

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3
PADA MATERI SISTEM PERTIDAKSAMAAN LINEAR DUA
VARIABEL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Pada Prodi Pendidikan Matematika FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH:

ADELIA KUSUMA WARDANI

NPM. 19.1.01.05.0016

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

ADELIA KUSUMA WARDANI

NPM. 19.1.01.05.0016

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3
PADA MATERI SISTEM PERTIDAKSAMAAN LINEAR DUA
VARIABEL**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains UN PGRI Kediri

Tanggal : **18 Juli 2023**

Pembimbing I



Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si.

NIDN. 0713087101

Pembimbing II



Drs. Santjo, M.Pd.

NIDN. 0705096503

Skripsi oleh:

ADELIA KUSUMA WARDANI

NPM : 19.1.01.05.0016

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3
PADA MATERI SISTEM PERTIDAKSAMAAN LINEAR DUA
VARIABEL**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 18 Juli 2023

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si.
2. Penguji I : Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Samijo, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Sulistiono, M.Si.
NIDN: 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Adelia Kusuma Wardani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/ 14 September 2001

NPM : 19.1.01.05.0016

Fak/Jur/Prodi : FIKS/S1/Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2023

Yang Menyatakan



Adelia Kusuma Wardani
ADELIA KUSUMA WARDANI
NPM: 19.1.01.05.0016

Motto dan Persembahan

Motto

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

Teruslah maju, lari jika bisa, berjalan jika perlu, merangkak jika harus, tapi jangan pernah menyerah pada apapun yang kamu hadapi.

Semangat Berjuang

Kupersembahkan Untuk :

Kedua orang tua saya yang tanpa lelah dengan penuh kasih sayang memanjatkan doa yang luar biasa. Untuk diri sendiri, terimakasih telah berjuang dan bertahan sampai berada di titik ini.

Abstrak

Adelia Kusuma Wardani: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel, Skripsi, Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Android*, Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel

Penelitian ini dilatarbelakangi dari observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai pembelajaran matematika di sekolah, diketahui bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari. Dikarenakan materi hanya diberikan berupa foto atau dokumen tanpa penjelasan lebih lanjut oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel dan bagaimana respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Research and Development (R&D)*. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE (Analysis, Design, Develoment, Implementation and Evaluation)*.

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran matematika interaktif berbasis *android* diberi nama *SIPLUV* ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah, sesuai dengan hasil validasi yang dilakukan peneliti pada masing-masing ahli diperoleh hasil, ahli media mendapatkan persentase 89,50% dengan kategori sangat valid, ahli materi mendapatkan persentase 88,67% dengan kategori sangat valid dan ahli praktisi mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat valid. Serta hasil rata-rata dari angket respon peserta didik oleh siswa X SMAN 7 Kota Kediri memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat menarik.

Untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan *software* yang sama/sejenis dalam media pembelajaran *SIPLUV* dapat dilakukan penambahan lebih dari satu materi yang disajikan, diperlukan suatu pembaruan pada *graded question* jenis lainnya, lebih memanfaatkan berbagai fitur lain yang tersedia pada *articulate storyline 3* agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena telah memberikan kesehatan, karunia-Nya dan hanya atas perkenan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel”. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi dan selalu memberikan arahan, saran dan semangat.
5. Drs. Samijo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi dan memberikan masukan, saran dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

6. Segenap validator ahli media, ahli materi dan ahli praktisi yang telah bersedia memvalidasi media dalam skripsi ini.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta dan mbak pipit yang selalu memberikan doa, dukungan moril maupun materil dan semangat untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Untuk diriku sendiri yang sungguh luar biasa telah kuat dan mampu bertahan sampai sejauh ini, selalu sabar menerima kondisi saat ini, untuk tidak menyerah dengan keadaan, tetap bangkit saat merasa jatuh, sehingga mampu dan tetap semangat menyelesaikan skripsi ini, walaupun terdapat hambatan dan rintangan yang tak mudah dihadapi, *proud of me and sending hug me*.
9. Maria Pupsita Dewi teman satu bimbingan dari awal hingga akhir yang selalu menemani, memberikan semangat serta menjadi tempat berkeluh kesah dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada sahabat (Mbolang retjehh) dan teman-teman Angkatan 2019 (DeL19htful Math) Prodi Pendidikan Matematika yang sudah bersama dari awal semester hingga kita dapat menyelesaikan skripsi ini bersama-sama.
11. Jodoh penulis kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini penulis tidak mengetahui keberadaanmu. Karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.
12. Kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, diharapkan masukan, kritik, dan saran yang sifatnya membangun penulis dengan harapan memperbaiki kekurangan dalam penelitian selanjutnya.

Akhir kata, penulis harap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pembaca dan khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 26 Juni 2023

ADELIA KUSUMA WARDANI

NPM. 19.1.01.05.0016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Pengembangan.....	5
E. Kegunaan Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
A. Pengertian Pengembangan	9
B. Media Pembelajaran.....	10
C. Media Pembelajaran Interaktif.....	16
D. Android	19
E. Articulate Storyline 3	19
F. <i>Web 2 APK Builder Pro</i>	20
G. Materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.....	21
H. Hasil Penelitian Relevan	26
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	29
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan.....	30

C. Lokasi dan Subyek Penelitian	34
D. Uji Coba Model/Produk	34
E. Validasi Model/Produk	36
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Studi Pendahuluan	44
B. Pengujian Model Terbatas	58
C. Pengujian Model Perluasan.....	71
D. Validasi Model.....	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian	89
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	93
A. Simpulan	93
B. Implikasi	94
C. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 : Hasil Penelitian Terdahulu.....	27
3. 1 : Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	37
3. 2 : Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	38
3. 3 : Kisi-kisi Instrumen Ahli Praktisi	40
3. 4 : Instrumen Respon Peserta Didik.....	41
3. 5 : Skor Skala Likert Pada Instrumen	43
3. 6 : Kategori Hasil Pengolahan Data	43
4. 1 : Tahap Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Praktisi	47
4. 2 : Hasil Validasi oleh Ahli Media 1 (Pertemuan 1).....	58
4. 3 : Hasil Validasi oleh Ahli Media 1 (Pertemuan 2).....	60
4. 4 : Hasil Validasi oleh Ahli Media 2.....	61
4. 5 : Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh	63
4. 6 : Hasil Validasi oleh Ahli Materi 1	63
4. 7 : Hasil Validasi oleh Ahli Materi 2	65
4. 8 : Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh	66
4. 9 : Hasil Validasi oleh Ahli Praktisi 1.....	67
4. 10 : Hasil Validasi oleh Ahli Praktisi 2.....	69
4. 11 : Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh	71
4. 12 : Penilaian Ahli Media 1	73
4. 13 : Penilaian Ahli Media 2	74
4. 14 : Penilaian Ahli Materi 1	75
4. 15 : Penilaian Ahli Materi 2.....	76
4. 16 : Penilaian Ahli Praktisi 1	77
4. 17 : Penilaian Ahli Praktisi 2	77
4. 18 : Revisi Berdasarkan Saran dari Validator Ahli Media.....	78
4. 19 : Revisi Berdasarkan Saran dari Validator Ahli Materi	80
4. 20 : Revisi Berdasarkan Saran dari Validator Ahli Praktisi.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3. 1 : Modifikasi Model ADDIE	30
4. 1 : Tampilan Halaman Awal	51
4. 2 : Tampilan Awal Menu Utama.....	51
4. 3 : Tampilan Awal Tujuan Pembelajaran.....	52
4. 4 : Tampilan Awal Materi	52
4. 5 : Tampilan Awal Definisi PtLDV	53
4. 6 : Tampilan Awal Drag and Drop.....	53
4. 7 : Tampilan Awal Grafik Daerah Penyelesaian PtLDV	54
4. 8 : Tampilan Awal Definisi SPtLDV	54
4. 9 : Tampilan Awal Grafik Daerah Penyelesaian SPtLDV	55
4. 10 : Tampilan Awal Menu Kuis.....	55
4. 11 : Tampilan Awal Petunjuk Pengerjaan Kuis	55
4. 12 : Tampilan Awal Soal Pada Kuis	56
4. 13 : Tampilan Awal Hasil Evaluasi Kuis	56
4. 14 : Tampilan Awal Biodata Pengembang.....	56
4. 15 : Tampilan Awal Tentang Media SIPLUV	57
4. 16 : Tampilan Awal Referensi	57
4. 17 : Tampilan Awal Menu Panduan.....	57
4. 18 : Desain Akhir Halaman Awal	81
4. 19 : Desain Akhir Menu Utama	82
4. 20 : Desain Akhir Pendahuluan Bagian Persepsi.....	82
4. 21 : Desain Akhir Tujuan Pembelajaran	83
4. 22 : Desain Akhir Tampilan Awal Materi.....	83
4. 23 : Desain Akhir Tampilan Materi PtLDV	83
4. 24 : Desain Akhir Drag & Drop.....	84
4. 25 : Contoh Soal PtLDV	84
4. 26 : Langkah-langkah Penyelesaian.....	84
4. 27 : Grafik Daerah Penyelesaian.....	84

4. 28	: Desain Akhir Tampilan Materi SPtLDV	85
4. 29	: Contoh Soal SPtLDV	85
4. 30	: Langkah-langkah Penyelesaian.....	85
4. 31	: Langkah Menggambar Grafik.....	85
4. 32	: Grafik Daerah Penyelesaian.....	86
4. 33	: Tampilan Awal Kuis	86
4. 34	: Petunjuk Pengerjaan Kuis	86
4. 35	: Tampilan Soal Pada Kuis.....	87
4. 36	: Tampilan Hasil Evaluasi	87
4. 37	: Tampilan Review Kuis.....	87
4. 38	: Petunjuk Penggunaan Tombol Pada Media	87
4. 39	: Biodata Pengembang Media SIPLUV	88
4. 40	: Penjelasan Tentang Media SIPLUV	88
4. 41	: Referensi Tambahan	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Validasi Ahli Media 1 (Pertemuan 1).....	99
2 : Lembar Validasi Ahli Media 1 (Pertemuan 2).....	106
3 : Lembar Validasi Ahli Media 2.....	110
4 : Lembar Validasi Ahli Materi 1	117
5 : Lembar Validasi Ahli Materi 2	124
6 : Lembar Validasi Ahli Praktisi 1.....	131
7 : Lembar Validasi Ahli Praktisi 2.....	138
8 : Angket Respon Peserta Didik	145
9 : Hasil Analisis Data Angket Respon Peserta Didik	147
10 : Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik	148
11 : Surat Permohonan Izin Penelitian.....	149
12 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	150
13 : Modul Ajar.....	151
14 : Dokumentasi	154
15 : Berita Acara Bimbingan Skripsi	155
16 : Sertifikat Bebas Plagiasi	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern saat ini kemajuan teknologi berkembang sangat pesat hingga menguasai sebagian besar kehidupan manusia. Perkembangan teknologi membuat manusia untuk mengubah pola berpikir menjadi kreatif dan inovatif guna memanfaatkan teknologi agar kehidupan tidak tertinggal dengan perkembangan zaman saat ini. Salah satu dari beberapa pemanfaatan teknologi yang diperlukan dan harus dikembangkan yaitu teknologi dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan yang bersifat kontinu yang dilakukan secara kelompok ataupun individu yang dapat diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran dan pelatihan serta terjadi di bawah bimbingan orang lain maupun secara otodidak. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan terarah agar dapat berkembang secara optimal. Salah satu yang dapat dikembangkan dari pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah media pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa “Standar pendidik merupakan kriteria minimal kompetensi dan kualifikasi yang dimiliki pendidik untuk melaksanakan tugas dan fungsi sebagai teladan, perancang pembelajaran, fasilitator, dan

motivator Peserta Didik. Kriteria minimal kompetensi pendidik meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional”. Salah satu unsur dari kompetensi pedagogik adalah pendidik yang mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar (Apsari and Rizki 2018). Oleh sebab itu, seorang pendidik diharapkan mampu untuk mengembangkan media pembelajaran guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Kata Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Hujair AH Sanaki (Dasar et al. 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan untuk perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu dapat membuat suasana proses belajar yang menyenangkan, tidak terbatasnya tempat dan waktu untuk belajar, efisiensi waktu untuk belajar, dapat menambah minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, serta menambah ilmu pengetahuan peserta didik pada materi yang dibahas.

Pada saat ini dinamakan era pasca pandemi, dimana sektor pendidikan perlu untuk pemulihan dari pembelajaran secara *online* ke *offline*. Terdapat dampak positif dari pandemi ini yaitu teknologi digital semakin berkembang sehingga tenaga pendidik diharuskan untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada, untuk membuat media pembelajaran agar dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 7 Kota Kediri proses pembelajaran di sekolah sudah dilaksanakan secara *offline* dan menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas X. Kurikulum Merdeka merupakan konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh. Kurikulum Merdeka ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung di sekolah dan juga menuntut terhadap guru maupun peserta didik.

Pada proses pembelajaran matematika, media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk penyampaian materi adalah modul yang dibagikan ke *Group Chat* dan penyampaian secara lisan. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mencari materi matematika sebagai sumber belajar mandiri dan penggunaan teknologi seperti *handphone* dan laptop yang dibawa peserta didik. Sekolah juga menyediakan jaringan internet (*WiFi*) sebagai penunjang pembelajaran, namun kebanyakan peserta didik kurang memanfaatkan hal tersebut.

Dengan adanya proses pembelajaran tersebut dan berdasarkan hasil survei mengenai pembelajaran matematika di sekolah bahwa peserta didik merasa kurang memahami materi yang dipelajari karena pendidik hanya memberikan materi berupa foto atau dokumen dan tidak terdapat penjelasan lebih lanjut dari pendidik. Sehingga, peserta didik mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam matematika. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang bersifat mandiri dan membuat pembelajaran

lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran baik di ruang kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan salah satunya adalah *handphone android* yang dirasa cocok untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan waktu dan tempat yang fleksibel. Sehingga, penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *android* untuk mengurangi rasa kejenuhan dan kebosanan peserta didik. Menurut Forment dan Guerrero dalam (Isma Ramadhani Lubis and Jaslin Ikhsan 2015) media pembelajaran berupa aplikasi *android* mampu menaikkan motivasi siswa dalam belajar, dan juga media ini bersifat fleksibel, dapat digunakan secara berulang sehingga prestasi belajar peserta didik dapat lebih meningkat.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan dalam pembuatan media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan prestasi pada peserta didik. Dengan demikian, berkembangnya teknologi diharapkan pendidik mampu menerapkan berbagai teknologi dalam ranah pendidikan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengangkat topik pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis *Android* untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran matematika khususnya pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Dibutuhkan adanya inovasi media pembelajaran berbasis *Android* yang digunakan saat kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya minat dan pemahaman peserta didik mengenai konsep materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel?
2. Bagaimana respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penulisan karya tulis ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.
2. Untuk mengetahui respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel.

E. Kegunaan Penelitian

Setiap kegiatan dilakukan pasti mempunyai tujuan dan kegunaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan dan masukan yang berarti bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai masukan dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman yang berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini berdasarkan sistematika penulisan yang diterapkan oleh Universitas Nusantara PGRI Kediri, dengan urutan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bagian ini berisi kerangka acuan mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Landasan teori pada penelitian ini meliputi media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, *android*, materi, dan penelitian terdahulu.

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

Pada bagian ini tersusun dari model pengembangan dalam pengembangan produk yang dihasilkan, prosedur pengembangan untuk pengembangan dalam membuat produk, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisikan mengenai desain awal media, model validasi yang memuat hasil validasi dari ahli media, materi dan ahli praktisi. Interpretasi hasil uji validasi dari tampilan media dan materi, desain akhir media.

Pembahasan dan hasil penelitian yang memuat spesifikasi media, kelebihan dan kelemahan media.

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bab ini berisi simpulan, implikasi dan saran dari media pembelajaran yang dikembangkan yang diberikan peneliti kepada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Apsari, Putri Nandita, and Swaditya Rizki. 2018. "Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear." *Journal of the Society of Mechanical Engineers* 121(1191): 47.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, D. 2016. *Mobile Learning*. Cetakan 1. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dasar, Jaringan et al. 2017. "Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Edmodo Pada Mata Pelajaran." 6(2): 15–21.
- Hardinata, Murwitaningsih & Amirullah. 2018. "Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*.
- Isma Ramadhani Lubis, and Jaslin Ikhsan. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(2): 191–201.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara 1990.
- Nugraha, A.D., A. Binadja, and Supartono. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik." *Journal of Innovative Science Education*: 27–34.
- Nurjannah, S. 2015. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri."
- Nurrita, Teni. 2018. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* 03: 171–87.
- Purwanto, Sugeng, Dkk. 2013. "Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android." *Jurnal Politeknik Caltex Riau* 1: 177.

- Subhan, Subhan, and Denny Kurniadi. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7(1): 74.
- sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. kedua. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, Rika. 2017. "STRATEGI DRILL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN." 10(2): 95–104.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11(1): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijayanti, Alvitri, and dkk. 2015. "Respon Petani Terhadap Inovasi Budidaya Dan Pemanfaatan Sorgum Di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul." *Argo Ekonomi*: 182.