

ABSTRAK

Dalilati Husnah: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Tkj Smk Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan performa media pembelajaran serta mengetahui tingkat kelayakan pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Instrumen yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan juga pengguna. Dengan tujuan untuk menguji kualitas dari media pembelajaran tersebut. Angket divalidasi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media, kemudian angket diisi oleh pengguna yaitu sebanyak 20 orang siswa kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang untuk menghitung nilai akseptabilitas dari media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran bahwa hasil penilaian ahli materi sebesar 4,53 dengan kategori “sangat layak”, hal ini menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk materi pada kompetensi dasar 3.2 dan 3.3 pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X. Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 4,74 termasuk kategori “sangat layak”. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan tingkat akseptansi siswa sebanyak 20 siswa diperoleh hasil nilai sebesar 4,5 dengan katogori tingkat akseptansi “Sangat Tinggi” yang artinya media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Beradarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android sangat layak digunakan pada mata Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Kelayakan.

ABSTRACT

Dalilati Husnah: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Tkj Smk Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

This study aims to determine the process of development and performance of learning media and to find out exactly on interactive learning media based on Android applications using Articulate Storyline in basic programming subjects for class X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang.

The research method used is development research (R&D) using the Waterfall development model. The instrument used is in the form of a questionnaire given to material experts, media experts and users. With the aim of testing the quality of the learning media. The questionnaire was validated by 2 material experts and 2 media experts, then the questionnaire was filled out by users, namely 20 students of class X TKJ SMK Swasta Mandiri Al-Washliyah Silangkitang to calculate the acceptability value of the learning media.

Based on the results of the study of the feasibility test of learning media that the results of the material expert assessment were 4.53 with the "very feasible" category, this shows that the material on interactive learning media based on Android applications is very feasible to be used as teaching material for material on basic competencies 3.2 and 3.3 in the Basic Programming subject for class X. Based on the results of the media expert's assessment of 4.74, it is included in the "very feasible" category. The feasibility of learning media based on the level of acceptance of students as many as 20 students obtained a score of 4.5 with an acceptance level category of "Very High" which means that the media can be well received by students. Based on the results of data analysis, it can be concluded that Android-based interactive learning media is very suitable for use in the Basic Programming Class X TKJ SMK Al-Washliyah Silangkitang Mandiri Private Vocational School.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Feasibility.