

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN  
DASAR-DASAR KEJURUAN KELAS X DI SMK NEGERI 1  
SUMATERA BARAT**

**Design and Development of Interactive Learning Media Based on  
Articulate Storyline for Vocational Basics Subject in Grade X  
at SMK Negeri 1 West Sumatra**

**Nigel Mahardhika & Sartika Anori**

Universitas Negeri Padang

nigelmahardhika12@gmail.com; sartikaanori@ft.unp.ac.id

**Article Info:**

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 17, 2025	Jul 10, 2025	Jul 22, 2025	Jul 27, 2025

**Abstract**

This study is motivated by the low level of understanding and learning outcomes among Grade X students in the Audio Video Engineering program at SMK Negeri 1 West Sumatra in the subject of *Dasar-Dasar Kejuruan* (DDK), which is attributed to the limited use of engaging and student-appropriate interactive learning media. The aim of this research is to develop a valid and practical interactive learning media based on Articulate Storyline for use in DDK learning. The method employed is Research and Development (R&D) using the 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), limited to the Develop stage. Data were collected through observation, validation questionnaires from subject matter and media experts, and practicality testing by students. The results indicate that the developed media received very high validity scores from media experts (86.87%) and subject matter experts (94.12%). In addition, a practicality test involving 15 students showed a very high level

of practicality, with an average score of 89.77%. The study concludes that the interactive learning media based on Articulate Storyline meets the criteria for validity and practicality and is feasible for use as a supporting tool to enhance the quality of DDK learning in vocational schools.

**Keywords:** Interactive Learning Media; Articulate Storyline; *Dasar-Dasar Kejuruan*; Audio Video Engineering; 4-D Model

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran *Dasar-Dasar Kejuruan* (DDK) kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumatera Barat, yang disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran DDK. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), namun dibatasi hingga tahap *Develop*. Data dikumpulkan melalui observasi, angket validasi dari ahli materi dan media, serta uji praktikalitas oleh peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai validitas sangat tinggi dari ahli media (86,87%) dan ahli materi (94,12%). Selain itu, hasil uji praktikalitas oleh 15 peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan rata-rata 89,77%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas, serta layak digunakan sebagai media pendukung untuk meningkatkan mutu pembelajaran DDK di SMK.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif; *Articulate Storyline*; *Dasar-Dasar Kejuruan*; Teknik Audio Video; Model 4-D

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah mendorong transformasi dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kunci penting untuk meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Namun, dalam praktiknya, masih banyak satuan pendidikan kejuruan yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Sumatera Barat pada Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa dalam mata pelajaran *Dasar-Dasar Kejuruan* (DDK), khususnya pada jurusan Teknik Audio Video (TAV), guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa slide PowerPoint yang bersifat pasif dan kurang interaktif. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik yang berdampak pada capaian hasil belajar. Data nilai ujian

semester ganjil menunjukkan bahwa 72,73% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan mendukung keterlibatan siswa secara interaktif. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Aplikasi ini memungkinkan integrasi teks, gambar, video, kuis, dan animasi dalam satu platform, yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memahami konsep secara visual dan praktis. Selain itu, *Articulate Storyline* tidak memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks, sehingga penggunaannya dapat diakses dan dimanfaatkan oleh guru secara efisien. Pengembangan media ini akan difokuskan pada elemen keempat dalam mata pelajaran DDK, yaitu teknik dasar proses produksi industri manufaktur dan rekayasa elektronika, yang mencakup topik-topik seperti desain perangkat elektronik, pembuatan PCB, prosedur soldering dan desoldering, serta penggunaan alat ukur listrik.

Beberapa kajian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Studi oleh Syafira et al. (2022) mengungkapkan bahwa media yang interaktif dan menyertakan elemen audiovisual dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, penelitian oleh Juhaeni et al. (2021) juga menegaskan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu menyajikan materi secara fleksibel dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran kejuruan yang memerlukan pemahaman konsep praktis dan teknis, penggunaan media yang mampu mengilustrasikan proses kerja dan prosedur melalui animasi dan simulasi sangatlah penting. Media ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki kualitas penyampaian materi, tetapi juga diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa di kelas X TAV SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan kelas X di SMK Negeri 1 Sumatera Barat serta untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas dari media yang dikembangkan. Dengan adanya media ini, diharapkan guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis, serta peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang valid dan praktis digunakan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (Four-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Wiro'i & Sulistyowati, 2021). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *Develop* karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya (Azizah, 2022).

Sasaran dalam penelitian ini meliputi peserta didik kelas X jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2024/2025. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan ahli materi dan ahli media dalam proses validasi produk. Validator materi terdiri dari satu dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan satu guru mata pelajaran DDK, sedangkan validator media terdiri dari satu dosen dan satu guru bidang multimedia. Sementara itu, uji praktikalitas dilakukan terhadap 15 peserta didik kelas X TAV yang dipilih secara purposive sampling.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara terstruktur dan non-partisipatif untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas, karakteristik peserta didik, serta kendala media pembelajaran yang digunakan sebelumnya (Sugiyono, 2017). Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan praktikalitas produk. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, desain tampilan, bahasa, serta kualitas teknis media. Angket praktikalitas diberikan kepada peserta didik untuk menilai sejauh mana media tersebut mudah digunakan, menarik, serta membantu dalam memahami materi. Seluruh instrumen disusun dalam bentuk skala Likert lima poin dan dikembangkan berdasarkan indikator dari Mella et al. (2022), serta telah divalidasi melalui judgment expert (Mussardo, 2019).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini yaitu deksriptif kuantitatif, dimana teknik ini yang mendeskripsikan hasil uji validitas media pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini diketahui melalui lembar angket yang akan diberikan kepada ahli. Terdapat dua kategori responden yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang didapatkan dari ahli materi serta ahli media akan

digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran DDK.

### 1. Uji Validitas Media Pembelajaran

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Hutabri (2022), suatu media pembelajaran dapat dikatakan baik jika mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, validitas media perlu diuji sebelum digunakan secara luas. Dalam penelitian ini, instrumen validasi menggunakan skala Likert lima poin, di mana setiap item dinilai dari “Buruk Sekali” (skor 1) hingga “Sangat Baik” (skor 5). Kehadiran titik tengah (“Cukup Baik”) memberikan ruang netralitas dalam penilaian (Chyun et al., 2017). Nilai validitas dihitung menggunakan rumus:

$$NP = (R / SM) \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang diperoleh

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Kategori hasil validitas media pembelajaran interaktif ditentukan berdasarkan persentase skor yang diperoleh, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam lima tingkat validitas seperti disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Validitas

No	Interval	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat Valid

### 2. Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Uji praktikalitas media pembelajaran dilakukan untuk menganalisis data hasil penggunaan media, data hasil diambil dari hasil uji coba terhadap peserta didik sebanyak 15 orang di jurusan TAV. Uji praktikalitas dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = (R / SM) \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang diperoleh

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Dari rumus diatas dapat diperoleh nilai praktikalitas yang ditentukan sesuai kategori media yang sudah dibuat serta diuji cobakan. Kategori tersebut bisa dilihat pada table 2 dibawah ini:

**Tabel 2.** Kriteria Praktikalitas

No	Interval	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

## HASIL

Proses perancangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan berdasarkan studi kasus di kelas X Teknik Audio Video (TAV) SMK Negeri 1 Sumatera Barat yang berlokasi di Jl. M. Yunus No.26-10, Kota Padang, pada bulan Juli 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) dengan memanfaatkan aplikasi *iSpring* dalam format HTML yang dikonversi menjadi APK Android, serta menerapkan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang mencakup tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*, namun dibatasi hanya sampai tahap *Develop*.

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *Define* merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan menetapkan landasan konseptual produk yang akan dikembangkan. Tahapan ini mencakup tiga langkah utama, yaitu analisis awal, analisis peserta didik dan kurikulum, serta

perumusan tujuan. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) disebabkan oleh materi yang sulit dipahami dan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Analisis terhadap karakteristik peserta didik menunjukkan perlunya media yang lebih kontekstual dan mudah diakses. Selain itu, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, dengan fokus pengembangan pada elemen keempat dari Capaian Pembelajaran semester ganjil kelas X TAV. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mendorong perubahan perilaku belajar peserta didik agar lebih aktif dan mandiri melalui penggunaan media interaktif yang telah diuji validitas dan praktikalitasnya.

## 2. Tahap Perancangan (Design)

Media yang dirancang pada penelitian ini adalah media pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK). Tahap ini perancangan dilakukan untuk menyusun kerangka isi media yang disajikan dalam setiap lembar terdiri dari cover, petunjuk penggunaan, CP dan ATP, materi, serta kuis.

### a. Tampilan awal (Cover)

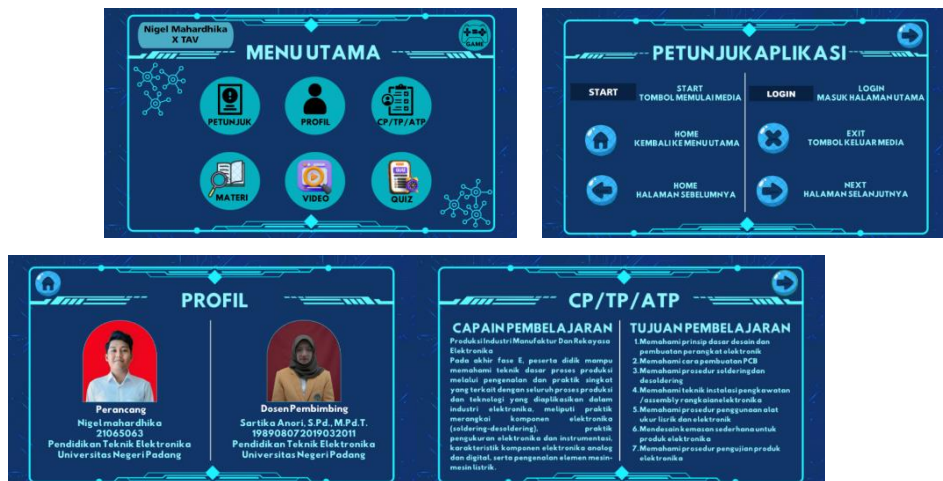
Tampilan awal media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dimulai dengan cover yang menampilkan judul mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan, logo Universitas Negeri Padang, dan logo SMK Negeri 1 Sumatera Barat, serta tombol “START” yang jika diklik akan mengarahkan pengguna ke menu login yang berfungsi sebagai fitur awal untuk meningkatkan keamanan, membatasi akses hanya bagi pengguna yang berwenang, mencatat aktivitas belajar secara individual melalui input nama dan kelas yang diproses dengan logika variabel dan *trigger*, serta mengarahkan ke menu utama jika data benar atau menampilkan notifikasi jika salah, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan menanamkan kedisiplinan digital. Cover dari media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Menu Cover

b. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama pada media pembelajaran interaktif menampilkan berbagai fitur seperti Menu Petunjuk Aplikasi, Profil, Elemen 4 yang mencakup CP, TP, dan ATP, serta materi, video, kuis, dan game yang berfokus pada topik Teknik Dasar Proses Produksi Industri Manufaktur dan Rekayasa Elektronika, dilengkapi dengan menu Petunjuk Aplikasi yang berisi penjelasan fungsi tombol-tombol untuk memudahkan peserta didik dalam penggunaan media, menu Profil yang menyajikan identitas pembuat dan dosen pembimbing sebagai informasi pendukung, serta menu CP/TP dan ATP yang dirancang secara visual interaktif untuk memperjelas arah, tujuan, dan struktur kurikulum pembelajaran; tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Materi

Tampilan menu materi pada aplikasi pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dirancang secara sederhana dan mudah digunakan, memungkinkan siswa memilih topik sesuai urutan atau kebutuhan melalui tombol menarik yang disertai gambar atau ikon guna memudahkan identifikasi, sehingga

pembelajaran menjadi lebih terarah, mandiri, dan meningkatkan semangat belajar; tampilan menu materi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Materi

d. Tampilan Video

Tampilan menu video pada aplikasi pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dirancang agar siswa mudah menemukan dan menonton video pembelajaran melalui tampilan gambar dan judul yang jelas, memungkinkan mereka memilih dan memutar video secara langsung, sehingga materi lebih mudah dipahami melalui kombinasi visual dan audio yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan; tampilan menu video dapat dilihat pada Gambar 4.

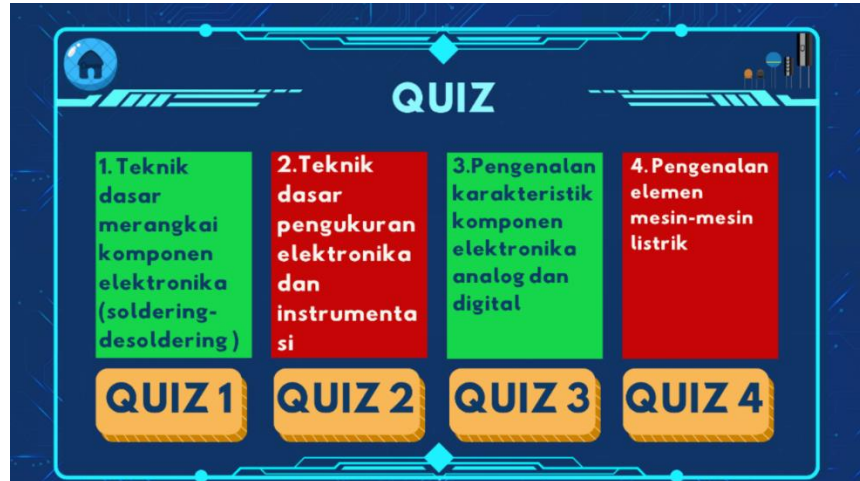


Gambar 4. Tampilan Video

e. Tampilan Quiz

Tampilan menu kuis pada aplikasi pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dirancang agar siswa dapat dengan mudah mengakses soal-soal latihan interaktif seperti pilihan ganda dan benar-salah melalui tombol

"Quiz", dengan tujuan mengukur pemahaman siswa terhadap materi serta memberikan umpan balik langsung, sehingga membantu mereka mengetahui bagian yang sudah dikuasai dan yang masih perlu dipelajari; tampilan menu kuis dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Quiz

f. Tampilan Game

Tampilan menu game pada aplikasi pembelajaran berbasis Articulate Storyline dirancang secara menarik dengan ikon dan tombol yang mudah dipahami untuk menyajikan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, guna meningkatkan semangat belajar dan mencegah kebosanan; tampilan menu game dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Game

### 3. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap validasi, peneliti melibatkan ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi kelayakan isi dan tampilan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan berdasarkan rancangan konseptual sebelumnya. Validasi dilakukan guna memastikan bahwa substansi materi sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta tampilan media memenuhi aspek estetika dan kemudahan penggunaan. Untuk menghimpun data mengenai tingkat validitas media, peneliti menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian tertentu. Hasil penilaian dari kedua kelompok ahli kemudian diolah secara kuantitatif guna memperoleh persentase validitas. Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media ditampilkan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama Validator	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1.	Winda Agustiarini, S.Pd., M.Pd.T.	17	85	79	92,94%	Sangat Praktis
2.	Husnita, S.Pd.	17	85	81	95,29%	Sangat Praktis
	Rata-rata	17	85	80	94,12%	Sangat Praktis

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Nama Validator	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1.	Ryan Fikri, S.Pd., M.T.	16	80	62	77,50%	Praktis
2.	Elfa Rianti, S.Pd.	16	80	77	96,25%	Sangat Praktis
	Rata-rata	16	80	69,5	86,87%	Sangat Praktis

### 4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Pada fase uji keterpakaian, peneliti mendistribusikan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat praktikalitas penggunaannya di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, media diujicobakan secara terbatas kepada 15 peserta didik kelas X jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumatera Barat pada tanggal 21 Juli 2025. Selama tahapan ini, peneliti menghimpun data melalui angket praktikalitas yang mencakup enam aspek penilaian, yaitu

ketertarikan, materi, kebahasaan, teknis, visual, dan evaluasi, guna mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran tersebut layak, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “*Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Kelas X di SMK Negeri 1 Sumatera Barat*” dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dan rendahnya nilai siswa yang belum memenuhi kriteria kelulusan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa melalui kombinasi tampilan teks, gambar, video, dan suara yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Media pembelajaran interaktif yang dirancang difokuskan pada siswa kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sumatera Barat dan bertujuan untuk meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap materi Dasar-Dasar Kejuruan. Berdasarkan hasil analisis dan uji coba, media ini dikategorikan sangat valid dan praktis. Selain mendukung proses pembelajaran, media ini juga menjadi referensi bagi guru untuk merancang media serupa, dengan syarat guru memahami unsur-unsur media pembelajaran interaktif serta mengikuti tahapan perancangannya, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

Validitas media pembelajaran ini diperoleh melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 94,115% dari ahli materi dan 86,875% dari ahli media, yang masuk kategori “Sangat Valid”. Temuan ini selaras dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti oleh Yulistya et al. (2022) dan Putri (2024), yang juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi teknis.

Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar isi dan teknologi, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kombinasi elemen visual, interaktif, dan evaluatif pada media ini terbukti efektif khususnya bagi siswa SMK yang umumnya memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih praktis

dan visual. Tanggapan siswa juga menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Uji coba hanya dilakukan di satu kelas pada satu sekolah dan hanya mencakup satu pertemuan, sehingga belum mewakili efektivitas jangka panjang atau pada materi lainnya. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lanjutan melibatkan lebih banyak siswa, waktu penggunaan yang lebih panjang, serta cakupan materi yang lebih luas agar hasilnya lebih menyeluruh dan aplikatif secara luas.

Praktikalitas media dinilai melalui uji coba terbatas kepada 15 siswa kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sumatera Barat, dengan hasil skor rata-rata sebesar 89,77% yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya seperti oleh Nugraheni di SMK Negeri 1 Kebumen dan oleh Fameska dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* memiliki tingkat kepraktisan tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan serta kreativitas guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil perancangan dan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam studi ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan (DDK) untuk kelas X di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat laptop, komputer, maupun smartphone, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan, dengan hasil validasi dari ahli materi sebesar 94,12%, ahli media sebesar 86,87%, dan nilai praktikalitas sebesar 89,77% berdasarkan respon peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini sangat valid dan praktis serta layak digunakan sebagai alat bantu belajar yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital interaktif pada mata pelajaran produktif SMK. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 145–153. <https://doi.org/10.1234/jpt.v9i2.2022>
- Chyun, D. A., Novita, S., & Rachmatullah, A. (2017). The effect of using Likert scale with midpoint on student learning assessment. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 22–29. <https://doi.org/10.24127/jev.v5i1.1701>
- Fameska, R., Lestari, N., & Subekti, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline pada pembelajaran teknik listrik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 7(1), 50–58. <https://doi.org/10.31294/jee.v7i1.14567>
- Hutabri, T. (2022). Evaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan Teknik*, 5(2), 91–100. <https://doi.org/10.21009/jppt.052.07>
- Juhaeni, T., Wulandari, S., & Rahayu, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis articulate storyline untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 55–63. <https://doi.org/10.23887/jtp.v10i1.33916>
- Mella, N., Rachmadyanti, P., & Sari, F. (2022). Validasi instrumen media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(4), 77–84. <https://doi.org/10.32585/jipp.v3i4.2819>
- Mussardo, G. (2019). Validating educational tools through expert judgment techniques. *Education & Assessment Studies*, 13(2), 98–108. <https://doi.org/10.4324/validtools.2019.22>
- Nugraheni, L. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan Vokasional*, 11(3), 123–132. <https://doi.org/10.24127/jipv.v11i3.9123>
- Putri, A. D. (2024). Efektivitas penggunaan articulate storyline dalam pembelajaran teknik elektronika dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kejuruan*, 6(1), 70–78. <https://doi.org/10.20414/jtpv.v6i1.3456>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafira, M., Hidayat, R., & Ananda, R. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran produktif SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 65–73. <https://doi.org/10.31294/jip.v8i2.13456>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington, IN: Center for Innovation in Teaching the Handicapped.
- Wiro'i, D., & Sulistyowati, R. (2021). Implementasi model 4-D dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 112–119. <https://doi.org/10.23887/jpte.v9i2.43129>
- Yulistya, D., Prasetyo, A., & Maulana, R. (2022). Media pembelajaran berbasis articulate storyline untuk peningkatan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 10(3), 190–198. <https://doi.org/10.31002/jptk.v10i3.4725>
- Zulkarnaen, A., & Fatmawati, E. (2023). Peran media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Teknologi*, 5(2), 101–110. <https://doi.org/10.36708/jpvt.v5i2.2245>