

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AKSI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X TJKT DI SMK NEGERI 1
SUNGAI TEBELIAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pendidikan Vokasi Ilmu Komputer
Program Studi Pendidikan Komputer



DISUSUN OLEH:

FIRA FAHRITA
NIM: 210409119

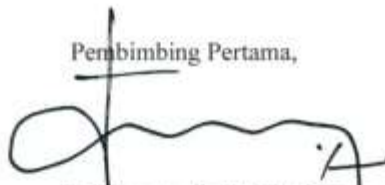
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Fira Fahrita
Nim : 210409119
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif AKSI
Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas X TJKT Di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk
diajukan ke Ujian Sidang Skripsi.

Pembimbing Pertama,



Fatmahan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd.
NUPTK.2540767668130293

Sintang, Juli 2025
Pembimbing Kedua,



Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs.
NUPTK.4055761661300003

Disetujui Oleh :
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafaruddin, S.P., M.Si
NUPTK.4538744645200012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif AKSI Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian**" yang disusun oleh :

Nama : Fira Fahrita
NIM : 210409119
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasi Ilmu Komputer

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada hari Selasa, tanggal 12 Juli 2025.

Tim Penguji;

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Anyan, M.Kom.	Penguji I	
2	Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd.	Penguji II	
3	Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd.	Pembimbing I	
4	Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs.	Pembimbing II	

Ketua STKIP Khatulistiwa


Didin Syafuddin, SP., M.Si
NUPTK. 4538744645200012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkipersada@gmail.com Website: www.stkipersada.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING I

Nama : Fira Fahrta
Nim : 210409119
Program Studi : Pendidikan Komputer

NO	Tanggal	KETERANGAN PEMBIMBINGAN	Paraf
1	10 Januari 2025	1. Konsultasi dan Perubahan Judul	
2	15 Januari 2025	1. Konsultasi dan Perbaikan Rumusan Masalah	
3	13 Februari 2025	1. Perbaikan Model Pengembangan,	
4	24 April 2025	1. ACC Proposal Skripsi	
5	28 April 2025	1. ACC Proposal Skripsi	
6	7 Juli 2025	1. Konsultasi BAB IV 1. Perbaikan Abstrak	
17	8 Juli 2025	1. ACC Skripsi	

PEMBIMBING I

Fathhan Amirul Huda, s.Kom., M.Pd.
NUPTK.2540767668130290



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING II

Nama : Fira Fahrta
Nim : 210409119
Program Studi : Pendidikan Komputer

NO	Tanggal	KETERANGAN PEMBIMBINGAN	Paraf
1	20 Januari 2025	1. Konsultasi Model Pengembangan	Se.
2	9 April 2025	1. Perbaikan Desain Pengembangan, desain Uji Coba, dan Media	Se.
3	22 April 2025	1. Konsultasi Desain Pengembangan dan Subjek Uji Coba	Se.
4	28 April 2025	1. ACC Proposal Skripsi	Se.
5	7 Juli 2025	1. Perbaikan Isi BAB IV Hasil dan Pembahasan	Se.
6	10 Juli 2025	1. ACC Skripsi	Se.

PEMBIMBING II

Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs.
NUPTK. 4055761661300000

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar serjan, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di sekolah tinggi/ perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan peneliti saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, April 2025
Yang membuat pernyataan



Fira Fahrita
NIM. 210409119

MOTTO

“Jika tidak hari ini, mungkin minggu depan,
Jika tidak minggu ini mungkin bulan depan,
Jika tidak bulan ini mungkin tahun depan
Segala harapan kan datang
Yang kita impikan”

(Batas Senja – Kita Usahakan Lagi)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya tercinta, Ayah dan Ibu. Terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan yang tiada henti selama perjalanan hidup saya, khususnya dalam menyelesaikan skripsi ini. Kesabaran, pengorbanan, dan kasih sayang kalian menjadi kekuatan terbesar bagi saya untuk terus berusaha memberikan yang terbaik. Ayah dan Ibu adalah sosok panutan yang selalu menginspirasi saya untuk tidak menyerah dan terus maju. Semoga apa yang telah saya capai ini dapat menjadi kebanggaan dan ungkapan rasa syukur atas segala kasih sayang yang telah kalian berikan. Terima kasih atas segalanya, Ayah dan Ibu. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud kecil dari rasa terima kasih dan cinta saya kepada kalian.

Saudara saya, kepada Adik-adikku yang telah memberikan dukungan berupa doa, perhatian, memberikan semangat, serta menjadi tempat berbagi saat Peneliti merasa lelah. Setiap bentuk perhatian, baik besar maupun kecil, sangat berarti bagi Penelitian telah membantu Peneliti mencapai titik ini.

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seseorang yang begitu berarti dalam perjalanan saya. Terima kasih atas segala dukungan, doa, dan semangat yang tidak pernah putus selama proses pengerjaan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi saya untuk terus maju, bahkan di saat-saat sulit. Terima kasih atas kesabaranmu mendengarkan keluh kesah, memberikan motivasi, dan selalu percaya pada kemampuan saya. Semoga kebaikan dan cinta yang telah kamu berikan menjadi energi positif dalam langkah kita ke depan. Skripsi ini juga menjadi bukti nyata bahwa cinta dan kerja keras dapat berjalan beriringan.

Teman-teman kelas B4 yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada Peneliti selama proses penyusunan Skripsi ini.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan Skripsi skripsi ini. Sebagai seseorang yang masih dalam tahap belajar, tentu saja Skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu Peneliti dengan hati terbuka menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun, guna perbaikan dan peningkatan kualitas Peneliti di masa yang akan datang. Peneliti berharap Skripsi skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Almamaterku tercinta, tempat di mana langkah kecilku menjadi lebih berarti, tempat yang telah membentukku dengan ilmu, pengalaman, dan nilai kehidupan. Di sinilah aku belajar tentang arti perjuangan, kegigihan, dan dedikasi untuk mencapai impian.

Kampusku yang penuh kenangan, yang telah menjadi saksi bisu perjalanan panjang ini. Setiap ruang, setiap sudutnya menyimpan jejak usaha, tawa, air mata, serta harapan yang terus menyala. Terima kasih telah menjadi tempat bertumbuh, tempat menemukan jati diri, dan tempat yang akan selalu kukenang dalam hati.

Semoga karya ini menjadi bagian kecil dari baktiku, sebagai ungkapan terima kasih atas semua ilmu dan pengalaman yang telah diberikan. Untuk almamater dan kampusku, aku bangga pernah menjadi bagian darimu.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Peneliti panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga Skripsi skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AKSI Pada Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian”** ini dapat saya selesaikan dengan baik.

Dengan hati yang tulus, Peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan Skripsi skripsi ini, Maka dalam kesempatan ini pula Peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama sekaligus Ketua Kaprodi Program Studi Pendidikan Komputer yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga tersusunnya Skripsi skripsi ini.
2. Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs selaku dosen pembimbing kedua yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga tersusunnya Skripsi skripsi ini.
3. Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Komputer sekaligus Dosen Pengampu Mata Kuliah Outline Skripsi Skripsi yang telah memotivasi dan telah banyak membantu dalam hal administrasi yang diperlukan selama proses penyusunan Skripsi skripsi ini.
4. Didin Syafruddin, SP., M.Si., selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kemudahan dan kesempatan dalam menjalani proses perkuliahan Peneliti hingga saat ini.
5. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Badan Pendidikan Karya Bangsa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan Fasilitas sarana dan prasarana

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Komputer serta Staf di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan materi perkuliahan dan membantu kelancaran dalam mengurus administrasi perkuliahan.
7. Kepala sekolah dan semua dewan guru SMK Negeri 1 Sungai Tebelian yang telah memberikan bantuan berupa data-data dan informasi yang diperlukan dalam menyusun Skripsi skripsi.

Sintang, 5 Januari 2025

Peneliti

Fira Fahrita

ABSTRAK

Fira Fahrta, 2024, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AKSI Pada Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian. Skripsi, Program Studi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing 1: Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd, Pembimbing 2: Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Articulate Storyline 3; AKSI; Motivasi Belajar; Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi algoritma dan pemrograman yang dianggap sulit dan kurang menarik jika disampaikan secara konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif AKSI berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Informatika materi Algoritma dan Pemrograman untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan serta implementasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa, yang terdiri dari 7 siswa untuk uji formatif dan 20 siswa untuk uji sumatif. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket motivasi, angket keterbacaan, angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 77,5% (kategori “Layak”), dan validasi ahli media sebesar 92,5% (kategori “Sangat Layak”). Angket keterbacaan memperoleh skor 91,67%, respon guru 92,5%, dan respon siswa 87,78% yang seluruhnya berada dalam kategori “Sangat Baik”. Angket motivasi siswa memperoleh skor 87,38% (kategori “Sangat Tinggi”). Analisis uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($4,580 > 2,051$) berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil tabel N gain score untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,465 Perhitungan effect size terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar 0,8756. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif AKSI layak diterapkan dalam proses pembelajaran digital di SMK. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

ABSTRACT

Fira Fahrita. 2024. *The Development of Interactive Learning Media Based on AKSI for Informatics Subject to Improve Motivation and Learning Outcomes of Grade X Students at SMK Negeri 1 Sungai Tebelian.* Thesis, Computer Education Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. Advisor II: Yasinta Lisa, S.Si., M.Cs.

Keywords: Interactive Learning Media; Articulate Storyline 3; AKSI; Learning Motivation; Learning Outcomes.

This research was motivated by the low motivation and learning outcomes of students in the Informatics subject, particularly in the topic of algorithms and programming, which are often considered difficult and uninteresting when delivered conventionally. The aim of this study is to develop an interactive learning media called AKSI, based on Articulate Storyline 3, for the Informatics subject—specifically the topic of Algorithms and Programming—in order to improve students’ motivation and learning outcomes. The development model used is Hannafin and Peck, which consists of three stages: needs analysis, design, and development/implementation. The research subjects were Grade X students of the Computer and Network Engineering (TJKT) program at SMK Negeri 1 Sungai Tebelian. A total of 27 students participated in the study, with 7 students involved in the formative test and 20 students in the summative test. The research instruments included expert validation sheets, motivation questionnaires, readability questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests (pre-test and post-test). The validation results from the content expert showed a percentage is 77.5% (categorized as *Feasible*), while the media expert validation yielded is 92.5% (*Highly Feasible*). The readability questionnaire received a score is 91.67%, teacher response is 92.5%, and student response is 87.78%, all falling under the *Very Good* category. The motivation questionnaire obtained a score is 87.38%, categorized as *Very High*. Hypothesis testing using the Wilcoxon Signed Rank Test showed that the t-count was greater than the t-table value ($4.580 > 2.051$), indicating that H_a is accepted and H_0 is rejected. Based on the N-Gain score, the average improvement in student learning outcomes was 0.465. The effect size calculated for student motivation was 0.8756. The implication of this study indicates that the AKSI interactive learning media is feasible to be implemented in digital learning at vocational schools. Its use has been proven to significantly enhance students’ motivation and learning outcomes.

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teoritik	9
1. Pendidikan Kejuruan	9
2. Sekolah Menengah Kejuruan(SMK).....	13
3. Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).....	14
4. Belajar dan Pembelajaran	16
5. Media Pembelajaran Interaktif AKSI	20
6. <i>Articulate Storyline 3</i>	23
7. Materi Algoritma Dan Pemrograman	26

8. Motivasi Belajar.....	28
9. Hasil Belajar	32
10. Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan	33
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Metode Pengembangan.....	41
B. Prosedur Pengembangan.....	41
C. Uji Coba Produk.....	62
D. Desain Uji Coba	65
E. Subjek Uji Coba	66
F. Jenis Data.....	67
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	67
H. Teknik Analisis Data	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
A. Hasil Penelitian.....	79
B. Hasil Pengembangan	89
C. Pembahasan Produk Akhir	92
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	97
C. Implikasi Hasil Penelitian.....	97
D. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
RIWAYAT HIDUP	147

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 contoh algoritma.....	27
Tabel 2. 2 Simbol Flowchart	28
Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru	44
Tabel 3. 2 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa	45
Tabel 3. 3 Hasil responden siswa analisis kebutuhan siswa	47
Tabel 3. 4 Storyboard awal media.....	53
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Soal Evaluasi	56
Tabel 3. 6 Tahap Pengembangan Produk.....	59
Tabel 3. 7 Desain Penelitian:	66
Tabel 3. 8 Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.....	66
Tabel 3. 9 Populasi Penelitian	66
Tabel 3. 10 Sampel Penelitian	67
Tabel 3. 11 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	68
Tabel 3. 12 Kisi-kisi instrumen validasi ahli Media.....	70
Tabel 3. 13 Kisi-kisi instrumen keterbacaan produk.....	71
Tabel 3. 14 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar siswa.....	73
Tabel 3. 15 Kriteria Korelasi Product Moment	75
Tabel 3. 16 Kriteria Penilaian Ahli.....	76
Tabel 3. 17 Kriteria Keterbacaan Produk.....	77
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa.....	80
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas	81
Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi.....	81
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	82
Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Penilaian Angket Keterbacaan Produk	83
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Siswa	84
Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa	84
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa	85
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar	86
Tabel 4. 10 Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar.....	87
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain Score	88

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
Gambar 2. 1 Tampilan awal Articulate storyline	24
Gambar 2. 2 Halaman Utama Articulate storyline	25
Gambar 2. 3 Lembar Kerja Articulate storyline	25
Gambar 2. 4 Theoretical Framework.....	29
Gambar 2. 5 Kerangka Pikir Penelitian	39
Gambar 3. 1 Alur Model Pengembangan Aplikasi	42
Gambar 4. 1 Tampilan Cover AKSI.....	90
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Evaluasi.....	91
Gambar 4. 3 Tampilan Simulasi Flowchart.....	91
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Profil Pengembang.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran(ATP)	103
Lampiran 2 Lembar Pedoman Wawancara Guru	104
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Guru.....	105
Lampiran 4 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	108
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 7 Instrumen Keterbacaan Produk.....	115
Lampiran 8 Angket Motivasi Belajar Siswa	117
Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Siswa.....	119
Lampiran 10 Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Guru.....	121
Lampiran 11 Soal Pretest	124
Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Pretest	126
Lampiran 13 Soal Posttest	127
Lampiran 14 Kunci Jawaban Soal Posttest	129
Lampiran 15 Modul Ajar.....	130
Lampiran 16 Dokumentasi Observasi	141
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	142
Lampiran 18 Surat Balasan Permohonan Observasi Penelitian	146

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. (2019). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aziz, Yusof, & Yatim dalam Andriani (2019). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Bakar, R. (2014). *The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra*. International Journal of Asian Social Science, 4(6), 722–732.
- Dewi, S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis AKSI pada materi himpunan kelas VII SMP*.
- Efiyanto. (2021). *Strategi implementasi Kurikulum Merdeka di SMK*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 26(2), 97–105.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart and Winston.
- Haekal, Z. A. T. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pada materi instalasi jaringan komputer*. Universitas Lampung.
- Hadibasyir, H. Z., Fikriyah, V. N., Sunariya, M. I. T., & Latief, M. A. (2022). *Peningkatan keterampilan pemetaan pada pendidikan kejuruan (SMK) jurusan kehutanan*. Jurnal Pendidikan Geografi, 6(1), 265–279.
- Haqun, N. (2023). *E-modul menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran seni budaya*. MTs At-Taufiq.
- Hakika, I. A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis AKSI dengan pendekatan kontekstual untuk mereduksi learning loss pada peserta didik SMP*.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Himpunan, M., & Vii, K. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis AKSI pada*
- Billah, (2021). *Merdeka Belajar Dalam Perspektif Islam*. Jurnal Tinta, Vol. 3 No. 1, Maret 2021, pp. 51-60

- Jack, R. F., & Wallen, N. E. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). McGraw-Hill Higher Education.
- Lazwardi, D. (2017). *Konsep Kurikulum Merdeka dan implikasinya terhadap proses pembelajaran*. Jurnal Kurikulum Indonesia, 1(1), 34–45
- Lestari, N., & Siswanto, D. (2015). *Pengaruh pendidikan kejuruan terhadap kesiapan kerja siswa*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(2), 120–132.
- Melton, R. (2016). *Outcome-based education: Its meaning and assessment implications*. Assessment Journal, 22(3), 123–135.
- Monika, R., & Adman, M. (2017). *Pengaruh motivasi belajar dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 10(1), 10–18.
- Muhammad, M., Yuniarsih, N., Marganus, E., & Rosihan, R. (2021). *Analisis kebutuhan SDM dimulai dari sejak sekolah kejuruan dalam rangka pengembangan karir di dunia usaha*. Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana, 1(3). <https://doi.org/10.32832/djip-uika.v1i3.4015>
- Mujab, S., Rosa, A. T. R., & Gumelar, W. S. (2023). *Penerapan model pembelajaran dalam bimbingan konseling*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5, 1538–1545.
- Palupi, N. (2014). *Motivasi belajar dan hubungannya dengan prestasi siswa*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 5(2), 115–122.
- Pembelajaran, B. D. (2024). *Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Priyambodo, A. (2017). *Tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 6(1), 45–52.
- Puspitasari, E. (2013). *Hubungan Antara Persepsi Terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Bancak*. Jurnal Pendidikan, 2(1), 45–52.
- Ritonga, A. K. (2022). *Pengembangan dan pembinaan karir guru di bidang pendidikan kejuruan*. Jurnal Pendidikan dan Ketenagakerjaan, 6(2), 3973–3982.
- Sari, R., Ed, M., & Langsa, I. (2024). *Game-based development using the Hannafin and Peck model for the Tajwid's learning media*. International Journal of Basic Education Research, 1, 21–27. <https://doi.org/10.14421/ijber.2024.11-03>

- Smith, E. (2009). *Vocational education and training for the future: Achieving the goals*. International Journal of Training Research, 7(1), 1–17.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suharto. (2021). *Penguatan pendidikan vokasi menuju SDM unggul*. Jurnal Pendidikan dan Ketenagakerjaan, 9(2), 77–84.
- Susanto, H. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Tyas, R. P. (2014). *Indikator motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 9(1), 37–42.
- Walker, D. F. (2002). *Fundamentals of curriculum: Passion and professionalism*. Routledge.
- Wardiman, D. (1998). *Pendidikan nasional: Tantangan masa depan*. Depdikbud.
- Mutia Putri (2021). *Manajemen kesiswaan terhadap hasil belajar*. Jurnal Riset Tindakan Indonesia.
- Wibowo, P. (2013). *Teknologi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Monika & Adman.(2017). *Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan*. [g/10.17509/jpm.v2i2.8111](https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111) - Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Widayanti, R. (2014). *Evaluasi hasil belajar siswa*. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 1(2), 67–74.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pengajaran*. Media Abadi.
- Yokri, Y., & Saltifa, R. (2020). *Peran guru dalam implementasi kurikulum*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2(3), 187–193.
- Yusuf, M. (2016). *Metodologi penelitian pendidikan*. Prenadamedia Group.