

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X
UMUM SMKS KARTINI SINTANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Program Studi Pendidikan Komputer



DISUSUN OLEH :

Paulina Jayanti
NIM:210409129

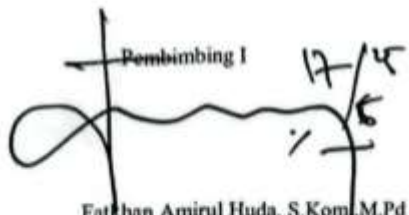
**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Paulina Jayanti
Nim : 210409129
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X Umum SMKS Kartini Sintang

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian Proposal Skripsi.

Pembimbing I

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

Sintang, 17 Juni 2025
Pembimbing II

Anyan, M.Kom
NUPTK.2444758660200050

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang


Didin Syafuddin, S.P., M.Si
NUPTK.4518744645200012

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika di Kelas X Umum SMKS Kartini Sintang” yang disusun oleh :

Nama : Paulina Jayanti

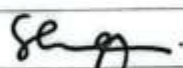
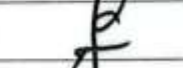
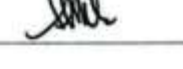
NIM : 210409129

Program Studi : Pendidikan Komputer

Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada hari Selasa, tanggal 8 Juli 2025.

Tim Penguji

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

Disetujui Oleh :
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa


Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NUPTK-4538744645200012

LEMBAR KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di Sekolah Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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, 18 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Paulina Jayanti
Nim. 210409129

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA



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: stkippersadaku@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Paulina Jayanti
NIM : 210409129
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1	14 Januari 2025	Konsultasi Judul	
2	13 Februari 2025	Bimbingan BAB I Latar Belakang	
3	18 Februari 2025	Perbaikan lembar observasi dan wawancara	
4	10 Maret 2025	Revisi daftar pustaka dan lampiran	
5	17 maret 2025	ACC PROPOSAL	
6	15 April	Membuat hasil observasi dan wawancara	
7	25 April	Perbaikan Hasil Penelitian dan hasil pembahasan	
8	5 Mei	Perbaikan data penelitian di Excel	
9	16 Juni	Rekomendasi	
10	17 Juni	Acc Skripsi	

Pembimbing Pertama

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

CATATAN PEMBIMBING KEDUA



**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: stkkipersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id

CATATAN PEMBIMBING KEDUA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Paulina Jayanti
NIM : 210409129
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1	13 Februari 2025	Bimbingan BAB I Latar Belakang	
2	18 maret 2025	Bimbingan BAB II dan BAB III	
3	12 maret 2025	Revisi BAB III	
4	17 Maret 2025	Revisi daftar pustaka dan lampiran	
5	17 maret 2025	ACC PROPOSAL	
6	15 April	Membuat hasil observasi dan wawancara	
7	25 April	Perbaikan Hasil Penelitian dan hasil pembahasan	
8	16 Juni	Perbaikan instrumen penelitian angket	
9	18 Juni	Perbaikan kesimpulan BAB V	
10	18 Juni	Acc Skripsi	

Pembimbing II

Anyan, M. Kom
NUPTK.244475866020052

MOTTO

“Langit tak menjanjikan kemudahan, tapi Tuhan menjanjikan kekuatan”

“Bukan hasil sempurna yang membuatmu layak lulus. Tapi kemampuan untuk menerima evaluasi dan memperbaiki diri”

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayah dan Ibu,
yang menjadi cahaya dalam setiap langkahku. Terima kasih atas cinta yang tak pernah surut, doa yang selalu mengiringi, serta dukungan yang begitu besar sejak awal hingga hari ini. Setiap pencapaian ini adalah hasil dari pengorbanan dan kasih tulus kalian.
2. Dosen pembimbing saya yang penuh kesabaran dan perhatian,
yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh dedikasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, ilmu, dan kesediaan Bapak/Ibu membimbing saya melewati setiap tahapan dengan bijaksana.
3. Diriku sendiri,
terima kasih telah bertahan dan terus melangkah, meskipun tidak selalu mudah. Skripsi ini adalah bukti bahwa setiap lelahmu berarti, dan setiap air mata, doa, serta usaha yang kamu berikan tidak pernah sia-sia.
4. Keluargaku yang selalu menjadi tempat berpulang,
terima kasih atas kehangatan, semangat, dan cinta yang tidak pernah pudar. Kehadiran kalian selalu menjadi sumber kekuatan dan pelipur lelah dalam setiap perjuangan.
5. Untuk Julistiyo,
Terima kasih atas dukungan, pengertian, dan motivasi yang senantiasa diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. dukunganmu menjadi salah satu alasan mengapa aku mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh siswa dan guru di SMKS Kartini Sintang, yang telah banyak membantu dan menjadi bagian penting dalam proses penelitian ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Informatika.

7. Almamater dan seluruh dosen pengajar, yang telah menjadi pelita ilmu dan memberikan begitu banyak pembelajaran, baik secara akademik maupun dalam membentuk karakter pribadi saya.
8. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala penyertaan, kasih, dan rahmat yang tak terbatas. Dalam setiap kelelahan, saya menemukan penguatan dari-Mu. Dalam setiap doa, saya menemukan jawaban yang datang pada waktu yang tepat. Segala puji syukur hanyalah untuk-Mu.

ABSTRAK

Paulina Jayanti. 2025, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika di kelas X Umum SMKS Kartini Sintang. Skripsi, Prodi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I : Fakhlan Amirul Huda, S.Kom.,M.Pd., Pembimbing II. Anyan, M.Kom.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline 3, Informatika, ADDIE.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Informatika untuk siswa kelas X Umum di SMKS Kartini Sintang. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Informatika masih didominasi metode konvensional, mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak dan kompleks. Metode penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen pengumpulan data soal tes, angket, dokumentasi. Teknik analisis data yaitu, validitas soal tes, analisis angket keterbacaan produk, uji normalitas, dan uji homogenitas. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan akan media yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat Android. Media ini dirancang dengan fitur kuis, video, animasi, dan navigasi yang sederhana. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata 96,43% dan 89,59% secara berturut-turut. uji coba pada siswa (skala kecil dan luas) juga menunjukkan respons yang sangat positif, dengan rata-rata kelayakan 85,77% dan 92,82%, yang mengindikasikan media ini sangat layak. Peningkatan signifikan pada nilai *posttest* (rata-rata 74,81) dibandingkan *pretest* (rata-rata 37,5) membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif ini terbukti efektif dan layak untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika.

ABSTRACT

Paulina Jayanti. 2025. *Development of Interactive Learning Media for Informatics Subject in Grade X General Class at SMKS Kartini Sintang.* Undergraduate Thesis, Computer Education Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Fakhhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. Advisor II: Anyan, M.Kom.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, Informatics, ADDIE.

This study aims to develop and evaluate interactive learning media based on Articulate Storyline 3 in Informatics subjects for grade X General students at SMKS Kartini Sintang. The background of the study shows that Informatics learning is still dominated by conventional methods, resulting in a lack of student understanding of abstract and complex materials. The research method uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection instruments are test questions, questionnaires, documentation. Data analysis techniques are, test question validity, product readability questionnaire analysis, normality test, and homogeneity test. The analysis stage identifies the need for media that is attractive, interactive, and easily accessible via Android devices. This media is designed with quiz features, videos, animations, and simple navigation. The validation results by material experts and media experts show that this media is very suitable for use, with an average score of 96.43% and 89.59% respectively. Student trials (small and large scale) also showed very positive responses, with average feasibility scores of 85.77% and 92.82%, respectively, indicating that this media is highly feasible. A significant increase in posttest scores (average 74.81) compared to pretest scores (average 37.5) demonstrated the media's effectiveness in improving student understanding. Overall, this interactive learning media has proven effective and feasible in improving student learning comprehension in Informatics subjects.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugrah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada mereka yang terhormat:

1. Bapak Fatkhan Amirul Huda ,S.Kom., M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dan juga ketua program studi pendidikan komputer, sekaligus dosen PA yang telah memberikan izin, arahan, bimbingan, serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Anyan, M.Kom selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dorongan, semangat dan motivasi selama pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Didin Syafruddin.SP.,M.Si selaku ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti melakukan penelitian dan menambah ilmu pengetahuan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
4. Dr. Drs. Y.A.T Lukman Riberu, M.Si Selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang telah memberikan kontribusi karena Peneliti dapat mencari ilmu dan menambah pengetahuan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang serta

5. Kepada Kedua Orang Tua Saya yang tak henti - hentinya selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi sehingga memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Sintang, 17 Maret 2025

Peneliti
Paulina Jayanti

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING PERTAMA	iv
CATATAN PEMBIMBING KEDUA	vi
LEMBAR KEASLIAN	iv
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat penelitian	11
E. Definisi Operasional.....	13

BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Kajian Teori.....	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berpikir.....	51
D. Hipotesis Penelitian	54
BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Model Pengembangan	55
B. Prosedur Pengembangan.....	55
C. Uji Coba Produk	68
D. Desain Uji Coba Produk.....	69
E. Subyek Uji Coba.....	69
F. Jenis Data.....	70
G. Instrumen Pengumpulan Data	70
H. Teknik Analisis Data	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
A. Hasil Pengembangan	94
1) Tujuan Perancangan	96
2) Spesifikasi Produk	97
3) Struktur Media.....	97
4) Tampilan dan Visualisasi	98
5) Nilai Tambah Produk	98
B. Pembahasan Produk Akhir	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Implikasi	122

C. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 analisis kebutuhan pengguna (guru)	58
Tabel 3. 2 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	60
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	72
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli Media	72
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru	73
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	75
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Media	78
Tabel 3. 8 Kriteria Keterbacaan Produk.....	79
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes	82
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa	70
Tabel 4. 3 Reliabilitas Soal Test	71
Tabel 4. 4 Hasil Pretest	72
Tabel 4. 5 Hasil Posttest.....	72
Tabel 4. 6 Hasil Lengkap Pengujian Normalitas	73
Tabel 4. 7 Paired Samples Statistic	74
Tabel 4. 8 Paired Samples Correlations	74
Tabel 4. 9 Paired Sampel Test.....	75
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Materi	112
Tabel 4. 12 Respon Guru Terhadap Media	113
Tabel 4. 13 Respon Siswa Skala Kecil Terhadap Media	113
Tabel 4. 14 Respon Siswa Skala Luas Terhadap Media	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Depan Articulate Storyline 3	42
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Articulate Storyline 3	43
Gambar 2. 3 Tampilan Halaman Articulate Storyline 3	43
Gambar 2. 4 Tampilan Halaman Kerja Articulate Storyline 3.....	43
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	53
Gambar 4. 1 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif	66
Gambar 4. 2 Halaman Awal.....	100
Gambar 4. 3 Halaman Setelah Masuk Aplikasi	101
Gambar 4. 4 Halaman Menu Utama	102
Gambar 4. 5 Halaman Profil Pengembang.....	102
Gambar 4. 6 Halaman Capaian Pembelajaran.....	103
Gambar 4. 7 Halaman Materi.....	104
Gambar 4. 8 Tampilan Panduan Soal Evaluasi	105
Gambar 4. 9 Tampilan Petunjuk Soal Evaluasi	105
Gambar 4. 10 Tampilan Soal Evaluasi.....	106
Gambar 4. 11 Tampilan Hasil	107
Gambar 4. 12 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	131
Lampiran 2 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	134
Lampiran 3 Hasil Pretest	137
Lampiran 4 Hasil Posttest	142
Lampiran 5 Hasil Penilaian Ahli Media.....	147
Lampiran 6 Hasil Penilaian Ahli Materi	149
Lampiran 7 Hasil Respon guru	151
Lampiran 8 Hasil Respon Siswa Skala Kecil.....	154
Lampiran 9 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Skala Kecil.....	156
Lampiran 10 Hasil Respon Siswa Skala Luas.....	157
Lampiran 11 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Skala Luas.....	159
Lampiran 12 Hasil Nilai Pretest & Posttest	160
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Soal tes.....	161
Lampiran 14 Daftar Hadir Siswa	163
Lampiran 15 Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	165
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	166

DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, Rizki, Dina Oktapia, Elsa Elitia Hasibuan, Irma Tussa'diyah Hasibuan, Nindya Azzahrah, and Tri Suci Apriani Harahap, 'Pentingnya Evaluasi Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.1 (2023), 4089–92
- Alhamid, B., & Budur, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data dalam Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Amalia, D. (2020). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arwanda, dkk. (2022). *Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(4), 5929.
- Badru, & Cucu. (2010). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Dakhi, O., et al. (2020). *Perkembangan Pendidikan di Indonesia: Tantangan dan Peluang*. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 8(2), 123-140.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fahmi, S., & Astuti, D. Priwantoro, S. W., (2018). *Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Dipadukan Dengan Geogebra Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Kuliah Program Linier*. In *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan* (Vol. 3, No. 3, pp. 744-757).
- Fatia, R., & Ariani, S. (2020). *Analisis Kelebihan dan Kekurangan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(4), 503-511.
- Hakim, N., & Pebrina, R. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA 2 Padang Panjang*. at-Tarbiyah al-Mustamirrah: *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 83-96.
- Handayani, W. S. P., Kurnia, R., & Chairilisyah, D. (2023). *Pengembangan Media Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak (4-5 Tahun) Berbasis Software Articulate Storyline*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 504-512.

- Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Al Haddar, G., ... & Cahyaningrum, V. D. (2022). Media Pembelajaran dan TIK.
- Indra, D., Maksum, H., & Abdullah, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 14-22.
- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. 2021. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8(2): 150.
- Luhfiyyah, Ayu Annisa, Indayana Febriani Tanjung, and R Reflina. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sel Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2): 4595–4601.
- Mamahit, G. C., Palilingan, V. R., & Liando, O. E. S. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(3), 336-344.
- Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMP kelas VII pada materi pencemaran lingkungan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115-124.
- Mufidah, E., & Khor, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *IBTIDA'*, 2(2), 124-132.
- Muti, Elif. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Articulate Storyline Pada Materi Rangka Manusia Development of Articulate Storyline Game Learning Media on Human Skeleton Material." *JICN: Jurnal Intelek Cendekiawan Nusantara* 1(1974): 388–406. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/46/86>.
- Nasution, Wardhana Agus, and Medika Risnasari. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi TIK Di SMKN 1 Tanjungbumi." 5(1): 29–39.
- Nilawati, Riswan, and Lyly Oktavia. 2022. "Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Akademika* 15(1): 70–75.
- Nugroho, S. A., & Nugroho, N. (2016). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan teori konstruktivisme berbasis media

wondershare quizcreator. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 4(2), 73-78.

- Nurhikmah, H, Farida Febriati, Teknologi Pendidikan, and Universitas Negeri Makassar. 2024. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer Di Prodi Teknologi Pendidikan PENDAHULUAN Pendidikan Merupakan Aspek Penting Yang Saling Terkait Dalam Proses Perkembangan Dan Kemajuan Bangsa . ." 11(2): 237–50.
- Nurillahwaty, Eka. 2021. "Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan 3(1): 123–33. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Rahmawati, Rika. 2020. "Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." Serang: Universitas Pendidikan Indonesia: 22–42.
- Ramadhana, R., Nurhikmah, H., & Febriati, F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer Di Prodi Teknologi Pendidikan. Jurnal Wahana Pendidikan, 11(2), 237-250.
- Rizki, M., Wijayanti, R., & Faulina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Trigonometri di SMKN 3 Bangkalan. Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(2), 278-288.
- Roza, W., Sari, Y. G., Putra, B. E., & Putri, D. A. E. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan. Jurnal Binagogik, 10(2), 89-98.
- Slamet, Rokhmad, and Sri Wahyuningsih. 2022. "Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker." Aliansi : Jurnal Manajemen dan Bisnis 17(2): 51–58.
- Soputan, M. E., Manoppo, C. T. M., & Batmetan, J. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 1 Motoling Timur. Journal of Education Method and Technology: JEMTech, 2(2), 76-84.
- Sudirman, F. A. (2023). Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dan Sdgs: Review Literatur Sistematis. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi, 8(2), 273-288.
- Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar: metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128-142.

Suhaedin, E., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2023). Landasan Filosofi dan Prinsip Pendidikan Teknologi & Kejuruan (PTK) menggunakan Metode Systematic Literature Review. *Journal on Education*, 6(1), 10317-10326.

Sumakul, Hansen Imanuel, Selina Valensia Tendeau, and Apeles Lexi Lonto. 2024. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Tumoutou Social Science Journal* 1(1): 21–30.

Supriyadi, D., et al. (2019). Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 90-105.

Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Informatika*, 3(3), 133-143.

Syafira, Aura, Jamaludin Ujang, and Taufik Muhammad. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi Dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6(2): 185–98.

Vegatama, M. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Dan Powerpoint Pada Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X1 IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (Studi Pada Materi Pokok Asam-Basa). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(2), 68-76.

Yasin, A., & Ducha, M. (2017). Pemanfaatan Articulate Storyline dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(2), 169-174.