

ABSTRAK

Nur Syifa Mairina Putri, NIM.190101040975, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel di Kelas X MA Siti Mariam Banjarmasin*, Pembimbing Skripsi Rinda Azmi Saputri M.Pd, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.2023

Kata kunci: Android, *Articulate Storyline 3*, Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan, Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel.

Minimnya penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa. Seorang pendidik pada masa sekarang ini harus kreatif dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif, efektif dan inovatif dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang tersedia, dengan demikian diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan dari media pembelajaran matematika berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel kelas X MA Siti Mariam Banjarmasin.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penilaian media untuk kevalidan adalah ahli materi dan ahli media sedangkan untuk kepraktisan dan keefektifan adalah siswa kelas X MA Siti Mariam Banjarmasin.

Hasil penelitian pengembangan ini dihasilkan media pembelajaran matematika berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel di kelas X MA Siti Mariam Banjarmasin. Kevalidan media yang dikembangkan sesuai hasil penilaian ahli materi 91,67% dengan kriteria "Sangat Valid", ahli media 84,50% dengan kriteria "Sangat Valid". Uji coba kelompok kecil 91,30% dengan kriteria "Sangat Praktis", sedangkan pada uji coba kelompok besar 89,45% dengan kriteria "Sangat Praktis". Keefektifan media pembelajaran berdasarkan *paired samples t-test* di dapat nilai sig. (*2-tailed*) $0,000 > 0,05$ dan nilai *effect size* sebesar $6,669 > 1,00$, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dengan tingkat efek tinggi (*Strong Effect*). Dari hasil uji dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis, dan efektif.