

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR TEKNIK ELEKTRONIKA
DI SMK NEGERI 1 SUMBAR**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1 (S1) Pada
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

RIQA SYAHRILLA PUTRI

20065012/2020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR TEKNIK ELEKTRONIKA
DI SMK NEGERI 1 SUMBAR**

Nama : Riqa Syahrilla Putri
NIM/TM : 20065012/2020
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2024

Disetujui Oleh,
Pembimbing,



Drs. Efrizon, M.T

NIP. 196504091990011001

Kepala Departemen Teknik Elektronika FT-UNP



Dr. Hendra Hidayat., S.Pd., M.Pd.

NIP. 198703052020121012.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Tugas Akhir didepan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul:

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR TEKNIK ELEKTRONIKA
DI SMK NEGERI 1 SUMBAR**

Nama : Riqa Syahrilla Putri
NIM/TM : 20065012/2020
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2024

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua Penguji : Drs. Hanesman, MM

1. 

2. Anggota Penguji : Drs. Efrizon, MT

2. 

3. Anggota Penguji : Ilmiyati Rahmy Jasril, S.Pd., M.Pd.T

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riqa Syahrilla Putri
NIM/TM : 20065012/2020
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul: **Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika Di SMK N 1 Sumbar.** Merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2024

Yang menyatakan,



Riqa Syahrilla Putri

ABSTRAK

Riqa Syahrilla Putri : Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika Di SMK N 1 Sumbar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika kelas X Teknik Elektronika di SMK Negeri 1 Sumbar yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan desain pengembangan 4D. Dalam penelitian ini memanfaatkan angket untuk memperoleh data tentang tingkat validitas media pembelajaran. Angket ini diisi oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Aspek yang divalidasi pada pengembangan ini yaitu aspek isi materi dan aspek tampilan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh skor rata-rata 90% dari kedua ahli materi dan 92% dari kedua ahli media. Pada uji praktikalitas juga memanfaatkan angket dengan responden yang terdiri dari 15 orang peserta didik. Hasil praktikalitasnya memperoleh rata-rata 95,73%. Dari hasil tersebut, penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan layak digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline 3*, Dasar-dasar Teknik Elektronika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu WaTa'ala, yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika Di SMK N 1 Sumbar" ini dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam yang telah membawa risalah kebenaran tauhid kepada umat manusia dengan ilmu pengetahuan yang canggih dan modern seperti yang kita rasakan disaat sekarang ini.

Selama penulisan tugas akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan, saran, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Hendra Hidayat., S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.
3. Bapak Dr. Yasdinul Huda, S.Pd., M.T selaku dosen Pembimbing Akademik.
4. Bapak Drs. Efrizon, M.T selaku dosen pembimbing sekaligus dosen penguji yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan tugas akhir ini.
5. Bapak Drs. Hanesman, MM dan Ibu Ilmiyati Rahmy Jasril, S.Pd., M.Pd.T selaku dosen penguji.

6. Bapak Retno Ade Sanjaya, selaku guru mata pelajaran di SMK Negeri 1 Sumbar yang telah membantu dalam tugas akhir ini.
7. Majelis Guru dan seluruh Staf Tata Usaha serta peserta didik SMK Negeri 1 Sumbar yang telah membantu dalam tugas akhir ini.
8. Kepada kedua orang tua yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian dan dorongan dan do'a yang tiada hentinya. Serta kepada Verdana Islami Alwi Syahrilla Putri, S.Pd dan Cica Syahrilla Putri, S.St selaku Kakak dan Bima Syahrilla Putra selaku Adik yang telah memberikan doa dan dukungan.
9. Rafi Gusrizal yang telah menemani dalam proses perkuliahan dan pembuatan tugas akhir ini.
10. Serta teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika angkatan 2020 dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tugas akhir ini.

Semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal shaleh yang senantiasa mendapat balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Padang, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	7
F. Manfaat.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	9
B. <i>Articulate Storyline 3</i>	17
C. Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika	33
D. Penelitian Yang Relevan	38
E. Kerangka Berpikir	40

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Prosedur Penelitian.....	44
C. Jenis Data.....	48
D. Tahap Validasi	49
E. Tahap Praktikalitas	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	53
G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Pembuatan Media	59
B. Hasil Validasi	67
C. Hasil Praktikalitas.....	70
D. Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Elemen Dasar-dasar Teknik Elektronika	35
Tabel 2. Materi Dasar-dasar Teknik Elektronika Elemen 9	38
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	51
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media	51
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktikalitas.....	53
Tabel 6. Kriteria Skor Validasi	55
Tabel 7. Kriteria Validasi.....	56
Tabel 8. Skala Penilaian Praktikalitas Produk.....	57
Tabel 9. Kategori Praktikalitas	58
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 12. Kritik dan Saran Ahli Media dan Ahli Materi	70
Tabel 13. Hasil Praktikalitas	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Halaman Awal <i>Articulate Storyline</i>	19
Gambar 2. Halaman Utama <i>Articulate Storyline</i>	20
Gambar 3. Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	20
Gambar 4. Tab <i>File</i>	21
Gambar 5. Tab <i>Home</i>	21
Gambar 6. Tab <i>Insert</i>	22
Gambar 7. Tab <i>Slide</i>	25
Gambar 8. Tab <i>Design</i>	26
Gambar 9. Tab <i>Transitions</i>	26
Gambar 10. Tab <i>Animations</i>	27
Gambar 11. Tab <i>View</i>	28
Gambar 12. Tab <i>Help</i>	29
Gambar 13. Kerangka Berpikir	41
Gambar 14. <i>Flowchart</i> pengembangan Media Pembelajaran	42
Gambar 15. Prosedur Pengembangan Model 4D yang digunakan	44
Gambar 16. <i>Flowchart</i> Perancangan Media.....	46
Gambar 17. Tampilan <i>Cover</i>	61
Gambar 18. Tampilan Menu utama.....	61
Gambar 19. Tampilan Petunjuk.....	62
Gambar 20. Tampilan CP & ATP	63
Gambar 21. Tampilan Isi Materi	64
Gambar 22. Tampilan Evaluasi	65
Gambar 23. Tampilan Profil.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Dokumentasi Observasi.....	84
Lampiran 2. Dokumentasi Uji Praktikalitas.....	85
Lampiran 3. Hasil observasi Peserta didik Kelas X TE	86
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 5. Surat Validator	88
Lampiran 6. Angket penilaian Ahli Materi	89
Lampiran 7. Angket penilaian Ahli Media.....	95
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	101
Lampiran 9. Angket Uji Praktikalitas.....	102
Lampiran 10. Hasil Praktikalitas.....	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan suatu proses berkembangnya seseorang dalam bentuk pola pikir, sikap, karakter dan bahasa. Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sistematis dan sadar untuk mengembangkan potensi individu, dengan pendidikan dapat mempersiapkan diri setiap individu dalam kemampuannya untuk berperan dalam suatu lingkungan masyarakat (Pratomo & Herlambang, 2021). Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila proses belajar mengajar dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan lebih optimal.

Perkembangan teknologi yang pesat pada era digital saat ini, menuntut guru untuk dapat menyesuaikan diri dengan teknologi informasi, yang dapat disalurkan melalui penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Hal tersebut akan memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Ibrahim et al., 2022). Media pembelajaran yang digunakan akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, jika media yang digunakan menarik, inovatif, interaktif dan

efisien maka hal tersebut akan menunjang penyampaian materi pembelajaran oleh seorang guru kepada para peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif (Triono et al., 2021). Media pembelajaran interaktif adalah keseluruhan perangkat keras dan lunak yang dapat membantu peserta didik berinteraksi secara mandiri dan aktif dengan menggunakan pesan pembelajaran yang tersusun secara teratur berupa teks, gambar, suara, dan video untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Baqi, 2022). Media interaktif yang dapat dipakai yaitu *Articulate Storyline*, karena software ini sangat menarik jika digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. *Software* ini juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif serta membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Winaldi et al., 2023).

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan diantaranya penelitian thomas tentang pengembangan *Articulate Storyline* menyebutkan bahwa media tersebut berhasil mempengaruhi keterlibatan peserta didik dan membuat penggunaannya lebih mudah diakses, menunjukkan manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran (Wahyuni et al., 2022). Penelitian dari Novitasari et al., 2023 menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan

keinovatifan dan kekreatifan peserta didik, juga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan proses mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Penelitian Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 60% dan hasil belajar sebesar 70% setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Articulate storyline merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan sebagai sumber belajar berbasis digital untuk mempermudah guru menyampaikan informasi kepada peserta didik. Adanya penggunaan aplikasi tersebut berperan serta terhadap pengetahuan profesional guru dalam menyajikan informasi terkait kemampuan teknis dan sistematis serta kolaborasi antara keduanya mampu menghasilkan penyampaian secara baik dan menarik yang dapat meningkatkan respon peserta didik dalam menerima informasi tersebut. Ketika media pembelajaran yang digunakan dapat diakses dari berbagai platform maka hal tersebut akan memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil observasi awal berupa wawancara dengan pihak sekolah yaitu guru mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika, penulis

mengambil kesimpulan bahwa di SMK Negeri 1 Sumbar, terdapat sebuah permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian serius terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika kelas X. Hasil observasi menunjukkan bahwa kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di dalam kelas. Dimana media yang digunakan masih sangat sederhana. Guru di sekolah tersebut masih sangat mengandalkan pembelajaran konvensional yang dimana metode ceramah masih saja digunakan dengan mengandalkan sumber buku sebagai acuan. Guru juga masih terlalu dominan dalam proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran ini dapat memungkinkan terjadinya kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu sebagian peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran tersebut. Dimana KKTP yang digunakan yaitu 75. Dilihat dari hasil Ulangan Harian (UH) Peserta didik terlihat hanya 14 dari 35 siswa yang berhasil mencapai KKTP . Berarti hanya 40% siswa yang berhasil mencapai KKTP. Peserta didik juga kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Ketika diberikan pertanyaan mengenai materi sebelumnya, hanya sebagian kecil peserta didik yang mengingat pembelajaran. Berikut data hasil Ulangan Harian peserta didik pada semester ganjil kelas X Teknik Elektronika tahun ajaran 2023/2024.

Kurikulum yang diterapkan di SMK N 1 Sumbar adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengusung konsep pembelajaran yang lebih terintegrasi, kontekstual, dan berbasis kompetensi, dengan tujuan untuk memberdayakan peserta didik agar mampu bersaing di era digital yang cepat berubah. Dalam mendukung Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi pembelajaran menjadi sangat penting. Teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan praktis melalui kegiatan yang interaktif. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang bertujuan mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif peserta didik, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Sebuah inovasi baru yang dapat menjadi alternatif pilihan membantu guru dalam penyampaian materi. Media pembelajaran yang dapat melengkapi bahan ajar yang sudah ada dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai solusi potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Sumbar. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika Di SMK N 1 Sumbar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, dimana masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa buku cetak dan sarana papan tulis.
2. Belum diterapkan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 1 Sumbar.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru memiliki keterbatasan dan kurang mampu membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
2. Pembuatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika kelas X pada elemen 9 – komponen elektronika pasif dan aktif kelas X di SMK Negeri 1 Sumbar.
3. Pengujian pada perangkat yang dibuat hanya sebatas pengujian produk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan pada tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika.
3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika.

F. Manfaat

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika adalah:

1. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dalam segi pembuatan media pembelajaran yang efektif, inovatif, praktis dan valid.

2. Bagi guru, sebuah variasi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, membantu dalam memahami elemen 9 mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika.
4. Bagi sekolah, menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan proses belajar mengajar dengan solusi menggunakan media *Articulate storyline 3* sebagai media pembelajaran di sekolah.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>