

ABSTRAK

RENA RAMADANI. 2024. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Materi Persamaan Garis Lurus.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur atau langkah-langkah pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi persamaan garis lurus dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajarannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation (ADDIE)*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar kisi-kisi wawancara studi pendahuluan dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari dua ahli media, dua ahli materi dan peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis HTML5 dan berbasis Android dengan nama *GRAMATH FUN*. Produk dinilai dari kelayakan penggunaan media pembelajaran yang diukur berdasarkan kesesuaian media, kesesuaian isi dan kesesuaian instruksional. Pada penilaian kesesuaian media, ahli media menyatakan media pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat skor rata-rata 92%, untuk penilaian kesesuaian isi, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat skor rata-rata 93% dan berdasarkan angket penilaian kesesuaian instruksional pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk dalam kategori sangat layak dengan masing-masing mendapat skor rata-rata 89% dan 92% sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi persamaan garis lurus ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, *Edutainment Articulate Storyline 3*, Persamaan Garis Lurus

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dengan mengucapkan Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Materi Persamaan Garis Lurus”**.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam mengikuti seminar hasil penelitian di Program Studi Pendidikan Matematika. Selama proses pengerjaan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang membantu dan mendukung sehingga skripsi ini bisa selesai. Adapun penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak, yaitu :

1. Dedi Nurjamil, Drs., M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Redi Hermanto, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Vepi Apiati, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi yang telah memberikan ilmu, bimbingan, saran serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan dukungan.
5. Semua pihak yang telah ikut membantu memberikan informasi kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini, penulis berusaha menyelesaikannya dengan baik, namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menulis skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk membuat skripsi ini menjadi lebih baik. Akhir kata, penulis berharap jika skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak lainnya.

Tasikmalaya, Maret 2024
Penulis,