

ABSTRAK

Yobel Mauzzi Purba. NIM. 5183131014. Pengembangan Modul *Eduitainment* dengan *Microsoft Sway* pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul *edutainment* menggunakan *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI di SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kurangnya bahan ajar yang menarik dan interaktif, yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Pengembangan modul dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan materi, serta mendapat respon sangat baik dari siswa pengguna. Modul ini menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan (*edutainment*), yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi secara mandiri dan interaktif. Penggunaan *Microsoft Sway* memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan video.

Kesimpulannya, modul *edutainment* berbasis *Microsoft Sway* layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi instalasi penerangan listrik.

Kata Kunci: Modul *Edutainment*, *Microsoft Sway*, Instalasi Penerangan Listrik, Pengembangan Pembelajaran, ADDIE.



ABSTRACT

Yobel Mauzzi Purba. NIM. 5183131014. *Development Of An Edutainment Module Using Microsoft Sway In The Electrical Lighting Installation Subject For Grade Xi At Smk Swasta Sinar Husni Tr 2 Labuhan Deli. Thesis. Electrical Engineering Education Study Program. Medan State University. 2025.*

This study aims to develop an edutainment module using Microsoft Sway for the Electrical Lighting Installation subject for Grade XI students at SMK Swasta Sinar Husni TR 2 Labuhan Deli. The research background stems from the lack of engaging and interactive teaching materials, which can affect students' learning motivation. The module development follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Data were collected through observation, interviews, and questionnaires involving media experts, content experts, and student users. The validation results indicate that the developed module is highly feasible according to experts and received excellent responses from students. This edutainment module combines educational and entertainment elements, designed to help students learn independently and interactively. Microsoft Sway allows for a more attractive presentation of content through a combination of text, images, and videos.

In conclusion, the Microsoft Sway-based edutainment module is appropriate for use as a learning medium and can enhance students' motivation and understanding of electrical lighting installation material.

.Keywords: *Edutainment Module, Microsoft Sway, Electrical Lighting Installation, Instructional Development, ADDIE.*

THE
Character Building
UNIVERSITY