

ABSTRAK

Nurul Arifah. NIM. 1810610007. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Trigonometri Kelas X”.

Adanya keterbatasan guru matematika di SMK Assa’idiyah Kudus dalam menciptakan media pembelajaran. Maka penelitian ini bertujuan guna merencanakan, merancang dan mengetahui kualitas dari media pembelajaran matematika menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi trigonometri kelas X.

Jenis penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan penelitian pengembangan yaitu *Research and Deveelopment (R&D)* dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian pengembangan ini bertujuan menciptakan suatu produk dan menguji kualitas produk tersebut. Penelitian ini mengacu pada langkah-langkah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian pengembangan ini dosen penguji, 20 peserta didik kelas X pada tahap pertama, 60 peserta didik kelas X di tahap kedua, serta 4 guru matematika. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi materi dan media, serta respon angket peserta didik dan guru terkait kepraktisan dan keefektifan.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi trigonometri kelas X telah memenuhi tiga kriteria, yaitu valid, praktis dan efektif. Kualitas valid ini didapatkan dari hasil uji validasi kualitas aspek kevalidan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali dengan perolehan skor 4,3 yang masuk dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Uji validasi kualitas aspek kevalidan tahap pertama oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 3,85 dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi. Tahap kedua uji validasi untuk kualitas aspek kevalidan oleh ahli media menunjukkan nilai skor rata-rata 4,3325 dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi.

Uji respon untuk kualitas aspek kepraktisan dan keefektifan dilakukan setelah media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi oleh para ahli. Pada tahap uji kelompok kecil pada respon kepraktisan memperoleh skor 76,05% dengan kriteria “kuat” dan perolehan skor respon keefektifan sebanyak 79,33% dengan kriteria “kuat”. Skor respon kepraktisan dan skor keefektifan yang diperoleh dari uji kelompok besar masing-masing sebesar 77,35% dengan kriteria “kuat” dan 80% dengan kriteria “kuat”. Perolehan skor respon kepraktisan oleh 4 orang guru matematika sebesar 69,25% dengan kriteria “kuat” dan 79,17% untuk skor respon keefektifan dengan kriteria “kuat”. Respon kepraktisan dan keefektifan tersebut menunjukkan dalam kategori kuat yang artinya media pembelajaran praktis dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Materi Trigonometri.