



### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI HIMPUNAN KELAS VIII SMP NEGERI 2 WOTU

Ferawati Jusri<sup>1</sup>, Irma T<sup>2</sup>, Lisa Aditya Dwiwansyah Musa<sup>3</sup>, Sumardin Raupu<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Palopo

Email: [ferawatijusri@gmail.com](mailto:ferawatijusri@gmail.com), [Irma@uinpalopo.ac.id](mailto:Irma@uinpalopo.ac.id),

[lisaadityadwiwansyahmusa@uinpalopo.ac.id](mailto:lisaadityadwiwansyahmusa@uinpalopo.ac.id), [sumardinaldhy@uinpalopo.ac.id](mailto:sumardinaldhy@uinpalopo.ac.id)

---

#### Riwayat Artikel:

Diajukan: Juni 2026

Diterima: Juli 2026

Diterbitkan: Juli 2026

---

#### *Abstract*

*This study aimed to develop an Android-based interactive learning media using Articulate Storyline 3 for the topic of sets for eighth-grade students at SMP Negeri 2 Wotu. The study was motivated by the limited educational facilities and infrastructure available at the school, the predominance of conventional teaching approaches, and the lack of teachers' creativity in utilizing instructional media, which caused students to feel bored during the learning process. Therefore, this research sought to develop an interactive Android-based learning media to enhance students' engagement and learning outcomes in mathematics. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were 28 eighth-grade students of SMP Negeri 2 Wotu. Data were collected through interviews, observations, validation sheets, questionnaires, and learning achievement tests. The results indicated that the developed learning media met the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The validation results from both material experts and media experts showed that the product was categorized as highly valid. The practicality test conducted by teachers and students demonstrated that the media was highly practical. Furthermore, the effectiveness test revealed that the media significantly improved students' mathematics learning outcomes. Therefore, the Android-based interactive learning media developed using Articulate Storyline 3 is considered feasible and effective for use in mathematics learning, particularly on the topic of sets.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Android, Articulate Storyline 3, Sets, ADDIE.*

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Articulate Storyline 3 pada materi himpunan kelas VIII SMP Negeri 2 Wotu karna disekolah tersebut sarana dan prasarannya kurang maksimal, guru masih cenderung menggunakan pendekatan kovesional serta kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajan menyebabkan siswa merasa bosan selama proses pemebelajaran. Sehingga peneliti beetujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan articulate storyline 3 pada materi himpunan kelas VIII SMP Negeri 2 Wotu. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wotu. Teknik

pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, lembar validasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli materi dan ahli media berada pada kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa berada pada kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* layak digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi himpunan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Android*, *Articulate Storyline 3*, Himpunan, ADDIE.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui kegiatan pembelajaran. (Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi 2022). Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui interaksi yang harmonis antara berbagai komponen pembelajaran yang saling mendukung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik (Lubis 2022).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif peserta didik. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara rasional. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga kurang diminati, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika (Sandi, A. P., Lutfi, A., & Utami 2022). Salah satu materi yang dipelajari pada jenjang SMP adalah himpunan, yaitu kumpulan objek yang memiliki karakteristik tertentu dan dipandang sebagai satu kesatuan. Materi himpunan menjadi dasar dalam pembelajaran matematika karena berkaitan dengan konsep klasifikasi, relasi, dan penalaran logis yang akan digunakan pada materi-materi matematika selanjutnya (Wahyuni, S., Nurdin, N., & Rahman 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 2 Wotu, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket, LKS, dan metode konvensional sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, sekolah telah memiliki sarana pendukung yang memadai, seperti laboratorium komputer, LCD proyektor, dan perangkat smartphone yang dimiliki sebagian besar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran

merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Miranda, M., Darmansyah, D., & Desyandri 2022). Menurut (Ahmad, A., & Sriyanto 2024), media merupakan berbagai komponen dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline 3*. Menurut (Budiarto, F., & Jazuli 2022), *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik serta memperoleh respons positif dari siswa, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Faizahain, N. 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika, khususnya materi himpunan. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui perangkat yang mereka miliki serta menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, animasi, dan latihan interaktif. Penelitian Rafmana dkk. (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Articulate Storyline* dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi himpunan kelas VIII SMP Negeri 2 Wotu yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi himpunan kelas VIII SMP Negeri 2 Wotu. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Arsyad, H., Yusuf, M., & Fakhrunnisaa 2024). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Wotu pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas VIII.B. Prosedur pengembangan media pembelajaran mengikuti tahapan model ADDIE sebagai berikut.

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi himpunan. Hasil tahap ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan kebutuhan pengembangan media sehingga produk yang

dihasilkan sesuai dengan kondisi pembelajaran dan karakteristik peserta didik di SMP Negeri 2 Wotu.

## 2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini dirancang media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* yang memuat kompetensi dasar, materi, contoh soal, latihan soal, evaluasi, dan hasil nilai siswa pada materi himpunan.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* yang kemudian divalidasi oleh validator dimana validator ada 2 yaitu validator ahli media dan ahli materi.

## 4. *Implemntation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* diterapkan kepada siswa kelas VIII.B SMP Negeri 2 Wotu pada materi himpunan. Penerapan media ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* dievaluasi melalui uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan untuk memastikan media layak digunakan dalam pembelajaran materi himpunan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan serta masukan dari validator sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk menilai kualitas produk melalui uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Analisis validitas dilakukan menggunakan skala *Likert* sebagaimana disajikan pada Tabel berikut.

**Tabel 1.** Skala *Likert*

| Interval       | Skor |
|----------------|------|
| Sangat Relevan | 4    |
| Cukup Relevan  | 3    |
| Kurang Relevan | 2    |
| Tidak Relevan  | 1    |

Kemudian hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Suatu Produk

| Interval | Kategori |
|----------|----------|
|----------|----------|

|                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| <b>81 – 100</b> | Sangat Valid (SV) |
| <b>61 – 80</b>  | Valid (KV)        |
| <b>41 – 60</b>  | Cukup Valid (CV)  |
| <b>21 – 40</b>  | Kurang Valid (V)  |
| <b>0 – 20</b>   | Tidak Valid (TV)  |

Analisis kepraktisan diperoleh dari angket respons siswa yang selanjutnya dikategorikan sesuai dengan kriteria pada tabel berikut

**Tabel 3** Kategori Penilaian Kepraktisan

| <b>Presentase %</b> | <b>Kategori</b> |
|---------------------|-----------------|
| <b>81 – 100</b>     | Sangat Praktis  |
| <b>61- 80</b>       | Praktis         |
| <b>41 - 60</b>      | Cukup Praktis   |
| <b>21 - 40</b>      | Kurang Praktis  |
| <b>0 – 20</b>       | Tidak Praktis   |

Adapun analisis keefektifan dilakukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui perhitungan N-Gain antara nilai pretest dan posttest, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria hasil belajar siswa dan kategori efektivitas N-Gain yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Kategori Perolehan Efektivitas *N-Gain*

| <b>Skala Kelayakan</b> | <b>Kriteria</b> |
|------------------------|-----------------|
| <b>&gt; 76</b>         | Sangat Efektif  |
| <b>56 - 75</b>         | Cukup Efektif   |
| <b>40 – 55</b>         | Kurang Efektif  |
| <b>&lt; 40</b>         | Tidak Efektif   |

Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian terdiri atas data validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Data tersebut diperoleh melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Berikut disajikan hasil pengembangan dan uji coba media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada 28 siswa kelas VIII.B SMP Negeri 2 Wotu.

### Hasil Validitas Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90,63% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Secara

keseluruhan, rata-rata hasil validasi mencapai 85,32% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Media Pembelajaran dari para Ahli

| No                 | Hasil Validasi Ahli        | Aspek Yang Dinilai              | Persentase (%) | Kategori            |
|--------------------|----------------------------|---------------------------------|----------------|---------------------|
| 1                  | Hasil Validasi Ahli Media  | Tampilan                        | 90,63          | Sangat Valid        |
| 2                  |                            | Pemograman Pembelajaran         |                |                     |
|                    | Hasil Validasi Ahli Materi | Pemograman Bahasa Soal Kegunaan | 80             | Valid               |
| <b>Rata – Rata</b> |                            |                                 | <b>85,32</b>   | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* memperoleh rata-rata persentase sebesar 85,32% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, pemrograman, pembelajaran, bahasa, soal, dan kegunaan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

## HASIL PRAKTIKALITAS RESPONDEN

Praktikalitas media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil uji praktikalitas oleh guru memperoleh persentase sebesar 93,75%, sedangkan hasil uji praktikalitas oleh siswa memperoleh persentase sebesar 87,50%. Rata-rata persentase praktikalitas yang diperoleh adalah 90,62% dengan kategori sangat praktis.

**Tabel 6.** Hasil Praktikalitas Responden

| No                 | Responden | Jumlah Responden | Persentase (%) | Kategori            |
|--------------------|-----------|------------------|----------------|---------------------|
| 1                  | Guru      | 1                | 93,75          | Sangat Valid        |
| 2                  | Siswa     | 28               | 87,5           | Sangat Valid        |
| <b>Rata – Rata</b> |           |                  | <b>90,62</b>   | <b>Sangat Valid</b> |

Tingginya nilai praktikalitas menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi himpunan. Selain itu, media dapat diakses melalui perangkat *Android* sehingga mendukung pembelajaran mandiri. Hasil ini sejalan dengan penelitian Maturrani yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* memperoleh kategori sangat praktis dan mendapat respons positif dari siswa.



## HASIL EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Efektivitas media diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan skor N-Gain berdasarkan nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 45, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 87,5. Hasil analisis menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,78 atau 78% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Berikut tabel hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

**Tabel 7.** Hasil *pretest* dan *posttest* Siswa

| No          | Nama  | Skor<br>Skor Max |                 | Hasil Uji<br><i>N-Gain</i> | Kategori |
|-------------|-------|------------------|-----------------|----------------------------|----------|
|             |       | <i>Pretest</i>   | <i>Posttest</i> |                            |          |
| 1           | A     | 20               | 80              | 0,75                       | Tinggi   |
| 2           | AB    | 30               | 90              | 0,86                       | Tinggi   |
| 3           | AA    | 60               | 90              | 0,75                       | Tinggi   |
| 4           | AHR   | 20               | 70              | 0,63                       | Sedang   |
| 5           | AEB   | 30               | 80              | 0,71                       | Tinggi   |
| 6           | A;    | 70               | 90              | 0,67                       | Sedang   |
| 7           | AI    | 30               | 80              | 0,71                       | Tinggi   |
| 8           | AA... | 20               | 80              | 0,75                       | Tinggi   |
| 9           | AR    | 60               | 100             | 1,00                       | Tinggi   |
| 10          | F     | 50               | 90              | 0,80                       | Tinggi   |
| 11          | FAF   | 20               | 80              | 0,75                       | Tinggi   |
| 12          | K     | 50               | 100             | 1,00                       | Tinggi   |
| 13          | MM    | 30               | 70              | 0,57                       | Sedang   |
| 14          | MA    | 80               | 100             | 1,00                       | Tinggi   |
| 15          | MA    | 60               | 90              | 0,75                       | Tinggi   |
| 16          | MS    | 50               | 90              | 0,80                       | Tinggi   |
| 17          | MGAAU | 60               | 100             | 1,00                       | Tinggi   |
| 18          | MAG   | 50               | 90              | 0,80                       | Tinggi   |
| 19          | MI    | 60               | 90              | 0,75                       | Tinggi   |
| 20          | A     | 30               | 70              | 0,57                       | Sedang   |
| 21          | M     | 40               | 80              | 0,67                       | Sedang   |
| 22          | NZR   | 30               | 100             | 1,00                       | Tinggi   |
| 23          | R     | 60               | 80              | 0,50                       | Sedang   |
| 24          | RS    | 50               | 80              | 0,60                       | Sedang   |
| 25          | S     | 70               | 100             | 1,00                       | Tinggi   |
| 26          | SJ    | 60               | 90              | 0,75                       | Tinggi   |
| 27          | ZA    | 30               | 100             | 1,00                       | Tinggi   |
| 28          | Z     | 30               | 90              | 0,86                       | Tinggi   |
| Rata – rata |       | 45               | 87,5            | 0,78                       | Tinggi   |

Adapun tabel indikator dari efektivitas Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berdasarkan Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*.

**Tabel 8.** Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berdasarkan Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

| Indikator                   | Nilai          |
|-----------------------------|----------------|
| Rata – rata <i>Pretest</i>  | 45             |
| Rata – rata <i>Posttest</i> | 87,5           |
| <i>N – Gain</i>             | 0,78           |
| Presentase <i>N – Gain</i>  | 78%            |
| Kategori                    | Sangat Efektif |

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami konsep himpunan dengan lebih baik. Penggunaan kombinasi teks, gambar, animasi, dan latihan interaktif membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung temuan Irfan dkk. yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Android menggunakan *Articulate Storyline 3* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang diperoleh, media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi himpunan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Wotu. Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kualitas produk, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

## PROTOTYPE AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN

*Prototype* akhir dari media pembelajaran matematika yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis android dengan materi himpunan kelas VIII. Adapun produk yang dikembangkan memuat judul, menu, kompetensi dasar, materi, contoh, latihan soal, akhir latihan soal dan nilai yang di dapatkan. Adapun tampilan dari produk yang dikembangkan dapat dilihat dari gambar berikut



**Gambar 1.** Gambar Aplikasi Media Pembelajaran

Gambar 1. menunjukkan tampilan media pembelajaran matematika berbasis Android yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi himpunan. Media terdiri atas beberapa halaman utama, yaitu halaman pembuka (*splash screen*), menu utama, kompetensi dasar, materi, contoh soal, latihan soal, kuis interaktif,



halaman hasil kuis, serta file aplikasi (.apk) yang dapat diinstal pada perangkat *Android*. Setiap halaman dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan, dilengkapi tombol navigasi untuk memudahkan pengguna berpindah antarhalaman. Materi disajikan secara sistematis, mulai dari pengertian himpunan, cara menyatakan himpunan, jenis-jenis himpunan, operasi himpunan, hingga diagram Venn. Selain itu, media juga menyediakan contoh soal, latihan, dan evaluasi berupa kuis interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami materi sekaligus mengukur hasil belajarnya secara mandiri.



**Gambar 2.** Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran

Gambar 2 menunjukkan proses penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* oleh siswa kelas VIII.B SMP Negeri 2 Wotu pada materi himpunan. Siswa mengoperasikan media melalui perangkat *Android* masing-masing untuk mempelajari materi, mengerjakan latihan soal, dan mengikuti kuis interaktif. Kegiatan ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran serta mendukung keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada materi himpunan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wotu memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata hasil uji validasi dari aspek materi dan media sebesar 85,32% yang berada pada kategori sangat valid. Selain itu, rata-rata hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari respons guru dan siswa sebesar 90,62% dengan kategori sangat praktis, sehingga media yang dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas menggunakan *N-Gain* memperoleh nilai sebesar 78% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, prototype akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran matematika berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline 3* pada pokok bahasan himpunan kelas VIII yang memuat komponen judul, menu utama, kompetensi dasar, materi pembelajaran, contoh soal, latihan soal, hasil akhir latihan, serta nilai yang diperoleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Sriyanto, S. (2024). 2024. "The Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3. JIPSINDO, 11(1). <https://doi.org/10.21831/Jipsindo.V11i1.65052>." *JIPSINDO*, 11. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v11i1.65052>.
- Arsyad, H., Yusuf, M., & Fakhrunnisaa, N. 2024. "Arsyad, H., Yusuf, M., & Fakhrunnisaa, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Wudhu Dengan Model ADDIE. *AS-SABIQUN*, 6(5), 896–908. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V6i5.5320>." *AS-SABIQUN* 6:896–908. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i5.5320>.
- Budiarto, F., & Jazuli, A. 2022. "Budiarto, F., & Jazuli, A. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. MUST: Journal of Mathematics Education, Science An." *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 7:58–72. <https://doi.org/10.30651/must.v7i1.13919>.
- Faizahain, N., & Rochmawati. 2024. "Faizahain, N., & Rochmawati. (2024). Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media to Support Basic Accounting Learning for Class X. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 34(2). <https://doi.org/10.23917/Jpis.V34i2.5057>." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 34. <https://doi.org/10.23917/jpis.v34i2.5057>.
- Lubis, S. 2022. "Lubis, S. (2022). Inovasi Dan PenPembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Gelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/Um065v2i122022p1121-1126>." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Gelolaan Pendidikan*, 2:1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>.
- Miranda, M., Darmansyah, D., & Desyandri, D. 2022. "Miranda, M., Darmansyah, D., & Desyandri, D. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2283–2295. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V8i2.462>." *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8:2283–2295. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.462>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. "Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V4i6.9498>." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Sandi, A. P., Lutfi, A., & Utami, A. 2022. "Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kecerdasan Logis Matematis Dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematik. *AKSIOMA*." *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6222>.

Wahyuni, S., Nurdin, N., & Rahman, A. 2022. “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Himpunan. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika,.” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11:2107–2118. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5357>.