

ABSTRAK

DUDI BAHTIAR. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Memahami Materi Himpunan melalui *Articulate Storyline*. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif untuk memahami materi himpunan melalui *Articulate Storyline* dan pencapaian KKM peserta didik terhadap multimedia interaktif yang telah dibuat. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Cisayong. Subjek penelitian di ambil dari peserta didik kelas VII-A. dengan jumlah peserta didik 18 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menurut (Sugiyono,2019) dengan menggunakan model *ADDIE* yaitu *Analysisi, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi pembagian kuesioner dan angket respon peserta didik. Instrumen dalam penelitian ini yaitu mengadaptasi dari instrumen yang sudah ada dan meliputi lembar validasi para ahli materi dan multimedia dan angket respon peserta didik. teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019) yang meliputi data reduksi dan data *display* dan *verification*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif untuk memahami materi himpunan melalui *articulate storylie* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil posttest yang dilakukan oleh 18 peserta didik kelas VII-A, didapat bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) peserta didik terhadap implementasi multimedia interaktif untuk memahami materi himpunan melalui *articulate storyline* memenuhi KKM dengan KKM yang harus dicapai peserta didik SMP Negeri 1 Cisayong dalam pembelajaran matematika adalah 75%. Hal ini dapat diketahui dari jumlah peserta didik yang memiliki kategori tuntas yaitu 15 peserta didik mendapatkan kriteria tutas dan 3 peserta didik belum tuntas, sehingga multimedia interaktif yang telah dibuat peneliti dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika untuk membantu pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan.

Keywords: Multimedia interaktif, Articulate storyline, Penelitian Pengembangan, ADDIE, Memahami materi himpunan