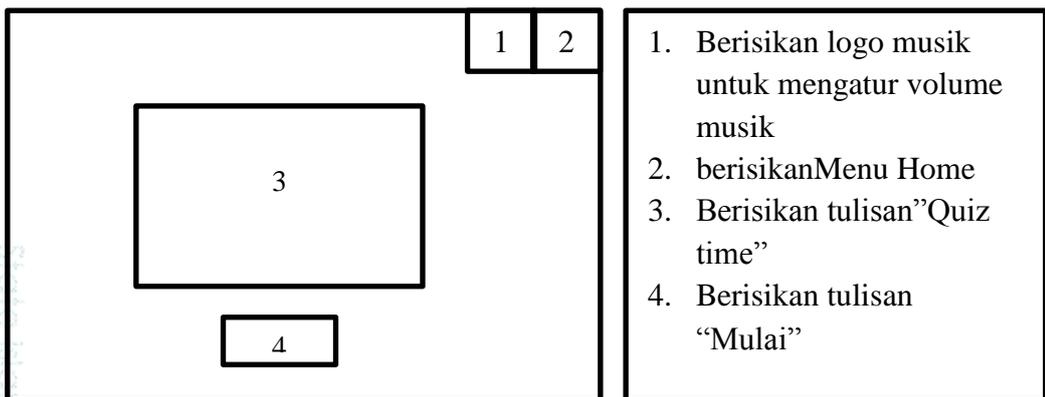
1. Berisikan logo Home
2. Berisikan tulisan “Petunjuk Penggunaan”
3. Berisikan Logo serta Petunjuk penggunaan
4. Berisikan logo musik

Gambar 3.5 StoryBoard Slide Petunjuk Penggunaan

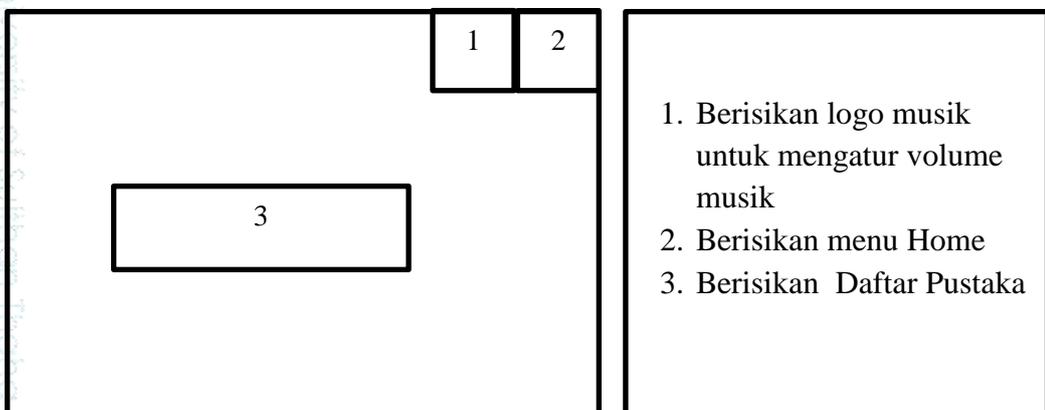
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunba Jember;  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunba Jember!



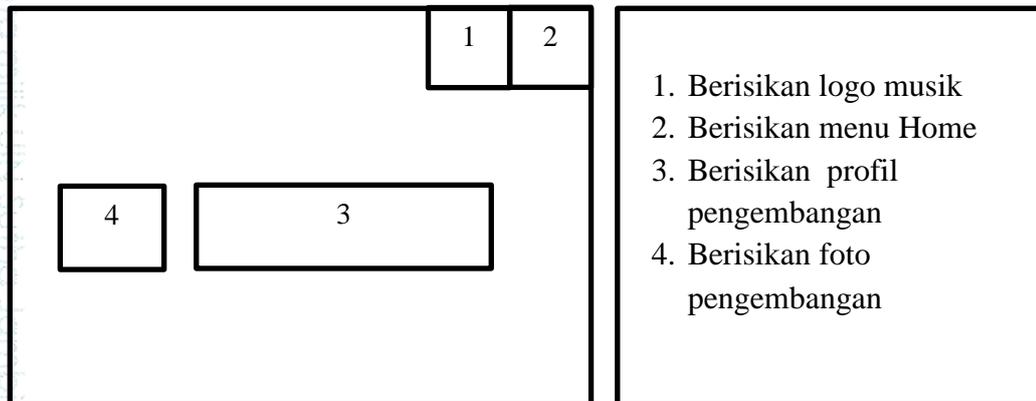
Gambar 3.7 StoryBoard Slide Materi



Gambar 3.8 StorBoard Slide Kuis



Gambar 3.9 StoryBoard Slide Referensi



**Gambar 3. 10** StoryBoard Slide profil pengembangan

### c. Tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan (*Develop*) merupakan tahap menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu:

#### 1) Tahap validitas (*Expert Appraisal*)

Tahap validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline* akan di ukur dengan instrumen validasi kepada para ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa). Adapun langkah-langkah melakukan validasi sebagai berikut:

- a) Meminta kesediaan dan bantuan kepada para ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa).
- b) Ketiga Ahli validasi (validator) diminta untuk memberi penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline*. Hal-hal yang akan dinilai yaitu item-item yang ada pada lembar validitas. Penilaian dari validator tersebut akan digunakan sebagai acuan saat revisi I media pembelajaran *Articulate Storyline* serta melengkapi kekurangan dan kelemahan media untuk menyempurnakan media.

#### 2) Tahap uji coba pengembangan (*Delopmental Testing*)

Tahap uji coba pengembangan ini berupa uji coba media kepada subjek yang sesungguhnya (peserta didik) dan guru mata pelajaran untuk

menentukan bagian-bagian yang perlu dilakukan diperbaiki. Ada 3 tahap yang akan dilakukan pada tahap uji coba pengembangan.

a) Tahap uji coba perorangan

Tahap uji coba perorangan ini dilakukan kepada guru mata pelajaran. Pada saat uji coba ini akan di berikan angket kepada guru mata pelajaran tentang media *Articulate Storyline 3* yang diujicobakan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media *Articulate Storyline 3*.

b) Tahap uji coba kelompok kecil

Tahap uji coba kelompok kecil ini dilakukan kepada 3-5 orang peserta didik. Pada saat uji coba kelompok kecil akan berikan angket kepada peserta didik tentang media *Articulate Storyline 3* yang diujicobakan. Dari hasil uji coba ini, bila masih banyak kekurangan maka akan diadakan revisi II kembali, apabila tidak akan dilanjutkan ke uji coba lapangan.

c) Tahap uji coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan akan dilakukan pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo. Pada saat uji coba ini, di cari data tentang penilaian peserta didik terhadap media *Articulate Storyline 3* melalui tes dan angket. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui kualitas produk.

**d. Tahap Disseminate (penyebaran).**

Tahap Disseminate (penyebarlaskan) ini bertujuan untuk menyebarluaskan hasil media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline 3*. Pada tahap ini, peneliti menyebarluaskan media *Articulate Storyline 3* ke sekolah yang diteliti pada penelitian ini yaitu Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo.

**D. Pengumpulan Data dan Analisis Data**

**a. Teknik pengumpulan data**

Untuk mengetahui validitas atau kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* pada materi barisan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau syairan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



UNIVERSITAS ISLAMIC  
NURUSSA'ADAH  
TELUK TIGO  
JAMBI

dan deret maka diperlukan instrument yang mampu memperoleh data yang akan dibutuhkan. Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. (Sugiono, 2019:156)

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1) Observasi

Observasi adalah teknik penyajian data ,menggunakan cara mengamati secara langsung suatu kondisi atau situasi dari sebuah subjek penelitian (Hamzah,2019: 105)

2) Angket (Kuisoner)

Angket (kuisoner) merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian untuk dijawab terkait topic penelitian (Amir Hamzah, 2019: 107).

3) Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab baik secara langsung tatap muka maupun menggunakan media komunikasi kepada subjek penelitian (Amir Hamzah, 2019: 106)

4) Tes

Tes merupakan instrument yang berupa lembar pertanyaan, lembar kerja dan sejenisnya yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan kemampuan subjek penelitian (Hamzah, 2019).

**b. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen peneltia adalah alat megukur untuk megumpulkan data, dimana data tersebut akan dijadikan sebagai acuan penelitian oleh para ahli terhadap produk yang dihasilkan. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah instrument validasi ahli dan instrumen penelaian media oleh pengguna media baik peserta didik maupun guru.



Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuisoner) penilaian ahli bahasa, angket (kuisoner) ahli media, angket (kuisoner) ahli materi, angket (kuisoner) respon guru dan peserta didik.

1) Instrumen ahli bahasa

**Tabel 3.1** Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Nomor soal
Penilaian bahasa	Komunikatif	1
	Lugas	2,3
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4,5
	Dialogis dan interaktif	6,7,8
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	9,10

Sumber : dimodifikasi dari Yuli M.K (2022:33)

2) Instrumen ahli materi

**Tabel 3.2** Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor soal
Aspek kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan yang disampaikan	1,2
	Kelengkapan materi	3,4,5,6,7
Aspek kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan	8

Sumber: dimodifikasi dari Tri Dewi Nugraheni (2017)

3) Instrumen ahli media

**Tabel 3.3** Kisi-kisi Instrumen Media

Aspek	Indikator	Nomor soal
Keterpaduan	Perpaduan warna	1
	Menyediakan tampilan	2
Backsound/Audio	Ketepatan audio dan	3,4



	backsound	
Bentuk Huruf	Kesesuaian jenis huruf	5
	Kesesuaian ukuran huruf	6
	Variasi ukuran dan jenis huruf	7
	Kesesuaian jarak baris dan spasi	8
	Keterbacaan teks/kalimat	9
Warna	Keseresaian warna <i>background</i> pada aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	10
	Keserasian warna tulisan	11
	Gambar dan animasi	12
Keseimbangan	Penempatan tombol sesuai	13
	Tata letak tulisan sesuai	14
	Penempatan gambar/animasi	15
Kemudahan penggunaan media	Kemudahan penggunaan media	16,17

Sumber: dimodifikasi dari Cici Ariani (2021)

#### 4) Instrument Respon Guru Dan Peserta Didik

**Tabel 3.4** Kisi-kisi Instrumen Respon Guru dan Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor soal
Media	Mempermudah pemahaman konsep dan menarik	1,2
Isi Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran	3,4,5

Tampilan	Kesesuain warna, tata letak dan tombol dalam Articulate Storyline 3	6,7,8
Bahasa	Ketepatan bahasa	9,10
Manfaat	Ketertarikan mnggunakan media pembelajaran intraktif menggunakan Articulate Storyline 3	11,12,13

Sumber: dimodifikasi dari Miftahul Fitri (2022)

### c. Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiono,2013) “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupu orang lain”. (Sugiono, 2013) menjelaskan kualitas media pembelajaran ada penelitian pengemabangan ditentukan oleh beberapa kriteria, yaitu *validity* (kesahihan), *practicality* (kepraktisan), dan *effectiveness* (kefektifan).

#### 1) Analisis validitas Media Articulate Storyline 3

Analisis validitas bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat validitas media *Articulate Storyline 3* di SMA/MA kelas XI materi barisan dan deret. Analisis validitas ini dilakukan dengan menggunakan skala likert. skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang kejadian atau gejala sosial. Berikut penskoran setiap item jawaban dapat dilihat pada tabel 3.5.



**Tabel 3.5** Skor Butir Skala Likert

Skor	Kategori
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Sumber: (Sugiono, 2016:93)

Untuk mengukur perhitungan data nilai akhir hasil validitas dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$NA = \frac{PS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

PS = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Sumber: (Sugiono, 2016:95)

Kategori validitas media pembelajaran nilai akhir yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3.6

**Tabel 3.6** Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Interval Kriteria	Kategori Valid
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber: (Riduwan 2016:41)

## 2) Analisis Praktikalitas Media Articulate Storyline 3

Angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran matematika menggunakan *Software Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret akan dikembangkan dan digunakan untuk melakukan

analisis kepraktisan dilakukan dengan menggunakan skala likert, penskoran untuk setiap item menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.7** Skor Butir Skala Likert

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber: (Sugiono, 2016:93)

Rumus yang digunakan untuk mengukur nilai hasil validt dalam skala (0-100) adalah:

$$NA = \frac{PS}{SM} \times (100\%)$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

PS = Perolehan Skor

S = Skor Maksimum

Sumber: (Sugiono, 2016:95)

Kategori praktikalitas media *Articulate Storyline 3* nilai akhir yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3.8

**Tabel 3.8** Tingkat Praktikalitas Penggunaan Media *Articulate Storyline 3*

Interval Kriteria	Kategori Valid
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber: (Riduwan, 2016:41)



## 3) Analisis Efektivitas

Analisis efektivitas media *Articulate Storyline 3* ditentukan dari hasil data yang diperoleh melalui tes dan angket minat peserta didik setelah menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

Rumus yang digunakan untuk mengukur nilai hasil tes perhitungan data dalam skala (0-100) adalah

$$NA = \frac{PS}{SM} \times (100\%)$$

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

PS = Perolehan Skor

S = Skor Maksimum

Sumber: (Sugiono, 2016:95)

Menurut Amir Hamzah pembelajaran dianggap berhasil apabila peserta didik sudah mencapai kategori ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu nilai kkm. Secara klasikal disebut tuntas belajar jika 80% peserta didik sudah berhasil. Berikut cara menghitung persentasenya:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah persentase

Sumber : (Amir Hamah, 2019:194)

Kategori efektifitas media *Articulate Storyline 3* nilai akhir yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3.9

**Tabel3.9** Tingkat Eektifitas Penggunaan Media Articulate Storyline 3

Interval Kriteria	Kategori Valid
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid



0% - 20%	Tidak Valid
----------	-------------

Sumber: (Riduwan, 2016:41)

Menurut Akker (1999) keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari kualitas hasil belajar, sikap dan motivasi peserta didik (Nova Anggraini,2022). Untuk itu, dilakukan penilaian angket minat sebagai alat pendukung untuk melihat sikap dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media *Articulate Stiylic 3*. Angket minat peserta didik memiliki 4 pilihan jawaban, sesuai konten pernyataan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang memberi makna sesuai tingkat kemenarikan produk. Skor tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.10** Skor Butir Skala Likert

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Rumus untuk menghitung presentase minat adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{\sum xi} x (100\%)$$

Keterangan :

P = Presentase

x = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret kelas XI MA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D dari (Thiagarajan,1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021) yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Disseminate*). Hasil dari penelitian ini adalah media interaktif berupa media *Articulate Storyline 3*. Data hasil dari tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

##### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mengembangkan produk/media yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini ialah menetapkan, mengetahui kebutuhan pembelajaran dan mendefinisikan syarat-syarat produk/media yang di kembangkan. Pada tahap ini terdapat lima langkah pokok, yaitu analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis perumusan tujuan pembelajaran. Kelima langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### a. Analisis awal akhir (*front-end analysis*)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas XI untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi kelas XI pada proses pembelajaran matematika di Madrasah aliyah Nurussa'adah. Hasil wawancara pada pra penelitian dengan guru matematika oleh peneliti, diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan metode lainnya ataupun menggunakan media pembelajaran baik pada materi barisan dan deret

maupun materi lainnya dan diketahui juga bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dilihat pada Tabel 1.1.

Kemudian wawancara dilanjutkan pada penelitian diperoleh bahwa bahan ajar yang digunakan guru dalam mengajar matematika adalah bahan ajar berupa buku paket matematika, kemudian didapati masalah dalam pembelajaran yaitu minat belajar peserta didik kurang dan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan khususnya materi barisan dan deret. Kesulitan pemahaman peserta didik pada materi barisan dan deret yaitu kurang dalam memahami konsep materi dan sulit menentukan rumus dalam menyelesaikan soal barisan dan deret. Untuk itu guru berharap adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang di ajarkan terkhusus materi barisan dan deret.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran matematika tersebut, maka peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berarti media pembelajaran yang melibatkan peserta didik berinteraksi secara aktif dan mandiri agar memudahkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang akan digunakan berupa media *Articulate Storyline 3* agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

#### b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik ini diperoleh melalui wawancara bersama beberapa peserta didik. Dari wawancara tersebut disimpulkan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit bagi peserta didik. Salah satu kesulitan peserta didik dalam mata pelajaran matematika adalah sulit memahami materi . Hal ini selaras dengan hasil wawancara bersama guru bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kemudian pada wawancara ini didapati juga bahwa sebagian peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu peserta didik agar mudah dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.



Untuk itu peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3*.

### c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas merupakan kegiatan untuk mengidentifikasi ketrampilan atau indikator pencapaian yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam mata pelajaran matematika sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di Madrasah Aliyah Nuruss'adah Teluk Tigo. Analisis tugas yang dilakukan peneliti terdiri dari analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terkait pada materi yang akan digunakan pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Materi bahasan yang akan digunakan oleh peneliti adalah materi "Barisan dan Deret" yang didasakan pada kurikulum yang digunakan di Madrasah Alyah Nurussa'adah yaitu kurikulum 2013. Adapun Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

#### 1) Kompetensi Inti (KI)

- KI.1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI.3** : Memahami, menerapkan, menganalisa dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin

tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

**KI.4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

## 2) Kompetensi Dasar (KD)

**Tabel 4.1** Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

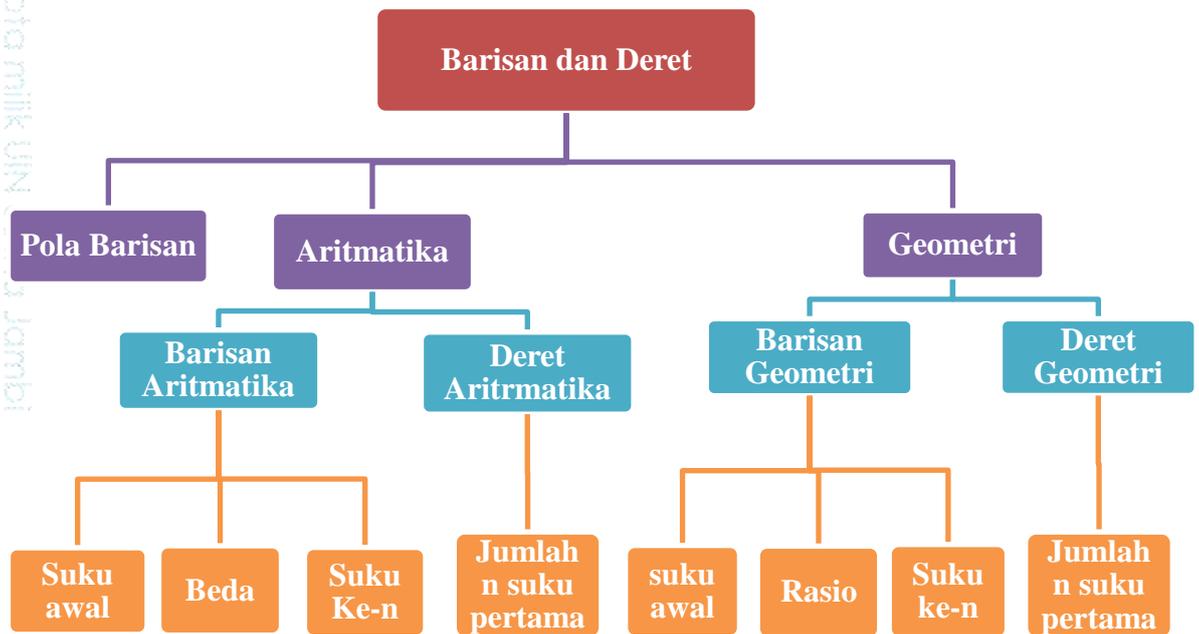
No	Kompetensi Dasar (KD)	No	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
<b>3.6</b>	Menggeneralisasi pola bilangan dan jumlah pada barisan aritmatika dan geometri.	<b>3.6.1</b>	Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan pola barisan
		<b>3.6.2</b>	Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan Barisan aritmatika
		<b>3.6.3</b>	Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi deret aritmatika
		<b>3.6.5</b>	Siswa diharapkan dapat menjelaskan barisan geometri
		<b>3.6.6</b>	Siswa diharapkan dapat menjelaskan deret geometri
			Siswa diharapkan dapat menjelaskan aplikasi barisan
<b>4.6</b>	Menggeneralisasi pola	<b>4.6.1</b>	Siswa diharapkan dapat

	bilangan dan jumlah pada barisan aritmatika dan geometri.		menggunakan pola barisan aritmatika atau geometri untuk menyajikan dan menyelesaikan masalah kontekstual (termasuk pertumbuhan, peluruhan, bunga majemuk, dan anuitas)
--	---	--	--

Berdasarkan Analisis tugas yang dilakukan oleh peneliti bahwa indikator yang dikembangkan untuk materi barisan dan deret, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep materi barisan dan deret serta dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan barisan dan deret. Untuk mencapai indikator tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang menarik dengan memuatkan teks, animasi, gambar, backsound dan komponen lainnya agar pembelajaran mudah dipahami dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik.

#### d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Pada analisis konsep, peneliti melakukan analisis konsep terkait materi yang akan digunakan pada media pembelajaran interaktif. Berdasarkan indikator-indikator yang telah ada, maka disusun secara sistematis konsep-konsep materi utama yang akan dipelajari. Berikut peta konsep yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 4.1



**Gambar 4.1** Hasil Analisis Konsep

**e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)**

Kegiatan perumusan tujuan pembelajaran ini merupakan tahapan akhir dari tahap pendefinisian. Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk merangkum hasil dari tahap sebelumnya yaitu analisis konsep dan analisis tugas. Berdasarkan tahap analisis konsep dan analisis tugas yang telah dilakukan oleh peneliti maka selanjutnya didapatkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang akan dikembangkan yaitu:

**Tabel 4.2** Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1.	Siswa dapat mendeskripsikan pola barisan
2.	Siswa dapat mendeskripsikan Barisan aritmatika
3.	Siswa dapat mengidentifikasi deret aritmatika
4.	Siswa dapat menjelaskan barisan geometri

5.	Siswa dapat menjelaskan deret geometri
6.	Siswa dapat menjelaskan aplikasi barisan

Berdasarkan hasil analisis pada tahap ini, maka dapat disimpulkan bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dari pada metode lainnya maupun menggunakan media, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket matematika, minat belajar peserta didik masih kurang, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan guru dan peserta didik berharap adanya media pembelajaran menaik dan yang dapat memudahkan peerta didik dalam memahami materi. Untuk itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berarti media pembelajaran yang melibat peserta didik berinteraksi secara aktif dan mandiri agar memudahkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang akan digunakan berupa media *Articulate Storyline 3*.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) dilakukan untuk merancang media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil tahap awal yaitu tahap pendefinisian (*define*). Tahap perancangan ini terdapat tiga langkah yang akan peneliti lakukan, yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal. Berikut penjabaran dari tahap perancangan (*design*):

### a. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media bertujuan untuk membantu menentukan dan mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam proses pemilihan media ini didasarkan pada tahap pendefinisian (*define*).

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari tahap pendefinian (*define*) maka dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* menggunakan laptop pada saat pembuatan media dan kemudian di *publish* menjadi *Link*.



### b. Pemilihan Format (*format selection*)

Tahapan selanjutnya dalam tahap perancangan (*design*) yaitu pemilihan format. Pada tahapan ini didapatkan bagaimana alur media yang akan di kembangkan. Tahapan ini akan diawali dengan menyusun berbagai format yang akan di butuhkan sesuai dengan media pembelajaran interaktif yang akan dibuat dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran barisan dan deret kelas XI MA. Format tersebut meliputi cover, menu utama, petunjuk penggunaan tombol, kompetensi, materi, kuis, referensi dan profil.

Selanjutnya mengidentifikasi berbagai komponen yang akan digunakan. Komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang dikembangkan merupakan hasil dari pengadopsian sumber-sumber yang relevan seperti google, canva dan microsoft Powerpoint. Berikut komponen yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yaitu teks, animasi, materi barisan dan deret, kuis, gambar, audio dan komponen lainnya yang sesuai kebutuhan media.

*Software Articulate Storyline 3* memiliki banyak kelebihan namun juga memiliki kelemahan diantaranya tidak tersedianya penulisan *equation* dan *symbol* yang berfungsi untuk penulisan lambang, rumus atau penulisan khusus untuk matematika, sehingga akan di bantu menggunakan aplikasi lainnya seperti *microsoft power point*.

### c. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Kegiatan akhir dari tahap *design* (perancangan) adalah rancangan awal. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu mengkombinasikan *background*, gambar, animasi, tombol, teks materi dan contoh, audio, dan komponen lainnya. Tahapan ini dirancang disesuaikan dengan *flowchart* (pada gambar 3.2) dan *storyboard* (pada gambar 3.3 - 3.10).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacu/urutan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau syairan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;



UIN SUNHA JAMBI  
UNIVERSITAS ISLAM  
SUNHA JAMBI  
JAMBI

Berikut hasil rancangan awal media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* yang dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *Storyboard* yang telah dirancang (pada gambar 3.2 -3.10):

### 1) Tampilan Slide Cover



**Gambar 4.2** Cover

### 2) Tampilan Menu Utama



**Gambar 4.3** Menu Utama

### 3) Tampilan Petunjuk Penggunaan



**Gambar 4.4** Petunjuk Penggunaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacu/urutan dan menyebarkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan kritik atau tujuan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;

## 4) Tampilan Kompetensi



Gambar 4.5 Kompetensi

## 5) Tampilan Materi

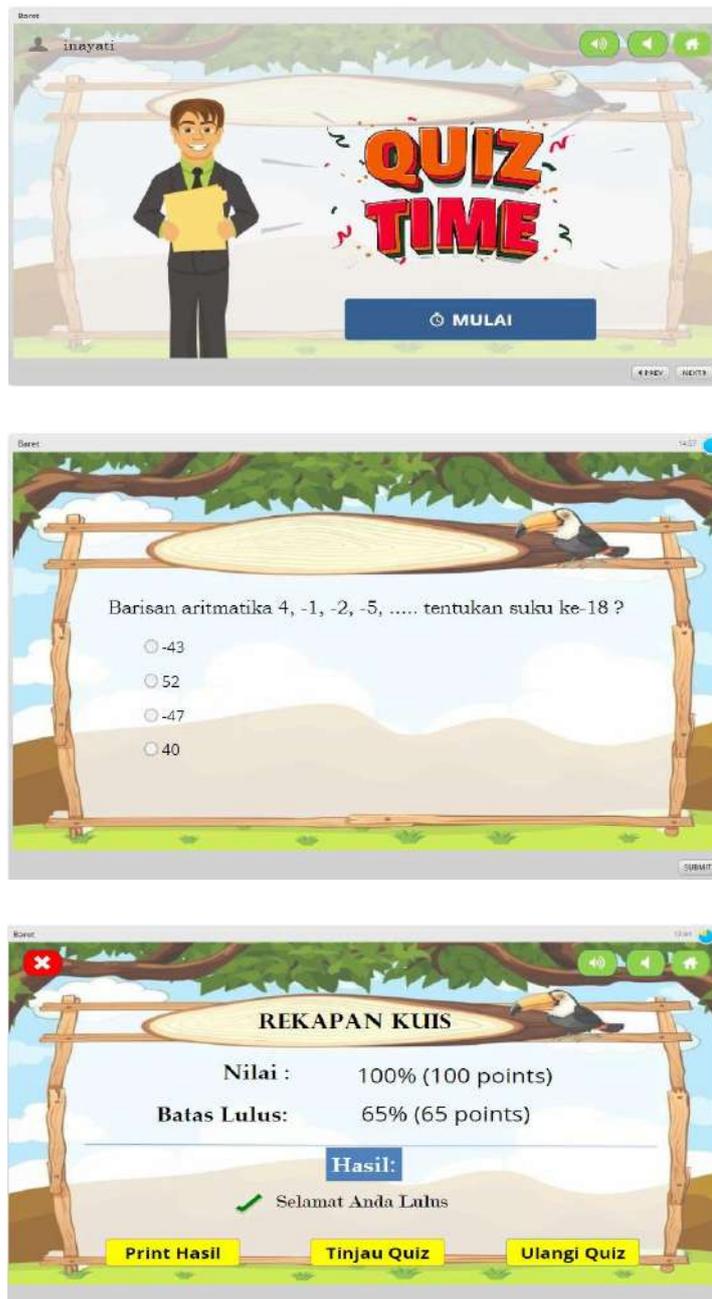


Gambar 4.6 Materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## 6) Tampilan Kuis



Gambar 4.7 Kuis dan rekapan hasil kuis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;

## 7) Referensi



Gambar 4.8 Referensi

## 8) Profil



Gambar 4.9 Profil Pengembangan

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah melakukan beberapa tahap sebelumnya yaitu tahap pendefinisian (*define*) dan tahap perancangan (*design*) tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap pengembangan (*develop*) terdiri dari dua tahap yaitu tahap validitas dan tahap uji coba pengembangan.

#### a. Uji Validitas

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang telah didesain dalam penelitian dan pengembangan ini, selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan instrumen penilaian untuk menguji kelayakan media. Berikut nama-nama validator pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.3

**Tabel 4.3** Daftar Nama Validator

No	Keterangan	Nama
1.	Ahli Media	MT, M.Kom
2.	Ahli Materi & Bahasa	VYS, S.Si, M.Si

Berikut hasil validasi Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storylne 3* dari ahli materi, bahasa, dan media.

### 1) Ahli media

Validator ahli media dalam penelitian dan pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storylne 3* terdiri dari 1 dosen sistem informasi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Bapak MT, M.Kom. validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam media. Berikut hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storylne 3* oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.4

**Tabel 4.4** Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1.	Kombinasi warna pada tampilan sudah sesuai	3	4	Setuju
2.	Media menyediakan tampilan awal untuk mengisi data diri pengguna	4	4	Sangat Setuju
3.	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu	4	4	Sangat Setuju
4.	Media memiliki perpaduan <i>background</i> yang seimbang	4	4	Sangat Setuju
5.	Jenis huruf yang digunakan pada judul dan penjelasan materi sudah sesuai	3	4	Setuju
6.	Ukuran huruf font untuk judul	4	4	Sangat

	maupun penjelasan materi sudah sesuai			Setuju
7.	Variasi ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	3	4	Setuju
8.	Jaran antar baris, spasi dan alinea sudah sesuai.	4	4	Sangat Setuju
9.	Tulisan pada media <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dibaca oleh pengguna	4	4	Sangat Setuju
10.	Warna background sesuai dengan warna teks dan gambar	3	4	Setuju
11.	Warna tulisan yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah sesuai	3	4	Setuju
12.	Gambar dan animasi yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah sesuai	4	4	Sangat Setuju
13.	Penempatan tombol sudah konsisten	4	4	Sangat Setuju
14.	Tata letak tulisan sudah sesuai	4	4	Sangat Setuju
15.	Penempatan gambar dan animasi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah sesuai	4	4	Sangat Setuju
16.	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri	4	4	Sangat Setuju
17.	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	4	4	Sangat Setuju
<b>Jumlah</b>		<b>63</b>	<b>68</b>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember.



UIN SUNHA JEMBER  
UNIVERSITAS ISLAM  
SUNHA JEMBER

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: UIN Sunha Jember

<b>Presentase Kelayakan</b>	$\frac{63}{68} \times 100\% = 92,6 \%$	<b>Sangat Valid</b>
-----------------------------	--	---------------------

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 63 dari jumlah total maksimum skor 68. Sehingga memiliki presentase kelayakan 92,6 % dengan kategori **sangat valid** karena presentase kelayakan berada di interval kriteria 81%-100%.

## 2) Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian dan pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storylne 3* terdiri dari 1 dosen Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Ibu VYS, S.Si, M.Si. validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat berdasarkan materi yang terkandung didalam media. Berikut hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storylne 3* oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.5

**Tabel 4.5** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir penilaian	Skor	Skor maksimum	kategori
1.	Materi barisan dan deret yang disampaikan sesuai dengan KD, Indikator dan tujuan Pembelajaran.	4	4	Sangat Setuju
2.	Materi barisan dan deret yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.	4	4	Sangat Setuju
3.	Materi barisan dan deret yang disampaikan lengkap	4	4	Sangat Setuju
4.	Materi barisan dan deret yang disampaikan sistematis	4	4	Sangat Setuju
5.	Materi barisan dan deret yang disampaikan dapat dipahami	4	4	Sangat Setuju

6.	Penyajian materi di sajikan dengan contoh	4	4	Sangat Setuju
7.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif (Mudah dipahami)	3	4	Setuju
8.	Kalimat yang digunakan tidak mengandung arti ganda.	4	4	Sangat Setuju
9.	Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3	4	Setuju
10.	Kalimat yang digunakan fektif, tidak mnimbulkan makna ganda	3	4	Setuju
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>	<b>40</b>	
<b>Presentase kelayakan</b>		$\frac{37}{40} \times 100\% = 92,5 \%$		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 37 dari jumlah total maksimum skor 40. Sehingga memiliki presentase kelayakan 92,5 % dengan kategori **sangat valid** karena presentase kelayakan berada di interval kriteria 81%-100%.

### 3) Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa dalam penelitian dan pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storylne 3* terdiri dari 1 dosen Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Ibu VYS, S.Si, M.Si. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi, krtik, dan saran dalam perbaikan produk menjadi lebih baik, selain itu agar bahasa yang digunakan dalam produk layak dikonsumsi oleh peserta didik Madrasah Aliyah. Berikut hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storylne 3* oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6** Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Butir penilaian	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1.	Bahasa yang digunakan mudah	4	4	Sangat



#### 4) Revisi produk I

Revisi media atau perbaikan media ini dilakukan berdasarkan hasil komentar dan saran yang didapati dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, adapun Revisi media ini meliputi desain media, isi materi dan penggunaan bahasa yang perlu diperbaiki.

a) Revisi Validasi Ahli Media Pada saat validasi media, validator ahli media memberikan komentar dan saran mengenai media untuk perbaikan media yang akan dikembangkan. Berikut komentar dan saran dari validator ahli media:

(1) Perbaiki background dan ukuran layout

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;



**Gambar 4.10** Revisi Background dan Ukuran layout Media

Pada Gambar 4.10 merupakan hasil revisi background dan ukuran layout yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media. Pada desain sebelum revisi background belum konsisten dan belum mencerminkan media materi matematika. pada desain setelah revisi peneliti telah merevisikan background yang konsisten setiap slide dan merevisikan *background* yang mencerminkan materi matematika dengan membuat unsur matematika pada *background* yaitu Sn, Un, dan angka. Untuk ukuran layout sebelum revisi adalah 720 x 420 px, kemudian direvisi menjadi 1280 x 720 px karena tampilan media tidak penuh saat digunakan.

#### (1) Perbaiki kombinasi warna

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



**Gambar 4.11** Revisi Kombinasi Warna

Pada Gambar 4.11 Merupakan hasil revisi kombinasi warna yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan komentar dan saran oleh ahli media. Pada desain sebelum revisi kombinasi warna yang digunakan

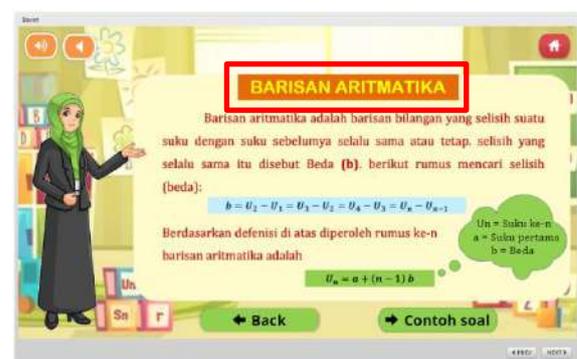
belum sesuai dan pada semua slide tidak konsisten dalam penggunaan warna. Kemudian pada desain sesudah revisi peneliti sudah memperbaiki kombinasi penggunaan warna yang sesuai dan penggunaan warna yang konsisten pada setiap slide.

(2) Perbaiki kombinasi font dan sesuaikan dengan desain

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar 4. 12 Revisi Font dan Desain

Pada Gambar 4.12 merupakan hasil revisi yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan komentar dan saran dari ahli media. Pada desain sebelum revisi font yang digunakan oleh peneliti belum sesuai dengan desain. Kemudian desain setelah revisi, font yang digunakan telah disesuaikan dengan desain dan warna pada font diubah sesuai dengan kombinasi desain. Font yang digunakan pada judul yaitu “Chewy” dan “Childors Arabc Sembold”. untuk isi media, font yang digunakan pada setiap judul sub bab adalah “Arial Rounded MT Bold” dan materi atau setelah sub bab menggunakan font “Calibri” dan untuk font angka atau rumus menggunakan font “Cambria Math”.

## (3) Buatlah tombol play/pause untuk suara penjelasan materi

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Gambar 4.13 Revisi Tombol Play/Pause

Pada Gambar 4.13 telah dilakukan revisi pada tombol play/pause oleh peneliti berdasarkan hasil komentar dan saran oleh ahli media. Dilihat pada desain sebelum revisi bahwa belum ada tombol play/pause suara untuk penjelasan materi tetapi ada tombol untuk play/pause background dan ada desain sebelum revisi menggunakan gambar laki-laki karena suara penjelasan menggunakan suara laki-laki. Kemudian pada hasil setelah revisi peneliti membuat tombol play/pause suara penjelasan materi dan menghapus tombol play/pause background pada slide materi yang bertujuan untuk peserta didik lebih fokus kepada suara penjelasan materi. Kemudian pada desain setelah revisi peneliti menggunakan gambar perempuan karena suara penjelasan materi yang digunakan suara peneliti (perempuan).

## b) Revisi Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi memberikan komentar dan saran tentang isi materi, penulisan materi dan jawaban soal. Berikut komentar dan saran dari validator ahli materi:

- (1) Masih ada typo (salah ketik), tuntutuan heometri?
- (2) Perbedaan IPK 3.6.2 dan 3.6.3? Cek kembali jawaban no 3
- (3) Pada materi pola bilangan, cek penulisan symbol/ penulisan suku
- (4) Cek kembali materi deret aritmatika
- (5) Kuis tidak ada pembahasannya

Sebelum Revisi

Tentukan jumlah semua bilangan ganjil antara 10 dan 300!

Jawab  
 Diketahui  
 $11 + 13 + 15 \dots 299$   
 maka diperoleh  $a = 11$ ,  $b = 2$ , dan  $U_n = 299$

Langkah selanjutnya mencari  $n$

$$U_n = a + (n - 1)b = 299$$

$$11 + (n - 1)2 = 299$$

$$11 + 2n - 2 = 299$$

$$9 + 2n = 299$$

$$2n = 290$$

$$n = 145$$

Substitusi nilai  $n = 145$  untuk mencari  $S_n$

$$S_n = \frac{1}{2}n(a + U_n)$$

$$S_n = \frac{1}{2} \cdot 145(11 + 299)$$

$$S_n = \frac{1}{2} \cdot 145(310)$$

$$S_n = \frac{1}{2} \cdot 145(44.950)$$

$$S_n = 22.475$$

Sesudah Revisi

Tentukan jumlah semua bilangan ganjil antara 10 dan 300!

Jawab  
 Diketahui  
 $11 + 13 + 15 \dots 299$   
 maka diperoleh  $a = 11$ ,  $b = 2$ , dan  $U_n = 299$

Langkah selanjutnya mencari  $n$

$$U_n = a + (n - 1)b = 299$$

$$11 + (n - 1)2 = 299$$

$$11 + 2n - 2 = 299$$

$$9 + 2n = 299$$

$$2n = 290$$

$$n = 145$$

Substitusi nilai  $n = 145$  untuk mencari  $S_n$

$$S_n = \frac{1}{2}n(a + U_n)$$

$$S_n = \frac{1}{2} \cdot 145(11 + 299)$$

$$S_n = \frac{1}{2} \cdot 145(310)$$

$$S_n = 72.5(310)$$

$$S_n = 22.475$$

Gambar 4.14 Revisi Typo

KD	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.6 Menggeneralisasi pola bilangan dan jumlah pada barisan Aritmatika dan Geometri.	3.6.1 Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan pola barisan 3.6.2 Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan deret aritmatika 3.6.3 siswa diharapkan dapat mendeskripsikan deret aritmatika 3.6.4 Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi barisan geometri.

KD & Indikator	
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.6 Menggeneralisasi pola bilangan dan jumlah pada barisan aritmatika dan geometri.	3.6.1 Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan pola barisan 3.6.2 Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan barisan aritmatika 3.6.3 siswa diharapkan dapat mengidentifikasi deret aritmatika

Gambar 4.15 Revisi Perbedaan IPK 3.6.2 dan 3.6.3

b. Suku pertama

Untuk mencari beda gunakan metode eliminasi suku ke-2

$$U_2 = a + 1b = 5$$

$$a + 1(4) = 5$$

$$a + 4 = 5$$

$$a = 5 - 4$$

$$a = 1$$

Untuk mencari beda gunakan metode eliminasi suku ke-2 dan suku ke-4

$$U_4 = a + 3b = 17$$

$$U_2 = a + 1b = 5$$

$$2b = 12$$

$$b = \frac{12}{2} = 6$$

Gambar 4.16 Revisi Jawaban No 3

1. Diarung mangujip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyertakan sumber asli;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau syjukan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember;

Yusuf Sulhan Thaha Sofudhin Jember

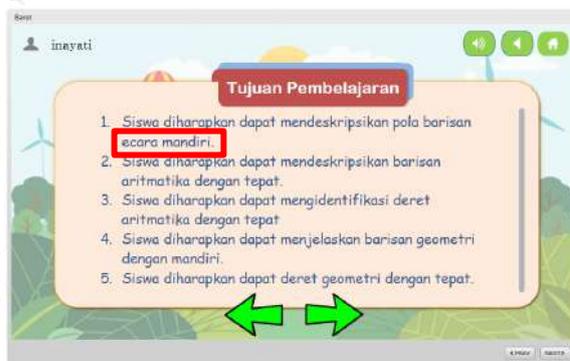


### c) Revisi Validasi Ahli Bahasa

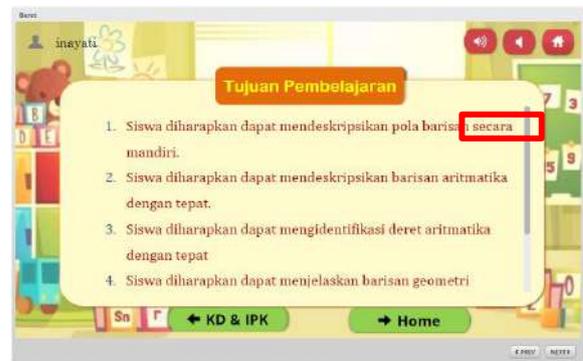
Validator ahli bahasa memberikan komentar dan saran tentang cara penulisan yang benar. Berikut komentar dan saran dari validator ahli materi:

- (1) Perbaiki typo (salah ketik)
- (2) Gunakan EYD
- (3) Perhatikan penulisan imbuhan

Sesudah Revisi



Sesudah Revisi



**Gambar 4.19** *Typo*



**Gambar 4.20** Revisi Penulisan Imbuhan

Pada gambar 4.19 dan 4.20 merupakan hasil revisi dari ahli bahasa oleh peneliti berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa. Pada desain sebelum revisi pada tabel pertama merupakan desain sebelum revisi typo (salah ketik) pada penulisan. Typo (salah ketik) tersebut terletak pada kata “ecara”. Kemudian peneliti memperbaiki typo (salah ketik) tersebut menjadi kata “secara”. Selanjutnya pada tabel kedua desain sebelum revisi terdapat kesalahan dalam penggunaan kata imbuhan

“ke” pada kata “halaman” yang mana penulisan tidak dipisahkan. Untuk itu peneliti merevisi kata imbuhan menjadi terpisah menjadi “ke halaman” sesuai dengan aturan penulisan kata imbuhan,

### b. Uji Coba Pengembangan

Setelah dilakukan revisi dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa selanjutnya dilakukan tahap berikutnya yaitu uji coba pengembangan. Tahap uji coba pengembangan ini berupa uji coba media kepada subjek yang sesungguhnya (peserta didik) dan guru mata pelajaran untuk menentukan bagian-bagian yang perlu dilakukan diperbaiki. Tahap uji coba pengembangan terbagi menjadi 2 yaitu, uji praktikalitas dan uji efektivitas.

#### 1) Uji Praktikalitas Media *Articulate Storyline 3*

##### a) Uji Coba Perorangan

Tahap uji coba perorangan ini dilakukan kepada guru mata pelajaran matematika. hasil dari tahap uji coba perorangan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Teknik pelaksanaan tahap uji coba perorangan ini yaitu meminta penilaian dari guru mata pelajaran matematika mengenai media pembelajaran interkatif menggunakan *Articulate storyline 3* yang dikembangkan melalui angket respon guru. Dalam penelitian ini yang menjadi responden uji coba perorangan adalah guru matematika kelas XI. Berikut hasil dari angket respon guru mata pelajaran matematika, yaitu

**Tabel 4.7** Hasil Angket Respon Guru

No	Butir Penilaian	Skor	Skor Maksimum	Kategori
1.	Penjelasan materi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> dapat mempermudah siswa memahami konsep barisan dan deret	4	4	Sangat Setuju

2.	Media <i>Articulate Storyline 3</i> merupakan media yang menarik	4	4	Sangat Setuju
3.	Materi barisan dan deret yang telah disampaikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang akan dicapai	3	4	Setuju
4.	Kejelasan materi yang tersaji dalam <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sudah jelas dan mudah dipahami	3	4	Setuju
5.	Contoh soal sesuai dengan materi barisan dan deret yang digambarkan dalam <i>Articulate Storyline 3</i>	4	4	Sangat Setuju
6.	Kombinasi tulisan, gambar, dan background yang ditampilkan ada dalam <i>Articulate Storyline 3</i> materi barisan dan deret sudah baik	4	4	Sangat Setuju
7.	Ukuran teks, dan jenis huruf setiap halaman sudah seimbang	4	4	Sangat Setuju
8.	Informasi dalam <i>Articulate Storyline 3</i> sudah mencakup garis besar materi barisan dan deret	3	4	Setuju
9.	Kalimat yang digunakan dalam <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti	3	4	Setuju
10.	Tata bahasa yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah baik dan benar	4	4	Sangat Setuju
11.	<i>Articulate Storyline 3</i> pada materi	4	4	Sangat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau syairan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;



	barisan dan deret dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika			Setuju
12	<i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan belajar mandiri bagi peserta didik	4	4	Sangat Setuju
13.	Desain tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sangat menarik	3	4	Setuju
<b>Jumlah</b>		47	52	
<b>Presentase Kelayakan</b>		$\frac{47}{52} \times 100\% = 90,4\%$		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru memperoleh skor 47 dari jumlah skor maksimum 52. Sehingga memiliki presentase kelayakan 90,4 % dengan kategori sangat valid karena presentase kelayakan berada di interval kriteria 81%-100%. Sehingga dinyatakan bahwa media *Articulate Storyline 3* **sangat praktis** digunakan.

Setelah mendapatkan hasil dari angket respon guru oleh guru matematika kelas XI, guru memberikan tanggapan bahwa media *articulate Storyline 3* ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan dalam penggunaannya, serta media ini bermanfaat sesuai dengan situasi di sekolah yang peserta didik diperbolehkan membawa handphone sehingga peserta didik bisa memanfaatkan handphonnnya dalam pembelajaran. Selanjutnya, karena penilaian dari guru yang sudah praktis dan tidak ada revisi maka dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu uji coba kepada peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



## b) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil ini akan dilakukan oleh 5 orang peserta didik Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo. Metode yang dilakukan oleh peneliti pada tahap uji coba kelompok kecil ini yaitu metode tutorial. Peserta didik terlebih dahulu di jelaska cara penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, setelah itu peneliti mengirimkan link media *Articulate Storyline 3* kepada peserta didik untuk dipraktikkan langsung oleh peserta didik pada *Handphone* masing-masing. Kemudian, pada saat peserta didik menggunakan media tersebut juga dilakukan metode diskusi jika peserta didik terkendala dalam memahami cara penggunaan ataupun materi pada media.

Setelah diuji coba media *Articulate Storyline 3*, Selanjutnya peneliti membagikan angket respon peserta didik kepada peserta didik dan meminta peserta didik mengisi angket repon peseta didik untuk penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Berikut hasil dari angket respon peserta didik, yaitu :

**Tabel 4.8** Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Responden				
		1	2	3	4	5
1.	Penjelasan materi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> dapat mempermudah siswa memahami konsep barisan dan deret	3	3	3	3	3
2.	Media <i>Articulate Storyline 3</i> merupakan media yang menarik	3	4	4	4	4
3.	Materi barisan dan deret yang telah disampaikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang akan dicapai	3	3	3	3	3
4.	Kejelasan materi yang tersaji	2	3	3	4	4

	dalam <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sudah jelas dan mudah dipahami					
5.	Contoh soal sesuai dengan materi barisan dan deret yang digambarkan dalam <i>Articulate Storyline3</i>	4	3	2	3	3
6.	Kombinasi tulisan, gambar, dan background yang ditampilkan ada <i>Articulate Storyline 3</i> materi barisan dan deret sudah baik	3	2	2	3	4
7.	Ukuran teks, dan jenis huruf setiap halaman sudah seimbang	3	2	3	3	3
8.	Informasi dalam <i>Articulate Storyline 3</i> sudah mencakup garis besar materi barisan dan deret	2	3	3	3	3
9.	Kalimat yang digunakan dalam <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti	2	3	4	4	4
10	Tata bahasa yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah baik dan benar	3	3	3	3	4
11	<i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika	3	3	2	3	3
12	<i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan belajar mandiri bagi peserta didik	3	2	3	3	4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Subha Jannah;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Subha Jannah;



13.	Desain tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sangat menarik	3	3	3	3	4
	<b>Jumlah</b>	37	37	38	42	46
<b>Presentase Kelayakan</b>		$\frac{200}{260} \times 100\% = 76,7\%$				
<b>Kategori</b>		<b>Valid</b>				

Hasil penilaian angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil memperoleh skor 200 dari total skor maksimum 260, dengan kategori valid karena memiliki presentase kelayakan penggunaan media 76,7%. Penilaian hasil uji coba kelompok kecil sudah valid dan tidak ada revisi maka akan dilanjutkan ke uji coba lapangan.

#### c) Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan tahap uji coba lapangan. Dalam tahap uji coba lapangan ini, peneliti melibatkan seluruh peserta didik dikelas XI Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo yang berjumlah 24 orang. Sama seperti tahap uji coba kelompok kecil, metode yang digunakan pada uji coba lapangan juga menggunakan menggunakan tutorial dan diskusi. Selanjutnya sama seperti pada tahap uji coba kelompok kecil juga, setelah dipraktikkan oleh peserta didik, peneliti membagikan angket respon peserta didik dan meminta peserta didik mengisi angket repon peserta didik untuk penilaian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Berikut hasil dari angket respon peserta didik, yaitu :

**Tabel 4.9** Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

No	Nama Peserta didik	Butir Penilaian													Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	AG	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	39
2	DNY	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	40

3	DR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	41
4	DS	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	49
5	DI	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	42
6	EY	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	46
7	FR	2	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	42
8	FCP	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	37
9	FRS	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	39
10	GA	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	48
11	KR	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	37
12	LNS	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	49
13	LPS	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	38
14	MAF	3	4	2	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	4	42
15	MD	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	46
16	MSA	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	48
17	NG	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	44
18	NKP	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	43
19	FFH	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	44
20	RF	3	2	3	3	3	3	2	4	4	2	4	4	4	4	41
21	RFT	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	42
22	RB	2	4	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	43
23	STY	3	3	2	4	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	40
24	YHN	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	43
<b>Jumlah Keseluruhan</b>															<b>1023</b>	
<b>Presentase Kelayakan</b>										$\frac{1023}{1248} \times (100\%) = 82\%$						
<b>Kategori</b>										<b>“Sangat valid”</b>						

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



Dari data di atas, hasil penilaian uji coba lapangan yang berjumlah 24 peserta didik memperoleh skor 1023 dari skor maksimum 1248. Sehingga memperoleh presentase kelayakan 82% dengan kategori sangat valid karena presentase kelayakan berada di interval kriteria 81%-100%. Untuk itu berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dinyatakan **sangat praktis**.

## 2) Uji Efektivitas *Articulate Storyline 3*

Setelah melakukan tahap uji validitas, uji kelompok kecil dan uji lapangan selanjutnya peneliti melakukan tahap uji keefektifan. Tahap uji keefektifan dilakukan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* diperoleh dari hasil tes dan untuk mengukur minat peserta didik menggunakan data angket minat peserta didik. Tes dan angket minat peserta didik akan diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

### a. Tes

Soal tes terdiri dari 5 soal essay mengenai materi yang telah disampaikan. Pemberian soal ini bertujuan untuk mengetahui batas kemampuan pemahaman peserta didik mengenai materi barisan dan deret. Tes ini diikuti oleh seluruh peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo berjumlah 24 peserta didik. Berikut hasil tes peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo.

**Tabel 4.10** Hasil Tes Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	AG	100	Tuntas
2	DNY	100	Tuntas
3	DR	60	Tidak Tuntas
4	DS	60	Tidak Tuntas

5	DI	80	Tuntas
6	EY	80	Tuntas
7	FR	80	Tuntas
8	FCP	100	Tuntas
9	FRS	100	Tuntas
10	GA	80	Tuntas
11	KR	100	Tuntas
12	LNS	80	Tuntas
13	LPS	80	Tuntas
14	MAF	80	Tuntas
15	MD	80	Tuntas
16	MSA	100	Tuntas
17	NG	100	Tuntas
18	NKP	80	Tuntas
19	FFH	80	Tuntas
20	RF	100	Tuntas
21	RFT	80	Tuntas
22	RB	60	Tidak Tuntas
23	STY	100	Tuntas
24	YHN	80	Tuntas

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Stoyline 3* dapat dikatakan efektif apabila hasil tes peserta didik memenuhi kriteria KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 65. Dari hasil tes yang telah dilakukan oleh 24 peserta didik yang belum tuntas terdapat 3 peserta didik dengan persentase 12,5 %, maka peserta didik yang tuntas terdapat 21 peserta didik memiliki persentase 87,5 % dari jumlah keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Dari hasil perhitungan dapat dilihat bahwa peserta didik yang tuntas KKM 65 adalah 87,5% mencapai syarat ketuntasan KKM dengan jumlah nilai

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacu/urutan dan menyebutkan sumber aslinya.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



peserta didik yang diperoleh dari hasil tes sebesar 85% dengan kategori “sangat berhasil”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Stoyline 3* ini efektif digunakan.

b. Angket Minat

Menurut Akker (1999) keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari kualitas hasil belajar, sikap dan motivasi peserta didik (Nova Anggraini,2022). Oleh karena itu, peneliti menggunakan angket minat sebagai alat pendukung untuk melihat sikap dan motivasi peserta didik serta mengukur minat peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *Articulate Stiylie 3*. Angket minat dilaksanakan oleh seluruh peserta didik kelas XI yang berjumlah 24 peserta didik. Sebelum peserta didik mengisi peniliannya, peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara pengisiannya. Angket minat peserta didik menggunakan penliain skor tertinggi 4 dan skor minimum 1. Hasil penilaian peserta didik terhadap angket minat peserta didik dapat di lihat pada tabel di bawah ini:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Tabel 4.11 Data Hasil Angket Minat Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Butir Pernyataan																				$x$	$xi$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	AG	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	68	80
2	DNY	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	68	80
3	DR	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	4	4	66	80
4	DS	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	66	80
5	DI	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	69	80
6	EY	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	3	4	2	1	2	4	2	4	4	63	80
7	FR	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	72	80
8	FCP	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	2	4	3	63	80
9	FRS	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	64	80
10	GA	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	1	3	3	60	80
11	KR	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	71	80
12	LNS	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	3	62	80
13	LPS	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	4	2	4	3	68	80
14	MAF	4	2	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	2	4	3	65	80
15	MD	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	67	80
16	MSA	3	4	1	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	67	80
17	NG	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	69	80
18	NKP	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	70	80
19	FFH	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	63	80
20	RF	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	63	80

21	RFT	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	62	80
22	RB	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	63	80
23	STY	3	3	2	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	62	80
24	YHN	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	67	80
<b>Jumlah Keseluruhan</b>																					<b>1578</b>	<b>1920</b>	
<b>Presentase Kelayakan</b>																					<b>82,2 %</b>		
<b>Kategori</b>																					<b>Sangat Baik</b>		

Data di atas merupakan hasil perhitungan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{x}{\sum Xi} \times 100\%$$

Dengan keterangan :

P = presentase

x = Jumlah Keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin

$\sum Xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin

Dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, maka:

$$P = \frac{1578}{1920} \times 100\%$$

$$P = 82,2 \%$$

Hasil perolehan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis angket minat peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* di peroleh presentase sebesar 82,2% dengan kriteria **Sangat Baik** dikarenakan masuk ke dalam kelas interval 81%-100%.

Berdasarkan hasil tes dinyatakan berhasil dan hasil angket minat peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret sangat baik. Maka media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* **efektif** bagi peserta didik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan dilakukan dan produk yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif di gunakan sebagai salah satu media pembelajaran, selanjutnya adalah tahap penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran merupakan tahap terakhir dalam model pengemabangan 4D. Tahap penyebaran telah melewati tahap pendefinisian yaitu menganalisa kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran, kemudian tahap perancangan yaitu merancang media yang akan dibuat, dan tahap pengembangan yaitu menghasilkan media yang layak digunakan, yang mana pada tahap pengembangan terdapat uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji efektivitas produk. Sehingga produk akhir yang dikembangkan ini layak digunakan Pada tahap ini peneliti menyebarkan produk akhir media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini di Madrasah Aliyah Nurussa' adah teluk Tigo. Namun pada penelitian ini tahap penyebaran hanya di sampaikan kepada guru dan peserta didik. Peneliti memberikan link produk akhir media kepada peserta didik dan guru. Hal ini dilakukan agar peserta didik dan guru bisa menggunakan produk yang telah dikembangkan kemudian dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar dan dapat dilanjutkan oleh penulis lainnya.



## B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan salah satu media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret kelas XI MA yang valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, telah memenuhi tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret kelas XI Madrasah Aliyah. Penelitian ini mengacu pada model 4D dari (Thiagarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021) yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Disseminate*).

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*). Pada tahap pendefinisian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sebagai pertimbangan peneliti untuk mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan. Dari hasil wawancara bersama guru matematika kelas XI bahwa proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket matematika kelas XI serta hasil belajar peserta didik yang masih rendah belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). kemudian didapati masalah dalam pembelajaran yaitu minat belajar peserta didik kurang dan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan khususnya materi barisan dan deret. Kemudian wawancara bersama beberapa peserta didik mengatakan matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan didapati kesulitan peserta didik dalam pembelajaran adalah memahami materi. kemudian peserta didik juga menginginkan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (Supatro & Lumbantoruan, 2020) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi peserta didik. Dan (Nurrita, T., 2018) juga mengatakan salah satu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau syairan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;



manfaat media pembelajaran ialah meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Setelah tahap pendefinisian, Selanjutnya peneliti melakukan tahap perancangan (*Design*). pada tahap ini peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* berdasarkan permasalahan pada tahap pendefinisian. Selanjutnya peneliti merancang format yang akan dimuat pada media dan mempersiapkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pembuatan media *Articulate Storyline 3* seperti gambar, teks, simbol khusus matematika, animasi, back sound dan materi barisan dan deret. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan menarik dan peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Setelah semua disiapkan peneliti mulai mendesain media pembelajaran interaktif di aplikasi *Articulate storyline 3*. Peneliti mendesain media interaktif sesuai dengan *Storyboard* yang telah dirancang sebelumnya pada gambar 3.3 -3.10. Peneliti mendesain media pembelajaran interaktif ini slide perslide, pertama peneliti membuat background dan menambahkan komponen-komponen yang dibutuhkan setiap slide. Langkah selanjutnya setelah selesai mendesain peneliti mempublish hasil desain tersebut dalam bentuk Web (html). Selanjutnya agar web (html) tersebut bisa digunakan, peneliti melakukan drive file web (html) tersebut menjadi link. Hasil dari publish dalam bentuk link ini akan digunakan dalam langkah selanjutnya.

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini peneliti melakukan uji validitas oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, kemudian saran dan komentar dari validator akan direvisi, selanjutnya peneliti melakukan uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

#### 1. Uji Validitas Media

Tahap uji validitas ini akan divaliasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan instrumen penilaian untuk menguji kelayakan media. Kelayakan media ini akan divalidasi oleh 2 validator yaitu validator media dan validator materi dan bahasa. Validator media adalah dosen Sistem Informai UIN Sulthan Thaha Saifuddin jambi dan



validator materi dan bahasa adalah dosen Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin jambi. Berikut pembahasan hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

a. Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam media. Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan oleh validator ahli media yaitu dosen Sistem Informai UIN Sulthan Thaha Saifuddin jambi mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, diketahui bahwa penilaian dari validator ahli media memperoleh skor 63 dari skor maksimum 68 dan memperoleh skor rata-rata sebesar 92,6 % dengan kategori “Sangat Valid”

b. Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dibuat berdasarkan materi yang terkandung didalam media. Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu dosen Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin jambi mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, diketahui bahwa penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor 37 dari skor maksimum 40 dan memperoleh skor rata-rata sebesar 92,5 % dengan kategori “Sangat Valid”

c. Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran dalam perbaikan produk menjadi lebih baik, selain itu agar bahasa yang digunakan dalam produk layak dikonsumsi oleh peserta didik Madrasah Aliyah. Berdasarkan hasil penilaian angket yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu dosen Tadris Matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin jambi mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, diketahui bahwa penilaian dari validator ahli bahasa memperoleh skor 38 dari skor maksimum 40 dan memperoleh skor rata-rata sebesar 95 % dengan kategori “Sangat Valid”.



Berdasarkan hasil-hasil validasi dari 3 para ahli disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret kelas XI di Madrasah Aliyah Nurussa'adah dinyatakan Valid, hal ini sejalan dengan penelitian (Sapatro & Lumbantoruan, 2020) yang mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* memenuhi kriteria valid. media *Articulate Storyline* yang valid berarti layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran (Sapatro & Lumbantoruan, 2020). Media pembelajaran yang telah dikatakan layak dapat digunakan pada proses pembelajaran guna membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari, selain itu penggunaan media pembelajaran juga dimaksudkan agar capaian hasil belajar peserta didik dapat menjadi lebih baik (Jujun M. J., dkk, (2021)

## 2. Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilakukan kepada guru matematika kelas XI dan seluruh peserta didik di kelas XI Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo yang berjumlah 24 peserta didik. Pertama uji praktikalitas akan di ujikan kepada guru matematika kelas XI melalui angket respon guru. Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru oleh guru matematika kelas XI diperoleh skor 47 dari skor maksimum 52 dan memperoleh skor rata-rata sebesar 90,4 % dengan kategori “Sangat Valid” maka media di nyatakan praktis.

Selanjutnya, hasil dari angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil yang diujikan kepada 5 orang peserta didik kelas XI memperlihatkan praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan bukti bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada presentase 76,7% dengan kategori “valid” maka media di nyatakan praktis. Sedangkan hasil dari angket respon dalam uji coba lapangan oleh seluruh peserta didik kelas XI yang berjumlah 24 peserta didik juga memperlihatkan praktikalitas media pembelajaran

interaktif yang berada pada presentase 82 % dengan kategori “Sangat Valid” dan dinyatakan sangat praktis.

Jadi hasil dari angket respon guru matematika dan angket respon peserta didik baik kelompok kecil maupun lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini praktis untuk digunakan. Hasil ini serupa dengan penelitian (Ariani, c. 2021) yang mengatakan bahwa media *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dikatakan sangat praktis. (Sungkono, 2019) dalam (Arian, A. ,2021) mengatakan bahan ajar yang praktis mempengaruhi tercapainya tujuan akhir pembelajaran.

### 3. Uji Efektifitas Media

Uji efektifitas ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan. uji efektifitas ini akan didapati dari data hasil tes dan penilaian angket minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan peserta didik diperoleh peserta didik yang tuntas KKM 65 adalah 87,5% dengan jumlah nilai peserta didik yang diperoleh dari hasil tes sebesar 85% dengan kategori “sangat berhasil. Maka dari hasil tes peserta didik disimpulkan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran berhasil, dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum tingkat ketuntasan 25% dan setelah menggunakan media tingkat ketuntasan meningkat menjadi 87,5%. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Nugroho (2022) bahwa penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* saat proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kemudian penilaian peserta didik setelah menggunakan media melalui angket minat, diperoleh presentase sebesar 82,2 % dengan kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini sangat baik atau sangat efektif digunakan. Triono (2021) mengatakann hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* secara



umum dapat meningkatkan semangat pembelajaran, memahami materi, menarik sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi penilaian.

Berdasarkan hasil tes peserta didik dalam pembelajaran berhasil dan angket minat peserta didik memperoleh kategori sangat baik maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate storyline 3* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan penelitian (Nadia, L.U,2022) mengatakan bahwa media *Articulate Storyline* yang diterapkan dinilai efektif digunakan. Media *Articulate Storyline 3* yang efektif dapat dijadikan sebagai sumber belajar, karena mampu mengembangkan tingkat pemahaman siswa baik dari segi aspek kognitif, prosedural, maupun konseptual (Dinda et al., 2021) dalam (Nadia, L.U. 2022).

Dari beberapa uji yang telah dilakukan oleh peneliti pada penelitian pengembangan ini, menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate storyline 3* yang valid, praktis dan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *software Articulate Storyline 3* ini layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran matematika, dan dapat meningkat hasil belajar peserta didik serta menghasilkan media yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penelitian yang mendukung hasil penelitian ini di antaranya adalah (Triono, 2021) yang mengatakann hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* secara umum dapat meningkatkan semangat pembelajaran, memahami materi, menarik sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi penilaian. penelitian (Lestari,R.S., 2021); (Putri, C.E.B., dkk, 2022); (Hidayati,N., 2022) menyatakan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian (Anfira, D.K., dkk 2021); (Sari,K.R., & harjono,N., (2021);( Lestari,R.S., 2021); (Fitriani, E., 2022) menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate*



*Storyline* pada pembelajaran layak digunakan dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret yang dikembangkan oleh peneliti yaitu:

1. Media Articulate Storyline 3 ini dapat digunakan kapan dan dimanapun dengan syarat memiliki koata internet
2. Media Articulate Storyline 3 ini dilengkapi dengan soal yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari
3. Media Articulate Storyline 3 ini dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi barisan dan deret.

Adapun kekurangan dari Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi Barisan dan deret yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media Articulate Storyline 3 yang dikembangka hanya dapat digunakan pada materi barisan dan deret kelas XI MA.
2. Backsound yang digunakan tidak bisa dibunyian dari slide pertama sampai slide terakhir.
3. Media Articulate storyline hanya bisa dijalankan menggunakan kuota.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan Sebagai Berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret. Penelitian ini dikembangkan mengacu pada model pengembangan 4D dari (Thiagarajan, 1974) dalam (Maydiantoro, A., 2021) yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), penyebaran (*Disseminate*).
  - a. Proses dan prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari tahap pendefinisian (*Define*). Pada tahap ini, peneliti melakukan 5 kegiatan yang dilakukan yaitu : analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran melalui wawancara dan observasi lapangan untuk mendapatkan informasi yang terjadi pada saat proses pembelajaran.
  - b. Selanjutnya, peneliti melakukan tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini peneliti melakukan 3 langkah yaitu pertama, pemilihan media yang didasarkan dengan permasalahan yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*Define*) yang mana media yang dipilih yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Articulate Storyline 3*. Kedua, pemilihan format yang dibutuhkan sesuai dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret. Ketiga, rancangan awal yang dibuat sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dirancang sebelumnya.
  - c. Kemudian tahap 3 yaitu tahap pengembangan (*Develop*), setelah rancangan media sudah siap, selanjutnya media akan divalidasi oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang kemudian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacukan da menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



dilakukan revisi sesuai dengan catatan para ahli. Setelah media dinyatakan valid oleh validator, dilihat dari hasil penilaian validator melalui angket validasi. Selanjutnya media dinilai oleh guru dan peserta didik melalui angket respon, dimana uji coba peserta didik akan dilakukan dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 orang peserta didik dan selanjutnya tahap uji coba lapangan yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas XI. Kemudian hasil angket respon guru dan peserta didik tentang media *Artiulate Storyline 3* dianalisis untuk melihat praktikalitas dari media yang dikembangkan. Setelah media dinyatakan praktis, selanjutnya peneliti mengukur keefektifan media *Articulate Storyline 3*. Keefektifan media *Articulate Storyline 3* ini dapat dilihat dari hasil tes dan hasil persentase angket minat belajar peserta didik yang diperoleh setelah menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

- d. Setelah media dinyatakan valid, praktis dan efektif, tahap selanjutnya yaitu penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap ini peneliti menyebarkan hasil media akhir yang telah dinyatakan valid, praktis dan efektif ke sekolah tempat penelitian terutama kepada guru matematika dan peserta didik kelas XI.
2. Hasil Kelayakan media *Articulate Stoyrline 3* berdasarkan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas.
  - a. Hasil analisis validasi dari ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) diperoleh penilaian dari hasil validasi ahli media diperoleh presentase kelayakan sebesar 92,6 % dengan kategori “sangat valid”, dan hasil validasi ahli materi ahli materi diperoleh resentase kelayakan sebesar 92,5% dengan kategori “sangat valid”, Kemudian hasil validasi ahli bahasa diperoleh presentase kelayakan sebesar 95%. Berdasarkan hasil analisis data validasi diperoleh kesimpulan bahwa produk Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.



- b. Hasil praktikalitas dari Media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dari hasil angket respon guru matematika kelas XI memperoleh presentase sebesar 90,4% dengan kategori “Sangat valid” kemudian angket respon peserta melalui uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 76,75% dengan kategori “valid, sedangkan angket respon peserta didik melalui uji lapangan memperoleh presentase 82% dengan kategori “Sangat valid”. Berdasarkan hasil data ujiangket respon oleh guru matematika, uji kelompok kecil, dan uji lapangan, diperoleh kesimpulan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* yang di kembangkan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.
- c. Hasil efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah Nurussa’adah Teluk Tigo diperoleh dengan melihat hasil dari tes dan angket minat belajar peserta didik. Dari hasil tes dapat dilihat bahwa peserta didik yang tuntas KKM 65 adalah 87,5% mencapai syarat ketuntasan KKM dengan jumlah nilai peserta didik yang diperoleh dari hasil tes sebesar 85% dengan kategori “sangat berhasil”. Kemudian hasil angket minat setelah menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* adalah sebesar 82,2 % dengan kategori “ sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini dapat di kategorikan Sangat efektif.

## B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret untuk



kelas XI untuk membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada materi barisan dan deret.

2. Bagi peserta didik, diharapkan bisa memanfaatkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi barisan dan deret untuk kelas XI dan bisa menjadi pemacu untuk lebih semangat belajar dan memahami materi barisan dan deret.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan penelitian ini bisa menjadi acuan atau referensi untuk lebih menyempurnakan media *Articulate Storyline 3* untuk peneliti selanjutnya dengan lebih baik lagi dan dapat dioperasikan pada *smartphone* tanpa menggunakan kuota dan dikembangkan lagi dengan menggunakan kurikulum mardeka.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## DAFTAR PUSTAKA

- Alpiani, N. dkk. (2022). *Pengembangan E-Modul Matematika Pada Materi Barisan Dan Deret Berbantuan SMART APP CREATOR Untuk Siswa SMA/SMK*. Jurnal Pendidikan Matematika Volume 06, No 02, Juli 2022, Pp. 2110-2121
- Anfira, D.K. dkk (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Elaar Dan Kepuasan Belajar. Jurnal ilmu pendidikan, volunme 19, nomor 02, tahun 2021
- Anggraini, N. (2020). *Pengembangan Media Berbasis E-Komik Matematika Materi Statistik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 25 Batanghari*. Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ariani, C. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP*. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang.
- Ferdy, A. dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang Untuk Siswa Sma*. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Vol. 4 No. 2 Hal. 36-48.
- Fitri, M. (2022). *Pengembangan Majalah Elektronik Menggunakan 3D Pageflip Profesional Materi Matriks Untuk Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 2 Sarolangun*. Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Fitriani, E. & fathurrohman, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA. Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022.
- Hamid, M. A. & dkk. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Yayasan Kita Menulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacukan da menyebarkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tujukan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi;



- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)*.
- Mitrawilada. (2018). *Penerapan Strategi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sis Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas Xi Sma 1 Sendana*. Fakultas tarbiyah dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nadia, L.U. (2022). *Pengembangan Media Articulate Storyline Berorientasi AKM Pada Materi Aljabar Di SMP*. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah malang 2022.
- Nugraheni, D. T. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Negeri 1 Kebumen*. Fakultas Kurikulum dan teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.journal Misykat, Volume 03, Nomor 01, 2018.
- Pratama, R.A. (2018). *Al Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2*
- Putra,V.A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sd/Mi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Putri, C.E.B. dkk (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetik Siswa Kelas XII*.Journal Of Natural Science Anfd Learning Vol 01, No. 1, September 2022
- Putriani & Hudaidah. (2021). *Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal pendidikan volume 3 Nomor 3 tahun 2021 Halm 831-838.
- Risa & Wahyu. (2020). *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikasi*. Malang : Literasi Nusantara Abadi.



- Saepuloh, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri. Program Studi Pendidikan Matematika Program Pasca Sarjana Universitas Siliwangi
- Saputro & Lumbantoruan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Ada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. Jurnal Edumatsains, Special Issue, Vol 1 No. 1 Hal. 35-49.*
- Sari, K.R & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD
- Satriansyah M. E. (2016). *Penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh.* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta
- Sugiono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung : ALFABETA
- Sugiono. (2019). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung : Alfabeta.
- Sulis, M.K (2018). *Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan Linear Satu Variabel Berdasarkan Teory Polya Pada Siswa Kelas II SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun 2017/2018.* Surakarta: Unviversitas Muhammadiyah Surakarta.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional.* Children: A Sourcebook.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember;

# L A M P I R A N

© Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sunha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM SUNHA  
SAIFUDDIN JAMBI  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, persusutan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang menyebarkan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

## Lampiran 1 : Surat Keterangan Validasi dan Lembar Validasi Ahli Media


  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA**  
 Jl. Jambi—Muara Bulian Km. 16 Simpang Sei Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muṣtamassikin, M.Kom  
 NIP : 1990 0409 201903 1614

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa Media Pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian skripsi dengan judul **"Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline 3 pada materi barisan dan deret di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo"** yang dibuat oleh :

Nama : INAYATI  
 NIM : 208190003

Dengan ini saya menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut:

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak

Catatan :

Sudah terlampir di lembar validasi

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 16 Januari 2023  
 Validator,  
  
 Muṣtamassikin, M.Kom  
 NIP. 1990 0409 201903 1614

  
 Arsip: v-INAYATI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambi.

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA  
OLEH AHLI MEDIA**

**Nama** : Inayati  
**Nim** : 208190003  
**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Barisan dan Deret Di Madrasah Aliyah Nururssa'adah Teluk Tigo  
**Nama Validator** : Mutamassikin, M. Kom  
**Hari/Tanggal** : 16 Januari 2023  
**Petunjuk Pengisian:**

1. Isikan Nama, dan hari/tanggal pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada saran anda silahkan di isi pada kolom kritik dan saran media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.
5. Pada bagian simpulan dan saran silahkan di lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediannya menjadi validator dari skripsi peneliti, peneliti ucapkan terimakasih.

**Keterangan:**

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor penilaian			
		1	2	3	4
Keterpaduan	1. Kombinasi warna pada tampilan sudah sesuai			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau jawaban suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi



	2. Media menyediakan tampilan awal untuk mengisi data diri pengguna				✓
Baksound/audio	3. Efek audio yang digunakan tepat dan menarik serta tidak mengganggu				✓
	4. Media memiliki perpaduan <i>backsound</i> yang seimbang				✓
Bentuk Huruf	5. Jenis huruf yang digunakan pada judul dan penjelasan materi sudah sesuai			✓	
	6. Ukuran huruf font untuk judul maupun penjelasan materi sudah sesuai				✓
	7. Variasi ukuran dan jenis huruf yang digunakan sudah sesuai			✓	
	8. Jaran antar bais, spasi dan alinea sudah sesuai.				✓
	9. Tulisan pada media <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dibaca oleh pengguna				✓
Warna	10. Warna background sesuai dengan warna teks dan gambar			✓	
	11. Warna tulisan yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah sesuai			✓	
	12. Gambar dan animasi yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah sesuai				✓

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dianggap melanggar sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan karya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penerbitan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau tujuan sosial;
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambi;
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambi.

Keseimbangan	13. Penempatan tombol sudah konsisten				✓
	14. Tata letak tulisan sudah sesuai				✓
	15. Penempatan gambar dan animasi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah sesuai				✓
Kemudahan penggunaan media	16. Media dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri				✓
	17. Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				✓

Saran-saran :

- Perbaiki kombinasi Warna
- Perbaiki kombinasi font dan sesuaikan dg desain.
- Perbaiki background dan ukuran layout.
- Buatlah tombol Pause & Play untuk suara Penjelasan Materi

Jambi, 16 - Januari - 2023

Validator

Mustamassikin, M.Kom

NIP. 199004092019031014

## Lampiran 2 : Surat Keterangan Validasi dan Lembar Validasi Ahli Materi


  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA**  
 Jl. Jambi—Muara Bulian Km. 16 Simpang Sei Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vinny Yuliani Sundara, S.Si, M.Si  
 NIP : 19920718 201903 2 014

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa Media Pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian skripsi dengan judul "**Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline 3 pada materi barisan dan deret di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo**" yang dibuat oleh :

Nama : INAYATI  
 NIM : 208190003

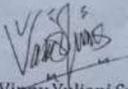
Dengan ini saya menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut:

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak

Catatan :

1. Masih ada typo (Salah ketik), tuntukan, heometri?
2. Perbedaan IPK 3.6.2 dan 3.6.3 ?
3. Cek kembali jawaban no 3
4. Pada materi pola bilangan, cek penulisan simbol/ penulisan suku
5. Cek kembali materi deret aritmatika
6. Perkalian gunakan . atau x
7. Kuis tidak ada pembahasannya?

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 30 Januari 2023  
 Validator,  
  
 Vinny Yuliani Sundara, S.Si, M.Si  
 NIP. 19920718 201903 2 0114

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI  
OLEH AHLI MATERI**

**Nama** : Inayati  
**Nim** : 208190003  
**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan  
*Software Articulate Storyline 3* pada Materi Barisan Dan Deret di  
 Madrasah Aliyah Nururssa'adah Teluk Tigo  
**Nama Validator** : Vinny Yuliani Sundara, M.Si.  
**Hari/Tanggal** : Senin / 30 Januari 2023  
**Petunjuk Pengisian :**

1. Isikan Nama, dan hari/tanggal pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila ada saran anda silahkan di isi pada kolom kritik dan saran media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.
5. Pada bagian simpulan dan saran silahkan di lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediannya menjadi validator dari skripsi peneliti, peneliti ucapkan terimakasih.

**Keterangan:**

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian materi dengan yang	1. Materi barisan dan deret yang disampaikan sesuai dengan KD, Indikator dan tujuan Pembelajaran.				√

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau jawaban suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi;

2. Dilarang diperjualbelikan sebagai dokumen dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau jawaban suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember.

disampaikan	2. Materi barisan dan deret yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.				√
Kelengkapan materi	3. Materi barisan dan deret yang disampaikan lengkap				√
	4. Materi barisan dan deret yang disampaikan sistematis				√
	5. Materi barisan dan deret yang disampaikan dapat dipahami				√
	6. Penyajian materi di sajikan dengan contoh				√
Bahasa yang digunakan	7. Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif (Mudah dipahami)			√	
	8. Kalimat yang digunakan tidak mengandung arti ganda.				√
Kesesuaian bahasa yang digunakan	9. Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			√	
	10. Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda			√	

**Saran-saran :**

1. Masih ada typo (Salah ketik), tuntuhan, heometri?
2. Perbedaan IPK 3.6.2 dan 3.6.3 ?
3. Cek kembali jawaban no 3
4. Pada materi pola bilangan, cek penulisan simbol/ penulisan suku
5. Cek kembali materi deret aritmatika
6. Kuis tidak ada pembahasannya?

Jambi, 30 Januari 2023

Validator

Vinn Yuliani Sundara, S.Si, M.Si

NIP. 19920718 201903 2 014

## Lampiran 3 : Surat Keterangan Validasi dan Lembang Validasi Ahli Bahasa


  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA**  
 Jl. Jambi—Muara Bulian Km. 16 Simpang Sei Duren Kec. Jaluko Kab. Muaro Jambi

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN  
PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vinny Yuliani Sundara, S.Si, M.Si  
 NIP : 19920718 201903 2 014

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa Media Pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software Articulate Storyline 3 pada materi barisan dan deret di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo*" yang dibuat oleh :

Nama : INAYATI  
 NIM : 208190003

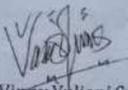
Dengan ini saya menyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut:

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak layak

Catatan :

1. Masih ada typo (Salah ketik), tuntutan, heometri?
2. Perbedaan IPK 3.6.2 dan 3.6.3 ?
3. Cek kembali jawaban no 3
4. Pada materi pola bilangan, cek penulisan simbol/ penulisan suku
5. Cek kembali materi deret aritmatika
6. Perkalian gunakan . atau  $\times$
7. Kuis tidak ada pembahasannya?

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 30 Januari 2023  
 Validator,  
  
 Vinny Yuliani Sundara, S.Si, M.Si  
 NIP. 19920718 201903 2 0114

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN BAHASA  
OLEH AHLI BAHASA**

**Nama** : Inayati  
**Nim** : 208190003  
**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nururssa'adah Teluk Tigo  
**Nama Validator** : Vinny Yuliani Sundara, M.Si.  
**Hari/Tanggal** : Senin / 30 Januari 2023

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isikan Nama, dan hari/tanggal pada kolom yang disediakan
2. Instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan
4. Apabila ada saran anda silahkan di isi pada kolom kritik dan saran media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*
5. Pada bagian simpulan dan saran silahkan di lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrumen.
6. Atas ketersediannya menjadi validator dari skripsi peneliti, peneliti ucapkan terimakasih.

**Keterangan:**

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Indikator penilaian	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Komunikatif	1. Bahasa yang digunakan mudah diahami terhadap pesan atau informasi				√

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

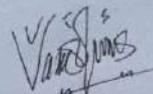
Lugas	2. Struktur kalimat yang digunakan tepat				√
	3. Kalimat yang digunakan tepat			√	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4. Tata Bahasa yang digunakan sesuai				√
	5. Ejaan Bahasa yang digunakan sesuai			√	
Dialogis dan interaktif	6. Bahasa yang digunakan mampu memotivasi peserta didik				√
	7. Bahasa yang digunakan tidak ambigu dan bermakna ganda				√
	8. Bahasa yang digunakan mampu membuat peserta didik berpikir kritis				√
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	9. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				√
	10. Media konsisten dalam menggunakan symbol atau lambang				√

Saran-saran :

1. Perbaiki typo (salah ketik).
2. Gunakan EYD
3. Perhatikan penulisan imbuhan

Jambi, 30 Januari 2023

Validator



Vinny Yuliani Sundara, S.Si, M.Si

NIP. 19920718 201903 2 014

## Lampiran 4 : Wawancara Guru Matematika

**PEDOMAN WAWANCARA GURU**

**Hari, Tanggal** : Kamis

**Waktu Wawancara** : 02/02/2023 / Pagi

**Nama Guru** : Zulva Munawwarah. S.Pd

**NIP** : —

**Sekolah** : MA. Nurussadiah

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Bahan ajar, lembar kerja peserta didik, media apa saja yang digunakan selama bapak/ibu mengajar matematika dikelas XI, dan berapa nilai KKM matematika sekolah ini?	Bahan ajar berupa Buku Paket Matematika Dan Nilai KKM Matematika di sekolah ini adalah 65.
2.	Apa saja bentuk dari kesulitan peserta didik dalam memahami materi pada proses pembelajaran matematika?	Minat belajar Kurang dan Kesulitan dalam Memahami Materi.
3.	Bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi barisan dan deret?	Pemahaman Peserta didik Kurang dalam konsep dan dalam Menentukan rumus Baris dan deret pada soal.
4.	Apa saja kesulitan peserta didik dalam memahami materi barisan dan deret?	Peserta didik sulit Menentukan Rumus dalam Menyelesaikan Soal.
5.	Usaha apa saja yang bapak/ibu lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?	Memberikan Penjelasan ulang tentang Materi yg diajarkan dan memberikan Latihan Soal.

Teluk Tigo, 02 Februari 2023

Guru,

Zulva  
(Zulva Munawwarah. S.Pd)

## Lampiran 5 : Wawancara Peserta didik

**PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK**

**Hari, Tanggal** : Kamis, 02/02/2023

**Waktu Wawancara** : Pagi

**Nama Peserta didik** : Laila Pusrita Sari

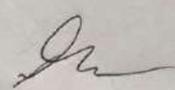
**kelas** : X/1

**Sekolah** : MA Nurussalam

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Menurut kamu pelajaran matematika itu bagaimana? Menyenangkan atau tidak?	Menyenangkan.
2.	Mengapa kamu suka atau tidak suka dengan pelajaran matematika? berikan alasannya.	Suka Penjelasan Guru
3.	Cara belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran matematika?	Diskusi
4.	Kesulitan apa yang kamu hadapi selama pembelajaran matematika berlangsung?	Perkuliahan dan Mengingat Rumus
5.	Apakah kamu ingin atau tidak menggunakan media pembelajaran/alat peraga dalam proses pembelajaran? Berikan alasannya.	Ingin, biar belajarnya enak.

Teluk Tigo, 02 Februari 2023

Peserta Didik,

  
 (.....)



### PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

Hari, Tanggal : Kamis 02 Februari 2023  
 Waktu Wawancara : Pagi  
 Nama Peserta didik : Depa Rismika  
 kelas : 11  
 Sekolah : MA Nurussaladah

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Menurut kamu pelajaran matematika itu bagaimana? Menyenangkan atau tidak?	kadang menyenangkan kadang tidak, lebih sering tidak senang
2.	Mengapa kamu suka atau tidak suka dengan pelajaran matematika? berikan alasannya.	karena sulit di mengerti
3.	Cara belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran matematika?	keanya jawab
4.	Kesulitan apa yang kamu hadapi selama pembelajaran matematika berlangsung?	sulit mengingat rumus.
5.	Apakah kamu ingin atau tidak menggunakan media pembelajaran/alat peraga dalam proses pembelajaran? Berikan alasannya.	ingin, karena seru, dan suka

Teluk Tigo, Februari 2023  
Peserta Didik,

  
 (.....)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau jawaban suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember;



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dianggap melanggar undang-undang dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencontohkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau tujuan sosial.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember.
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember.

### PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

Hari, Tanggal : Kamis 07/07/2023  
 Waktu Wawancara : Pagi  
 Nama Peserta didik : Ronackiya  
 kelas : XI  
 Sekolah : Ma Nurussaladah

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Menurut kamu pelajaran matematika itu bagaimana ? Menyenangkan atau tidak ?	Menyenangkan kalo paham
2.	Mengapa kamu suka atau tidak suka dengan pelajaran matematika ? berikan alasannya.	kalo paham Materi <del>nya</del> enak belajarnya
3.	Cara belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran matematika ?	Tanya jawab
4.	Kesulitan apa yang kamu hadapi selama pembelajaran matematika berlangsung?	Suk paham Materi
5.	Apakah kamu ingin atau tidak menggunakan media pembelajaran/alat peraga dalam proses pembelajaran? Berikan alasannya.	ingin

Teluk Tigo, 07 Februari 2023  
Peserta Didik,

(.....)

### PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

Hari, Tanggal : Kamis, 02-02-2023

Waktu Wawancara : Pagi

Nama Peserta didik : Sutriani

kelas : XI

Sekolah : MA Nurussaladah

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Menurut kamu pelajaran matematika itu bagaimana? Menyenangkan atau tidak?	TIDAK
2.	Mengapa kamu suka atau tidak suka dengan pelajaran matematika? berikan alasannya.	karna, sulit dan susah di pahami
3.	Cara belajar seperti apa yang kamu sukai dalam pembelajaran matematika?	Tanya jawab
4.	Kesulitan apa yang kamu hadapi selama pembelajaran matematika berlangsung?	acak dan Rambang
5.	Apakah kamu ingin atau tidak menggunakan media pembelajaran/alat peraga dalam proses pembelajaran? Berikan alasannya.	ya, karna pembelajaran lebih menarik

Teluk Tigo, Februari 2023

Peserta Didik,

*Ejua*

(.....)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember;



## Lampiran 6 : Angket Reespon Guru

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP KLAYAKAN PRAKTIKALITAS PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SOFTWARE*  
*ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI BARISAN DAN DERET**

---

Nama : Zulva Munawwarah, S.Pd  
Guru Mata Pelajaran : Matematika NTK  
Hari/Tanggal : 03/02/2022

**PETUNJUK:**

- Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti
- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.
- Atas ketersediannya menjadi validator dari skripsi peneliti, peneliti ucapkan terimakasih

**Ketrangan:**

- Tidak Setuju
- Kurang Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Aspek yang dinilai	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Media	1. Penjelasan materi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> dapat mempermudah siswa memahami konsep barisan dan deret				✓
	2. Media <i>Articulate Storyline 3</i> merupakan media yang menarik				✓
Isi Materi	3. Materi barisan dan deret yang telah disampaikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang akan dicapai			✓	
	4. Kejelasan materi yang tersaji dalam <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sudah jelas dan mudah dipahami			✓	
	5. Contoh soal sesuai dengan materi barisan dan deret yang				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember;



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember;
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember;

	digambarkan dalam <i>Articulate Storyline 3</i>				
Tampilan	6. Kombinasi tulisan, gambar, dan background yang ditampilkan ada <i>Articulate Storyline 3</i> materi barisan dan deret sudah baik				✓
	7. Ukuran teks, dan jenis huruf setiap halaman sudah seimbang				✓
	8. Informasi dalam <i>Articulate Storyline 3</i> sudah mencakup garis besar materi barisan dan deret			✓	
Bahasa	9. Kalimat yang digunakan dalam <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti			✓	
	10. Tata bahasa yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah baik dan benar				✓
Manfaat	11. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika				✓
	12. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan belajar mandiri bagi peserta didik				✓
	13. Desain tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sangat menarik			✓	

Sarolangun, 03/02/2023

Validator/guru mata matematika



Zulva Munawwarah, S.Pd

NIP.....

## Lampiran 7 : Angket Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP KELAYAKAN  
PRAKTIKALITAS PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI  
BARISAN DAN DERET**

---

**Nama Siswa** : mayu smwi ayudine  
**Hari/Tanggal** : 03 Februari 2023

**PETUNJUK:**

1. Bacalah pertanyaan dibawahini dengan teliti
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Atas ketersediannya mengisi angket skripsi peneliti ini, peneliti ucapkan terimakasih.

**Ketrangan:**

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Aspek yang dinilai	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Media	1. Penjelasan materi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> dapat mempermudah siswa memahami materi barisan dan deret			√	
	2. Media <i>Articulate Storyline 3</i> merupakan media yang menarik			√	
Isi Materi	3. Materi barisan dan deret yang telah disampaikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang akan dicapai			√	
	4. Kejelasan materi yang tersaji dalam <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sudah jelas dan mudah dipahami.		√		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertukaran pikiran, penyusunan laporan, perutusan kritik atau pemaparan suatu masalah;

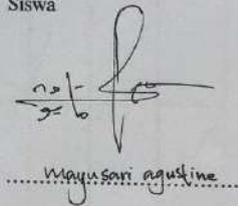
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember.

	5. Contoh soal sesuai dengan materi barisan dan deret yang digambarkan dalam <i>Articulate Storyline 3</i>				✓
Tampilan	6. Kombinasi tulisan, gambar, dan background yang ditampilkan ada <i>Articulate Storyline 3</i> materi barisan dan deret sudah baik			✓	
	7. Ukuran teks, dan jenis huruf setiap halaman sudah seimbang			✓	
	8. Informasi dalam <i>Articulate Storyline 3</i> sudah mencakup garis besar materi barisan dan deret		✓		
Bahasa	9. Kalimat yang digunakan dalam <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti		✓		
	10. Tata bahasa yang digunakan dalam majalah elektronik sudah baik dan benar			✓	
Manfaat	11. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika		✗	✓	
	12. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan belajar mandiri bagi peserta didik			✓	
	13. Desain tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret			✓	

Sarolangun, 03 Februari 2023

Siswa



.....  
Mayusari Agustine

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember.

## Lampiran 8 : Angket Respon Peserta didik Uji Lapangan

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP KELAYAKAN  
PRAKTIKALITAS PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI  
BARISAN DAN DERET**

---

**Nama Siswa** : Endria(N)

**Hari/Tanggal** : 16/04/2023

**PETUNJUK:**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Atas ketersediannya menjadi validator dari skripsi peneliti, peneliti ucapkan terimakasih

**Ketrangan:**

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Aspek yang dinilai	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Media	1. Penjelasan materi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> dapat mempermudah siswa memahami materi barisan dan deret				√
	2. Media <i>Articulate Storyline 3</i> merupakan media yang menarik			√	
Isi Materi	3. Materi barisan dan deret yang telah disampaikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang akan dicapai				√
	4. Kejelasan materi yang tersaji dalam <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sudah jelas dan mudah dipahami				√

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember;



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi.
  2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi.

	5. Contoh soal sesuai dengan materi barisan dan deret yang digambarkan dalam <i>Articulate Storyline 3</i>				✓
Tampilan	6. Kombinasi tulisan, gambar, dan background yang ditampilkan ada <i>Articulate Storyline 3</i> materi barisan dan deret sudah baik				✓
	7. Ukuran teks, dan jenis huruf setiap halaman sudah seimbang			✓	
	8. Informasi dalam <i>Articulate Storyline 3</i> sudah mencakup garis besar materi barisan dan deret				✓
Bahasa	9. Kalimat yang digunakan dalam <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti			✓	
	10. Tata bahasa yang digunakan dalam media <i>Articulate Storyline 3</i> sudah baik dan benar			✓	
Manfaat	11. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika			✓	
	12. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan belajar mandiri bagi peserta didik				✓
	13. Desain tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sangat menarik			✓	

Sarolangun, 16 Feb / 2023

Siswa

.....

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP KELAYAKAN PRAKTICALITAS  
PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SOFTWARE*  
*ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI BARISAN DAN DERET**

Nama Siswa : Leti Nazipatul Atiah  
Hari/Tanggal : 16 Feb 2023  
Kelas : XI

**PETUNJUK:**

1. Bacalah pertanyaan dibawahini dengan teliti
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Atas ketersediannya mengisi angket skripsi peneliti ini, peneliti ucapkan terimakasih.

**Ketrangan:**

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Aspek yang dinilai	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Media	1. Penjelasan materi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> dapat mempermudah siswa memahami materi barisan dan deret				✓
	2. Media <i>Articulate Storyline 3</i> merupakan media yang menarik				✓
Isi Materi	3. Materi barisan dan deret yang telah disampaikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang akan dicapai				✓
	4. Kejelasan materi yang tersaji dalam <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sudah jelas dan mudah dipahami.				✓
	5. Contoh soal sesuai dengan materi barisan dan deret yang digambarkan dalam <i>Articulate Storyline 3</i>				✓
Tampilan	6. Kombinasi tulisan, gambar, dan background yang ditampilkan ada <i>Articulate Storyline 3</i> materi barisan dan deret sudah baik				✓
	7. Ukuran teks, dan jenis huruf setiap halaman sudah seimbang				✓
	8. Informasi dalam <i>Articulate Storyline 3</i> sudah mencakup garis besar materi barisan dan deret				✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi;

2. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi



Bahasa	9. Kalimat yang digunakan dalam <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti			✓	
	10. Tata bahasa yang digunakan dalam majalah elektronik sudah baik dan benar				✓
Manfaat	11. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika				✓
	12. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan belajar mandiri bagi peserta didik		✓		
	13. Desain tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret				✓

Sarolangun,

2023

Siswa



Leti Naziratul attiah

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP KELAYAKAN  
PRAKTIKALITAS PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI  
BARISAN DAN DERET**

Nama Siswa : *darul Iskandar*  
Hari/Tanggal : *16/2/2023*

**PETUNJUK:**

1. Bacalah pertanyaan dibawahini dengan teliti
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Atas ketersediannya mengisi angket skripsi peneliti ini, peneliti ucapkan terimakasih.

**Ketrangan:**

1. Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Aspek yang dinilai	Butir penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Media	1. Penjelasan materi pada media <i>Articulate Storyline 3</i> dapat mempermudah siswa memahami materi barisan dan deret			√	
	2. Media <i>Articulate Storyline 3</i> merupakan media yang menarik			√	
Isi Materi	3. Materi barisan dan deret yang telah disampaikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran yang akan dicapai		√		
	4. Kejelasan materi yang tersaji dalam <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret sudah jelas dan mudah dipahami.				√

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



	5. Contoh soal sesuai dengan materi barisan dan deret yang digambarkan dalam <i>Articulate Storyline 3</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tampilan	6. Kombinasi tulisan, gambar, dan background yang ditampilkan ada <i>Articulate Storyline 3</i> materi barisan dan deret sudah baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	7. Ukuran teks, dan jenis huruf setiap halaman sudah seimbang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	8. Informasi dalam <i>Articulate Storyline 3</i> sudah mencakup garis besar materi barisan dan deret	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bahasa	9. Kalimat yang digunakan dalam <i>Articulate Storyline 3</i> mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	10. Tata bahasa yang digunakan dalam majalah elektronik sudah baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manfaat	11. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	12. <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan belajar mandiri bagi peserta didik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	13. Desain tampilan <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi barisan dan deret	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Sarolangun, 16/03/2023

Siswa



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dianggap melanggar Undang-Undang:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi.

Lampiran 9 : Hasil Tes Peserta Didik

No. \_\_\_\_\_  
Date: \_\_\_\_\_

Nama: Leti Nuzratul Anah (80)  
Kelas: XI

1. 1. 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15  
 $u_7 = 13$

2.  $u_n = a + (n-1)b$   
 $u_{25} = 2 + (25-1)7$   
 $= 2 + (24)7$   
 $= 2 + 168$   
 $= 170$

3.  $u_n = a + (n-1)b$   
 $u_5 = 500 + (5-1)250$   
 $= 500 + (4)250$   
 $= 500 + 1000$   
 $= 1500$

4.  $u_n = a \cdot r^{n-1}$   
 $u_{10} = 3 \cdot 3^{10-1}$   
 $= 3 \cdot 3^9$   
 $= 3 \cdot 19683$   
 $= 59049$

5.  $S_n = \frac{a(r^n - 1)}{r - 1}$   
 $S_{10} = \frac{3(3^{10} - 1)}{3 - 1}$   
 $= \frac{3(3^{10} - 1)}{2}$   
 $= \frac{3(59049 - 1)}{2}$   
 $= \frac{3(59048)}{2}$   
 $= \frac{177144}{2} = 88572$

Doramon

Nama: Suci Yanti (100)  
Kelas: XI

1)  $u_1 = 1$   
 $u_2 = 3$   
 $u_3 = 5$   
 $u_4 = 7$   
 $u_5 = 9$   
 $u_6 = 11$   
 $u_7 = 13$   
 $u_8 = 15$   
 $u_7 = 13$

2)  $S_n = \frac{a(r^n - 1)}{r - 1}$   
 $S_{10} = \frac{3(3^{10} - 1)}{3 - 1} = \frac{177144}{2} = 88572$   
 $S_n = \frac{3(59049 - 1)}{2}$   
 $S_{10} = \frac{3(59048)}{2}$

3)  $a = 500$   $b = 250$   
 $u_n = a + (n-1)b$   
 $u_5 = 500 + (5-1)250$   
 $= 500 + (4)250$   
 $= 500 + 1000$   
 $= 1500$

4)  $u_n = a \cdot r^{n-1}$   
 $u_{10} = 3 \cdot 3^{10-1}$   
 $= 3 \cdot 3^9$   
 $= 3 \cdot 19683$   
 $= 59049$

5)  $S_n = \frac{1}{2} n (2a + (n-1)b)$   
 $S_{25} = \frac{1}{2} 25 (2 \cdot 2 + (25-1)7)$   
 $= 12,5 (4 + (24)7)$   
 $= 12,5 (4 + 168)$   
 $= 12,5 (172)$   
 $= 2150$

Trisha Sofuddin Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;  
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau tujuan lain yang bersifat akademik;  
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UISU.

**candy party**

Nama : m. alfarah  
Kelas : XI

1)  $u_7 = 20$  ✗

3)  $u_n = a + (n-1)b$   
 $u_5 = 500 + (5-1)250$   
 $= 500 + (4)250$   
 $= 500 + 1000$   
 $= 1500$  ✓

4)  $u_n = a \cdot r^{n-1}$   
 $u_{10} = 3 \cdot 3^{10-1}$   
 $= 3 \cdot 3^9$   
 $= 3 \cdot (19683)$   
 $= 59049$  ✓

5)  $a = 3 \quad r = \frac{9}{3} = 3$   
 $u_n = \frac{a(r^n - 1)}{r - 1}$   
 $S_{10} = \frac{3(3^{10} - 1)}{3 - 1}$   
 $S_{10} = \frac{3(59048)}{2}$   
 $S_{10} = \frac{177144}{2} = 88572$  ✓

2)  $S_n = \frac{a}{2} \cdot n (2a + (n-1)b)$   
 $S_{15} = \frac{12,5}{2} (2 \cdot 2 + (25-1)7)$   
 $= 12,5 (4 + (24)7)$   
 $= 12,5 (4 + 168)$   
 $= 12,5 (172)$   
 $= 2150$  ✓

**candy party**

m. Dafrin  
XI  
MIPA

Jawaban

1)  $u_1 = u_1 \quad 7 = u_7 \quad 13 = u_7$   
 $3 = u_2 \quad 9 = u_7$   
 $5 = u_5 \quad 11 = u_6$

$u_7 = 13$  ✓

2)  $S_n = \frac{1}{2} \cdot n (2a + (n-1)b)$   
 $S_{15} = \frac{1}{2} \cdot 15 (2 \cdot 2 + (15-1)7)$   
 $S_{15} = \frac{1}{2} \cdot 15 (4 + (14)7)$   
 $S_{15} = \frac{1}{2} \cdot 15 (4 + 98)$   
 $S_{15} = \frac{1}{2} \cdot 15 (102)$   
 $S_{15} = \frac{1}{2} \cdot 1530$   
 $S_{15} = 765$  ✓

3)  $u_n = a + (n-1)b$   
 $u_5 = 500 + (5-1)250$   
 $u_5 = 500 + (4)250$   
 $u_5 = 500 + 1000$   
 $u_5 = 1500$  ✓

4)  $u_n = a \cdot r^{n-1}$   
 $u_{10} = 3 \cdot 3^{10-1}$   
 $u_{10} = 3 \cdot 3^9$   
 $u_{10} = 3 \cdot (19683)$   
 $u_{10} = 59049$  ✓

5)  $S_n = \frac{a}{2} \cdot n (2a + (n-1)b)$   
 $S_{15} = \frac{12,5}{2} (2 \cdot 2 + (25-1)7)$   
 $S_{15} = \frac{12,5}{2} (4 + (24)7)$   
 $S_{15} = \frac{12,5}{2} (4 + 168)$   
 $S_{15} = \frac{12,5}{2} (172)$   
 $S_{15} = \frac{2150}{2}$   
 $S_{15} = 1075$  ✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
3. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suraba Jember;
4. Dilarang diperjualbelikan sebagai bahan ajar atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suraba Jember.

## Lampiran 10 : Angket Minat Belajar Peserta Didik

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
MADRASAH ALIYAH NURUSSA'ADAH  
TELUK TIGO**

---

**Nama** : m daffi  
**Kelas** : X<sub>1</sub>  
**No. Absen** : 15

Petunjuk pengisian :

- Bacalah secara cermat terlebih dahulu pernyataan atau pertanyaan sebelum menjawab!
- Bekerjalah dengan jujur, rapi dan teliti!
- Berilah tanda (x) pada pilihan yang dipilih

Contoh :

Hadir tepat waktu pada saat ada pelajaran matematika

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

**SELAMAT MENERJAKAN**

- Hadir tepat waktu pada saat ada pelajaran matematika
  - Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
- Mengikuti pelajaran matematika sampai selesai
  - Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
- Malas masuk kelas pada saat pelajaran matematika
  - Sangat Setuju

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau jawaban suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jember.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember;

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember;

- a. Tidak Setuju  
b. Sangat Tidak Setuju
10. Kamu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar
- a. Sangat Setuju  
 b. Setuju  
 c. Kurang Setuju  
 d. Tidak Setuju
11. Kamu tidak malu bertanya kepada guru atau teman jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran matematika
- a. Sangat Setuju  
 b. Setuju  
 a. Tidak Setuju  
 b. Sangat Tidak Setuju
12. Kamu fokus menyimak dan mempelajari media pembelajaran interaktif materi barisan dan deret berupa *Articulate Storyline 3* pada *handphone* masing-masing
- a. Sangat Setuju  
 b. Setuju  
 c. Kurang Setuju  
 d. Tidak Setuju
13. Kamu senang menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3*
- a. Sangat Setuju  
 b. Setuju  
 c. Kurang Setuju  
 d. Tidak Setuju
14. Kamu bersemangat dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3*
- a. Sangat Setuju  
 b. Setuju  
 c. Kurang Setuju  
 d. Tidak Setuju



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau jawaban suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jember.
2. Dilarang diperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jember.

15. Kamu tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3*
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
16. Kamu mempelajari ulang pelajaran matematika di rumah
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
17. Kamu sungguh-sungguh memperhatikan pelajaran matematika yang dijelaskan oleh guru
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
18. Kamu berusaha mencari sumber bacaan/referensi lain yang berhubungan dengan matematika khususnya materi barisan dan deret
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
19. Kamu lebih mudah memahami materi barisan dan deret dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3* pada *handphone* masing-masing
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju

20. Media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3* membantu kamu dalam memahami materi barisan dan deret

a. Sangat Setuju  
 b. Setuju  
 c. Kurang Setuju  
 d. Tidak Setuju

Jambi, 16 Feb 2023  
 Responden



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi

**ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
MADRASAH ALIYAH NURUSSA'ADAH  
TELUK TIGO**

Nama : Yuhanis  
Kelas : X 1  
No. Absen : 24

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah secara cermat terlebih dahulu pernyataan atau pertanyaan sebelum menjawab!
2. Bekerjalah dengan jujur, rapi dan teliti!
3. Berilah tanda (x) pada pilihan yang dipilih

Contoh :

Hadir tepat waktu pada saat ada pelajaran matematika

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Kurang Setuju
- d. Tidak Setuju

**SELAMAT Mengerjakan**

1. Hadir tepat waktu pada saat ada pelajaran matematika
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
2. Mengikuti pelajaran matematika sampai selesai
  - a. Sangat Setuju
  - f. Setuju
  - g. Kurang Setuju
  - h. Tidak Setuju
3. Malas masuk kelas pada saat pelajaran matematika
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

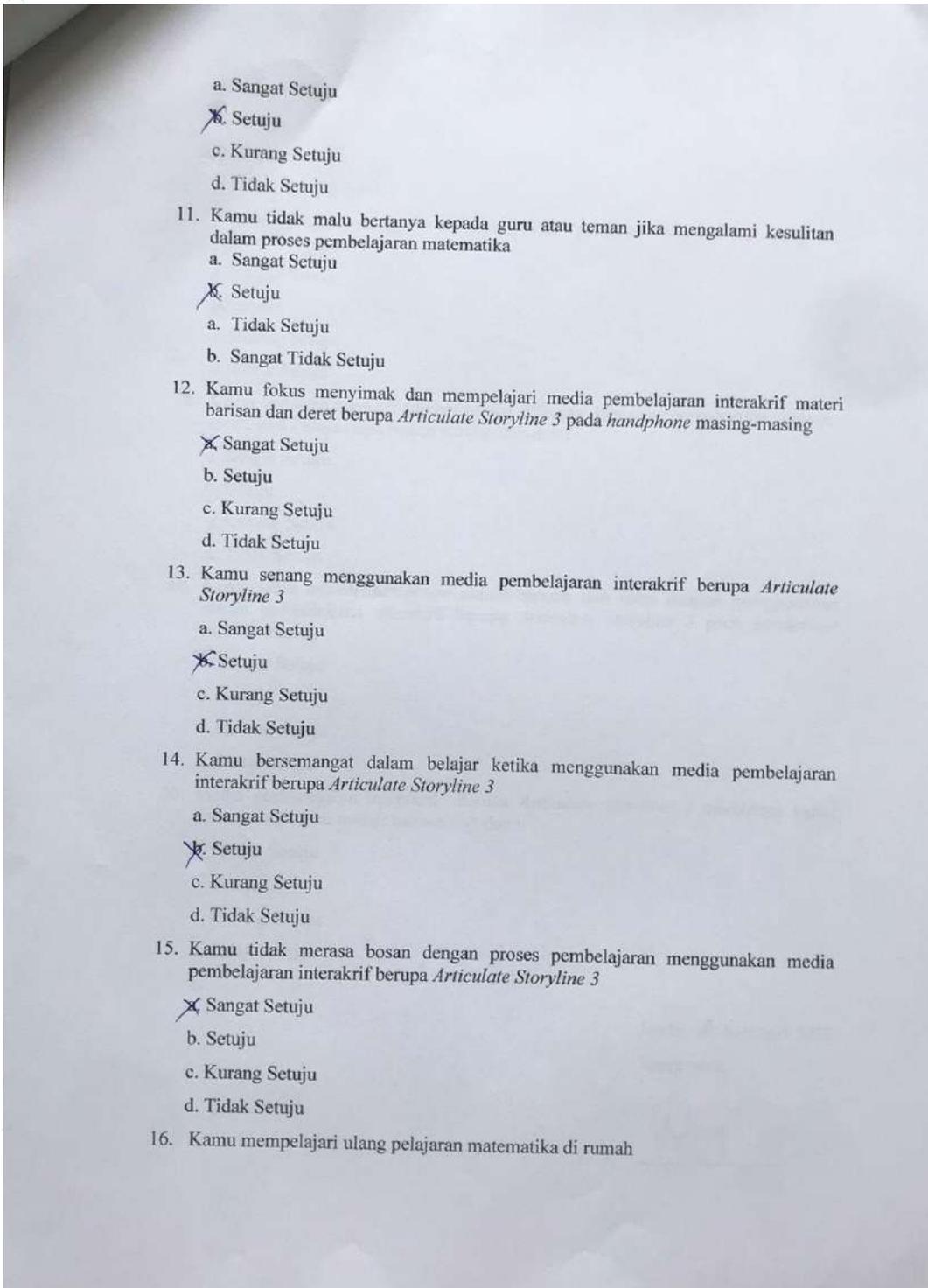
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



4. Matematika adalah pelajaran yang menyenangkan
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
5. Ketika guru matematika tidak masuk, kamu mendiskusikan pelajaran yang telah lalu dengan teman
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
6. Kamu bertanya jika belum mengerti dengan materi yang diajarkan oleh guru
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
7. Kamu tidak berbicara dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran berlangsung
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
8. Kamu tidak mengantuk ketika pembelajaran matematika berlangsung
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
9. Tidak mengganggu teman yang lain ketika pembelajaran berlangsung
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - a. Tidak Setuju
  - b. Sangat Tidak Setuju
10. Kamu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi.



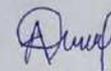
## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
17. Kamu sungguh-sungguh memperhatikan pelajaran matematika yang dijelaskan oleh guru
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
18. Kamu berusaha mencari sumber bacaan/referensi lain yang berhubungan dengan matematika khususnya materi barisan dan deret
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
19. Kamu lebih mudah memahami materi barisan dan deret dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3* pada *handphone* masing-masing
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
20. Media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3* membantu kamu dalam memahami materi barisan dan deret
- a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju

Jambi, 16 Februari 2023

Responden



Lampiran 11 : Surat perintah Riset


  
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Lintas Jambi-MuaroBulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
 Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

---

**SURAT PERINTAH PENELITIAN/RISET**  
 Nomor :B- 728 /D.LI/PP.00.9/ 01 /2023

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, memerintahkan kepada Saudara :

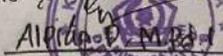
Nama / NIM : Inayati / 208190003  
 Semester : VII (Tujuh)  
 Jurusan : Tadris Matematika  
 Tahun Akademik : 2022 / 2023

Untuk mengadakan riset/penelitian guna menyusun skripsi dengan judul :  
**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storylane 3 Pada Materi Barisan dan Deret di Madrasah Aliyah Nuruss'adah Teluk Tigo**

Dengan metode pengumpulan data : Pengembangan

Demikianlah diharapkan kepada pihak yang dihubungi oleh mahasiswa/I tersebut di atas agar dapat memberikan izin.

Jambi, 31 01 2023  
 An. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 Kelembagaan  
  
 Prof. Dr. Rismita, M.Pd.  
 NIP. 197403061990021001

Mengetahui Telah diterima di : <u>MA Nuruss'adah</u> Pada Tanggal : <u>01-02-2023</u>  Airiana D. M. Pd. NIP. 197006061990031001	Mengetahui Telah Kembali : Pada Tanggal : <u>18-02-2023</u>  Airiana D. M. Pd. NIP. 197403061990021001
--	--



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asal;  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jambi;  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi

@Hak cipta m  
 Saifuddin Jambi

## Lampiran 12 : Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi  
Jl.Jambi-Ma. Bulian KM. 16 Simp. Sungai Duren Muara Jambi3636

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tanggal	No. Revisi	Tgl. Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-03	2023	R-0	-	1 dari 1

Nama Mahasiswa : Inayati  
NIM : 208190003  
Pembimbing I : Hendra Bestari, S.Si., M.Pd  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline 3* Pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Tadris Matematika

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	02 September 2022	Penyerahan surat penunjukan dosen pembimbing	
2.	04 Oktober 2022	Bimbingan Bab I, II, III	
3.	15 Oktober 2022	Perbaikan Bab I, II dan III	
4.	27 Oktober 2022	ACC Proposal Untuk Diseminarkan	
5.	1 Desember 2022	Bimbingan Hasil Seminar	
6.	20 Desember 2022	Perbaikan Proposal Sesuai Dengan Hasil Seminar	
7.	27 Desember 2022	Bimbingan Media	
8.	18 Januari 2023	ACC Riset	
9.	24 Februari 2023	Bimbingan Bab IV, V dan Daftar Pustaka	
10.	2 Februari 2023	Bimbingan Bab I, II, III, IV dan V	
11.	7 Maret 2023	Bimbingan Penulisan Skripsi	
12.	10 Maret 2023		

Jambi, 13 Maret 2023  
Mengetahui,  
Pembimbing I

Hendra Bestari, S.Si., M.Pd  
NIP. 197805072003121002



Hak Cipta m...



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Alamat : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi  
Jl Jambi-Ma. Bulian KM. 16 Simp. Sungai Duren Muara Jambi3636

KARTU BIMBINGSN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tanggal	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-03	2023	R-0	-	1 dari 1

Nama Mahasiswa : Inayati  
NIM : 208190003  
Pembimbing II : Abul Walid, S.Pd., M.Pd  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 Pada Materi Barisan Dan Deret Di Madrasah Aliyah Nurussa'adah Teluk Tigo  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Tadris Matematika

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	02 September 2022	Penyerahan surat penunjukan dosen pembimbing	
2.	03 Oktober 2022	Bimbingan Bab I, II, III	
3.	08 Oktober 2022	Perbaikan Bab I dan Bab III	
4.	11 Oktober 2022	Perbaikan Bab III	
5.	27 Oktober 2022	ACC Proposal Untuk Diseminarkan	
6.	6 Desember 2022	Bimbingan Materi penelitian	
7.	15 Desember 2022	Perbaikan Proposal Sesuai Dengan Hasil Seminar	
8.	23 Desember 2022	Bimbingan Media	
9.	17 Januari 2023	ACC Riset	
10.	3 Februari 2023	Bimbingan Teknik Analisis Data	
11.	21 Februari 2023	Bimbingan Bab IV, dan Bab V	
12.	27 Februari 2023	Bimbingan Bab I,II,III,IV dan V	
13.	6 Maret 2023		

Jambi, 06 Maret 2023  
Mengetahui,  
Pembimbing II

Abul Walid, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 2010118801

Scanned with CamScanner

Hak Cipta m...  
Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jambi;
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jambi.

### Lampiran 13 : Dokumentasi

- Wawancara bersama guru



- Praktikalitas guru matematika



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

- Uji coba kelompok kecil



- Uji coba lapangan



- Pengisian angket respon dan angket minat belajar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, persuisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerusan kritik atau syjuvan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;

2. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.



© Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

- Foto bersama sebagian peserta didik kelas XI



State Islamic University of Sunha Traha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah;
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi;
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM SUNHA  
TRAHA SAIFUDDIN JAMBI  
1 9 9 8

## CURRICULUM VITAE

**Nama** : Inayati  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Tempat/tgl. Lahir** : Sebakul, 10 Juni 2021  
**Alamat** : Desa Teluk Tigo, Kec Cermin  
 Nan Gedang (CNG), Kab  
 Sarolangun, Jambi  
**E-Mail** : [inayati3563@gmail.com](mailto:inayati3563@gmail.com)  
**No.Kontak** : 081377796150



### Riwayat Pendidikan Formal

- 2007 : TK Nurussa'adah Teluk Tigo
- 2007-2013 : SD Negeri 100/VII Teluk Tigo
- 2013-2016 : MTS Swasta Nurussa'adah Teluk Tigo
- 2016-2019 : MA Negeri 1 Sarolangun

### Pengalaman Organisasi

- 2020-2021 : Anggota Bidang Ibadah dan Pengajaran Lembaga  
Pengurus Asrama (La\_Pasma)
- 2021-2022 : Sekestaris Bidang Olahraga, Kebersihan dan  
Kesehatan Lembaga Pengurus Asrama ( La\_Pasma)

### Motto Hidup

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri” (QS. Al-Isra' : 7)