

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK TELKOM BANJARBARU**

SKRIPSI



Oleh:

Rizqi Annisa Putri

2010130320001

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

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK TELKOM BANJARBARU**

SKRIPSI

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

RIZQI ANNISA PUTRI

2010130320001

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK
TELKOM BANJARBARU

Disusun oleh :

Rizqi Annisa Putri

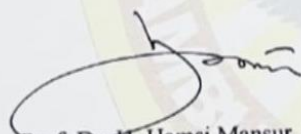
2010130320001

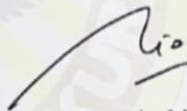
Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Seminar

Hasil bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


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


Qomario, M.Pd
NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



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

HALAMAN PENGESAHAN

SEMINAR HASIL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK TELKOM
BANJARBARU

Disusun oleh :

Rizqi Annisa Putri
2010130320001

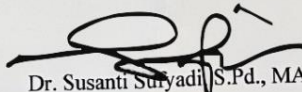
Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal: 25 November 2024
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		25 November 2024
Penguji Utama Agus Hadi Utama, M.Pd		25 November 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Qomario, M.Pd		25 November 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


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

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK
TELKOM BANJARBARU**

Disusun oleh :


Rizqi Annisa Putri

2010130320001

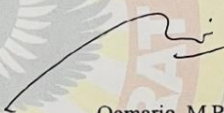
Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


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

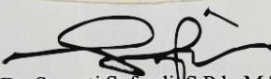
NIP. 195811111984031005


Qomario, M.Pd

NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK
TELKOM BANJARBARU

Disusun oleh :
Rizqi Annisa Putri
2010130320001

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

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		14 JAN 2025
Sekretaris Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		20 JAN 2025
Anggota Penguji Qomario, M.Pd		10 JAN 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Annisa Putri

NIM : 2010130320001

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK Telkom Banjarbaru

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, Desember, 2024

Yang Membuat Pernyataan



Rizqi Annisa Putri

2010130320001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK TELKOM BANJARBARU**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Telkom Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi, media pembelajaran ini dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji coba produk menunjukkan peningkatan minat belajar siswa, Berdasarkan hasil penilaian ahli instrumen penelitian mendapat hasil 78,6% ahli media yang diperoleh dari validator sebesar 91% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian ahli materi yang diperoleh dari validator sebesar 84,24%% dengan kategori “sangat layak”, hasil angket penilaian kelompok kecil yang diperoleh sebesar 86,85%% dengan kategori “sangat minat”, peningkatan kompetensi peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,65 dengan kategori “sedang”. Dari hasil data penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penelitian ini menyarankan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembang selanjutnya diharapkan dapat melakukan cakupan materi yang lebih luas dengan fitur media yang lebih interaktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline, Minat Belajar, *Research and Development*, Model 4D, Bahasa Indonesia.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING
ARTICULATE STORYLINE TO ENHANCE STUDENT LEARNING
INTEREST IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT FOR CLASS X AT
SMK TELKOM BANJARBARU.**

ABSTRACT

This research aims to develop interactive learning media based on Articulate Storyline to increase class X students' interest in learning in Indonesian language subjects at Telkom Banjarbaru Vocational School. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model which includes the Define, Design, Develop and Disseminate stages. Based on validation results by media and materials experts, this learning media is said to be suitable for use in learning. The product trial showed an increase in students' interest in learning. Based on the results of the expert assessment of the research instrument, the results obtained by media experts were 78.6%, obtained from the validator, 91% in the "very feasible" category, the results of the material expert assessment obtained from the validator were 84.24%. % in the "very feasible" category, the results of the small group assessment questionnaire obtained were 86.85%% in the "very interested" category, increasing the competency of training participants received a gain value of 0.65 in the "medium" category. From the results of the research data, it is concluded that learning media is suitable for use as learning media to increase the interest of students who are included in the appropriate category. The results of this research suggest the use of interactive learning media based on Articulate Storyline as a medium in the Indonesian language learning process to increase students' interest in learning. It is hoped that future developers will be able to cover a wider range of material with more interactive media features in. learning.

Keywords : *Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Interest in Learning, Research and Development, 4D Model, Bahasa Indonesia.*

MOTTO

*“Rodlitu billahi robba, wabi islaamidina, wabimuhhammadin nabiyya warasulla
Robbi zidni ilman nafi’a warzuqni fahma”.*

Artinya, “Aku ridha Allah SWT sebagai tuhanku, dan Islam Sebagai agamaku,
dan Muhammad SAW sebagai Nabi dan Rasulku. Ya allah tambahkanlah
kepadaku ilmu dan berikanlah aku pemahaman yang baik.

HR. Ibnu Majah dan Ahmad

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji Syukur kehadiran Allah SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMK TELKOM BANJARBARU”

Bersama ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.
2. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
3. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs, M.kes., AIFO., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd. MA selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM
5. Kedua orang tua saya yang telah mendukung baik dalam doa maupun materi.
6. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd dan Qomario, M.Pd selaku dosen pembimbing serta seluruh dosen Prodi Teknologi Pendidikan.
7. Kepala sekolah dan para guru SMK Telkom Banjarbaru yang telah berkenan memeberi izin peneliti untuk melakukan observasi awal dan membantu selama penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd., Mastur, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli media dan banyak memberikan saran masukkan demi kesempurnaan media pembelajaran yang saya kembangkan.
9. Ibu Meyferawati, M.Pd., bapak Muhammad Rizky Pratama, S.Pd . yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan banyak memberikan saran masukkan demi kesempurnaan media pembelajaran yang saya kembangkan.
10. Siswa dan siswi di sekolah SMK Telkom Banjarbaru.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari segala keterbatasan yang terdapat. Untuk itu, penulis sangat berharap dukungan serta sumbangsih pikiran baik berupa kritik juga saran yg membentuk. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari segala keterbatasan yang terdapat. Untuk itu, penulis sangat berharap dukungan serta sumbangsih pikiran baik berupa kritik juga saran yg membentuk.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya selalu. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bisa berguna, baik bagi penulis pada khususnya maupun bagi yang memerlukan.

Banjarmasin, Desember 2024

Rizqi Annisa Putri

NIM. 2010130320001

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	12
BAB I PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang	15
B. Identitas Masalah	15
C. Batasan Masalah	17
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penelitian	17
F. Manfaat Penelitian	18
G. Spesifikasi Produk	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kawasan Teknologi Pendidikan	20
B. Karakteristik Multimedia Interaktif	22
C. Multimedia Interaktif (Articulate Storyline)	22
D. Minat Belajar	25
E. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	25
F. Penelitian Relevan	26
G. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29

B. Model Pengembangan	30
C. Metode Pengumpulan Data.....	35
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Hasil Penelitian	73
B. Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman utama Articulate Storyline.....	23
Gambar 2.2 Lembar Kerja Articulate Storyline.....	24
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir... ..	28
Gambar 3.1. Model 4D.....	31
Gambar 4.1. Flowchart Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline.....	81
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama.....	81
Gambar 4.3. Tampilan halaman setelah login.	82
Gambar 4.4. Tampilan menu utama	82
Gambar 4.5. Tampilan halaman materi	83
Gambar 4.6. Tampilan isi materi	83
Gambar 4.7. Tampilan halaman refleksi.....	84
Gambar 4.8. Tampilan halaman evaluasi.....	84
Gambar 4.9. Tampilan hasil quiz.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Instrumen Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3.2. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.3. Uji Coba Kelompok Kecil.....	41
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Untuk Minat Siswa Pre-test dan Post-test.....	43
Tabel 3.5. Instrumen Minat Siswa Siswa Pre-test dan Post-test.....	44
Tabel 3.6. Skala Likert.....	47
Tabel 3.7. Nilai Interpretasi skor Likert	48
Tabel 3.8. Skala Likert.....	49
Tabel 3.9. Nilai Interpretasi Skor Likert.....	50
Tabel 3.10 Penentuan Skor Skala Likert Kelompok Kecil.....	50
Tabel 3.11. Kategori Kelompok Kecil	51
Tabel 3.12. Kategori Minat Hasil Belajar	52
Tabel 4.1. Pemilihan Format.....	80
Tabel 4.2. Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	86
Tabel 4.3. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	87
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Media.....	88
Tabel 4.5. Hasil Angket Penilaian Kelompok Kecil	89
Tabel 4.6. Hasil Pre-test dan Post-test.....	92