

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN**

SKRIPSI



Oleh:

YUNIAR ANNAS WINAYA

2010130310018

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI
PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam
jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

YUNIAR ANNAS WINAYA

2010130310018

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI
PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN**

Disusun oleh :

Yuniar Annas Winaya


2010130310018

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan
Seminar Hasil bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Prof. Dr.H. Hamsi Mansur, M.M.Pd


Qomario M.Pd

NIP. 195811111984031005

NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Suryadi, S.Pd., MA

NIP. 198012282005012003

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN

Disusun oleh :



Yuniar Annas Winaya

2010130310018

Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal: 25 November 2024

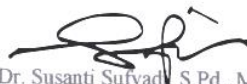
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr.H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		28 NOV 2024
Penguji Utama Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd		28 NOV 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Qomario M.Pd		28 NOV 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Suryadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4
BANJARMASIN

Disusun oleh :

Yuniar Annas Winaya

2010130310018

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

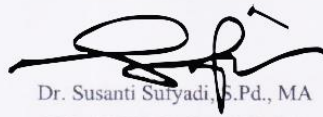


Prof. Dr.H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 195811111984031005



Qomario M.Pd
NIP. 198903262023211022

Mengetahui
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



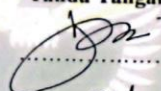

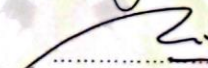
Dr. Susanti Suryadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN

Disusun oleh :
Yuniar Annas Winaya
2010130310018

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 3 Desember 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		06 DEC 2024
Penguji Utama Agus Hadi Utama, S.Pd, M.Pd		06 DEC 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Qomario, M.Pd		06 DEC 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Hj. Nima Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuniar Annas Winaya

NIM : 2010130310018

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran
Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII
SMPN 4 Banjarmasin

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, ~~28 November~~ 2024

Yang Membuat Pernyataan



Yuniar Annas Winaya

2010130310018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam artian guru ke siswa guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Informatika di SMPN 4 Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang mencakup tahap Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media ini “Sangat Layak” digunakan. Pelaksanaan pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, tes dan dokumentasi. Pengujian produk dilakukan melalui desain penelitian One group pre-test post-test, dengan hasil analisis keefektifan media pembelajaran dihitung dengan *N-Gain* memperoleh nilai gain 0,87 masuk dalam kategori “Tinggi”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini memuat elemen teks, gambar, suara, dan animasi, serta dirancang untuk diakses secara offline melalui perangkat komputer. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya metode pembelajaran Informatika dan mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan untuk memperluas cakupan materi dan menyempurnakan fitur media pembelajaran.

Kata Kunci :

Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Hasil Belajar, *Research and Development*, Model 4D, Informatika.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN**

ABSTRACT

Learning media is a tool used to deliver messages from the sender to the receiver—in this context, from teachers to students—to stimulate the thoughts, emotions, attention, and interests of students in the learning process effectively and efficiently. This study aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline, designed to improve the learning outcomes of seventh-grade students in Informatics at SMPN 4 Banjarmasin. The research method employed is Research and Development (R&D) using the 4D development model, which includes the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. Validation by media and material experts indicated that the media is "Highly Feasible" for use. Data collection in this study was conducted through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. Product testing was carried out using a one-group pre-test and post-test design, with the effectiveness analysis calculated using N-Gain, resulting in a gain score of 0.87, categorized as "High." These results demonstrate that the Articulate Storyline-based learning media significantly enhances students' understanding and learning outcomes. This media integrates elements of text, images, sound, and animation and is designed for offline access via computer devices. This study is expected to contribute to enriching Informatics learning methods and supporting the use of technology in education. Further development is recommended to expand the scope of the material and enhance the features of the learning media.

Keyword :

Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Learning Outcomes, Research and Development, 4D Model, Informatic.

MOTTO

“If he gave an assignment, he didn’t really care how it was done or who did it or what problems they had. It just had to get done, and that was that.”

Vladimir Putin

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Banjarmasin” Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan. Selesaiannya penulisan skripsi ini tidak lain juga dikarenakan berkat arahan & bimbingan yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah, penasehat akademik (PA), dan dosen pembimbing pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingannya selama penugasan dan penyusunan skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 4 Banjarmasin”.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam kelancaran penyusunan proposal, kepada:

1. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd, MA, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan.
2. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran serta mengarahkan penyusunan proposal hingga selesai.
3. Qomario, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang juga bersedia meluangkan waktu dan memberikan arahan untuk menyelesaikan penyusunan proposal hingga selesai.
4. Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd, selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktu dalam membantu memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan
5. Bapak Imam Budiman, S.Pd, selaku validator ahli materi yang telah meluangkan waktu dalam membantu memvalidasi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan

6. Ariadi dan Ida Priyatni orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam menjalankan program ini untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Dyas Soegara, Febrianto Ridha Persada, dan Rifkha Adji Zulfan, saudara kandung saya tercinta, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kasih sayang tanpa henti selama proses ini. Kehadiran kalian menjadi sumber kekuatan dan inspirasi yang tak ternilai dalam menyelesaikan karya ini. Terima kasih atas kebersamaan dan cinta yang selalu kalian berikan.
8. Rekan-Rekan Mahasiswa angkatan 2020 khususnya anggota Majelis Syuro Al-Qolbu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan saran maupun dorongan serta dukungan berupa moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis telah berusaha menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya namun terlepas dari semua itu, penulis tahu bahwa masih banyak kekurangan karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Banjarmasin, September 2024

Penulis,

Yuniar Annas Winaya

NIM 2010130310018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL.....	ii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk.....	6
H. Definisi Operasional.....	7
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Teknologi Pendidikan	9
B. Media Pembelajaran Interaktif	11
C. Articulate Storyline.....	13
D. Hasil Belajar	14
E. Pendidikan Informatika	16
F. Karakteristik Peserta Didik Kelas VII SMP	17
G. Penelitian Relevan.....	18
H. Kerangka Berpikir.....	20