



Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel Menggunakan *Articulate Storyline 3*

Viero Febrian¹, Dedy Irfan²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

E-mail: viofebrian11@gmail.com¹, dedy_irf@ft.unp.ac.id²

Article Info

Article history:

Received October 23, 2025

Revised October 26, 2025

Accepted October 31, 2025

Keywords:

*Articulate Storyline 3,
Interactive Learning,
Learning Media*

ABSTRACT

This study aims to design and develop interactive learning media using the Articulate Storyline 3 application for the subject of Wired and Wireless Network Technology (TJKdN) at SMKN 2 Padang. The research was motivated by the low learning outcomes of students and the limited use of technology-based interactive media in the learning process. The research method employed was Research and Development (R&D) using the 4D development model (Define, Design, Development, and Disseminate). The define stage involved analyzing learning needs and student characteristics, while the design stage focused on creating visual layouts and instructional content. During the development stage, the media was validated by material and media experts, achieving "Highly Valid" results with average scores of 98.2% and 95%, respectively. The dissemination stage included a limited trial involving 15 students, resulting in a practicality score of 97%, categorized as "Highly Practical." The findings indicate that the interactive learning media developed using Articulate Storyline 3 is feasible, engaging, and effective in enhancing student participation and understanding of wired and wireless network technology concepts in vocational schools.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received October 23, 2025

Revised October 26, 2025

Accepted October 31, 2025

Kata Kunci:

*Articulate Storyline 3,
Pembelajaran Interaktif,
Media Pembelajaran*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel (TJKdN) di SMKN 2 Padang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dan minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik serta interaktif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Tahap *define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sedangkan tahap *design* mencakup perancangan tampilan dan konten media. Pada tahap *development*, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, masing-masing memperoleh hasil "Sangat Valid" dengan rata-rata 98,2% dan 95%. Tahap *disseminate* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 15 peserta didik dengan hasil praktikalitas sebesar 97% yang dikategorikan "Sangat Praktis". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep jaringan kabel dan nirkabel di SMK.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Viero Febrian
Universitas Negeri Padang
Email: viofebrian11@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik melalui interaksi aktif antara guru dan siswa di lingkungan belajar (Kaniawati, 2023). Dalam konteks pendidikan modern, tujuan utama pembelajaran adalah membantu siswa meningkatkan proses belajarnya secara berkelanjutan, baik secara formal maupun informal. Perubahan paradigma pendidikan semakin terasa di era Revolusi Industri 4.0, di mana proses pembelajaran menjadi lebih sistematis, efisien, dan berbasis teknologi. Arwanda (2020) menyatakan bahwa perangkat elektronik yang mudah diakses dari berbagai sumber belajar kini menjadi komponen penting dalam pembelajaran modern, sehingga penerapan teknologi dalam pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang berkualitas, baik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi maupun memasuki dunia kerja. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 26 Ayat 3, standar kompetensi lulusan SMK bertujuan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan akhlak mulia agar lulusan mampu hidup mandiri dan berdaya saing. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SMK masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi di SMKN 2 Padang, khususnya pada jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi selama kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli–Desember 2024, menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep teoritis pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel (TJKdN). Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, yang masih terbatas pada PowerPoint, buku teks, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pendekatan pembelajaran masih konvensional dan berpusat pada guru, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Data hasil ujian semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 memperlihatkan bahwa dari 36 siswa kelas XI TJKT, sebanyak 21 siswa (58,4%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, sedangkan hanya 10 siswa (27,8%) yang mencapai nilai di atas standar. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi TJKdN. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, yang memungkinkan proses belajar dilakukan secara mandiri, kapan pun dan di mana pun.

Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video (Nurmala dkk., 2021). Menurut Adiyatma (2024),



Articulate Storyline termasuk dalam kategori authoring tools yang memungkinkan pengguna membuat konten pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital. Dengan karakteristik yang fleksibel dan intuitif, software ini cocok digunakan oleh guru maupun siswa untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi (Syafitriyani dkk, 2023).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat aktif melalui simulasi, video, dan latihan interaktif (Fajri & Chusni, 2024). Teknologi ini membantu siswa memahami konsep yang abstrak secara visual dan meningkatkan daya ingat terhadap materi (Rindaryati, 2021). Dalam konteks pembelajaran teknologi jaringan kabel dan nirkabel, media interaktif sangat efektif untuk membantu siswa memvisualisasikan cara kerja jaringan, melakukan simulasi konfigurasi perangkat, serta memahami prinsip-prinsip dasar jaringan secara praktis (Hendra dkk, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar dan mendukung pencapaian kompetensi siswa SMK.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel di SMKN 2 Padang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran serta menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan tuntutan era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, yang bertujuan menghasilkan produk edukatif sekaligus menguji tingkat keefektifannya dalam konteks pembelajaran. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis untuk digunakan pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel (TJKdN) di SMKN 2 Padang. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (Four-D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas empat tahapan utama: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahap pendefinisian dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik serta kurikulum, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penyusunan konsep awal media pembelajaran, desain tampilan, pemilihan format isi, serta pembuatan storyboard yang menggambarkan struktur alur dan konten media. Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitasnya, kemudian direvisi sesuai dengan masukan validator. Tahap akhir yaitu *disseminate* dilakukan dengan uji coba terbatas kepada peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan media yang telah dikembangkan.

Prosedur penelitian ini dilengkapi dengan serangkaian teknik pengumpulan data, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara nonpartisipan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di lapangan, termasuk ketersediaan media dan hambatan yang dihadapi guru serta siswa. Angket digunakan sebagai instrumen utama dalam uji validitas dan praktikalitas media, yang melibatkan dua kategori responden: ahli media dan ahli materi sebagai validator, serta peserta didik sebagai pengguna media. Validitas media



dianalisis menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dengan bantuan penilaian ahli, sedangkan kepraktisan media diukur melalui hasil uji coba terbatas terhadap 15 peserta didik menggunakan skala Likert lima poin. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase nilai validitas dan praktikalitas menggunakan rumus $NP = (R/SM) \times 100\%$. Hasil analisis kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria validitas dan praktikalitas untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai fungsional dan pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di lingkungan SMK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini mengacu pada prosedur pengembangan 4-D, yaitu *Define* (definisi), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran).

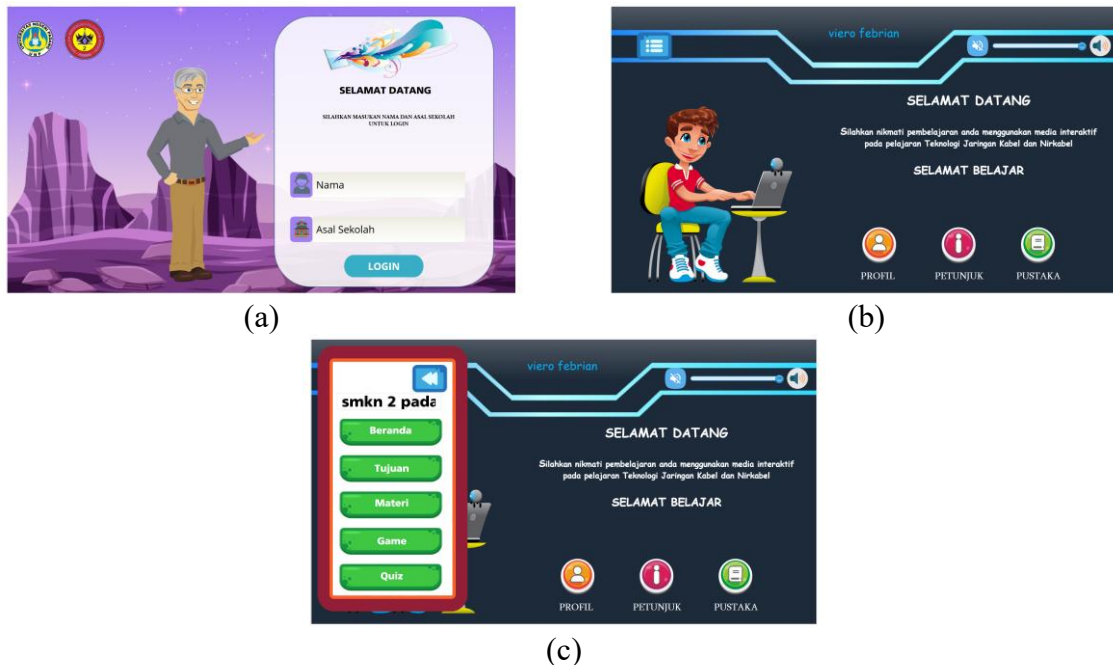
1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian (*Define*) merupakan langkah awal dalam proses pengembangan yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dan menentukan dasar rancangan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil observasi selama Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMKN 2 Padang, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel (TJKdN) karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media interaktif. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* untuk membantu siswa memahami materi secara aktif dan mandiri. Analisis peserta didik menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman siswa disebabkan oleh kompleksitas materi dan kurangnya variasi media yang digunakan guru. Sementara itu, hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SMKN 2 Padang telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang menekankan kemampuan siswa dalam memahami dan menginstalasi jaringan kabel serta nirkabel. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, serta motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang interaktif dan menarik, sekaligus menjadi dasar penilaian validitas dan praktikalitas media yang dihasilkan.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) merupakan proses penyusunan dan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel (TJKdN). Pada tahap ini, peneliti merancang struktur isi media yang terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu halaman cover, petunjuk penggunaan aplikasi, profil pembuat, CP/TP dan ATP, materi, video pembelajaran, game edukatif, serta kuis evaluasi. Setiap elemen dirancang secara visual menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik di SMKN 2 Padang. Tujuan utama tahap ini adalah menghasilkan rancangan awal media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah guru dalam penyampaian materi secara digital.

Tampilan awal aplikasi ditunjukkan melalui menu login, yang berfungsi sebagai pintu masuk pengguna dengan fitur input nama dan asal sekolah untuk keamanan serta pencatatan aktivitas belajar. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke menu beranda yang menampilkan navigasi utama, meliputi petunjuk aplikasi, profil, serta daftar pustaka, dan sidebar berisi menu menuju materi, tujuan, game, serta kuis.



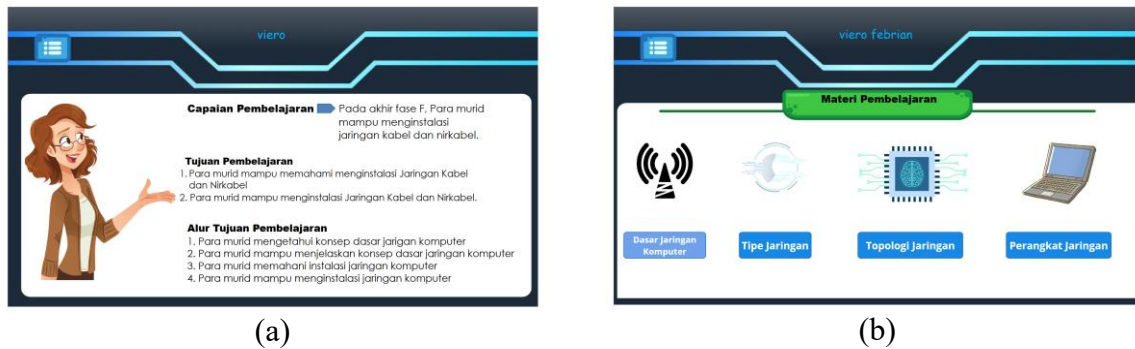
Gambar 1. (a) Tampilan Menu Login, (b) Tampilan Beranda, (c) Tampilan Sidebar

Pada menu petunjuk, ditampilkan panduan penggunaan tombol dan fitur aplikasi untuk mempermudah siswa dalam mengoperasikan media. Selanjutnya, menu profil berisi identitas pengembang dan dosen pembimbing sebagai bentuk informasi sumber pengembangan media.



Gambar 2. (a) Tampilan Petunjuk, (b) Tampilan Menu Profil

Bagian menu CP/TP dan ATP memberikan informasi mengenai capaian serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Tampilan ini dibuat menarik agar peserta didik dapat memahami arah pembelajaran dengan mudah. Kemudian, menu materi menampilkan daftar topik pembelajaran lengkap dengan tombol interaktif dan ikon visual agar siswa dapat memilih serta mempelajari materi secara mandiri.



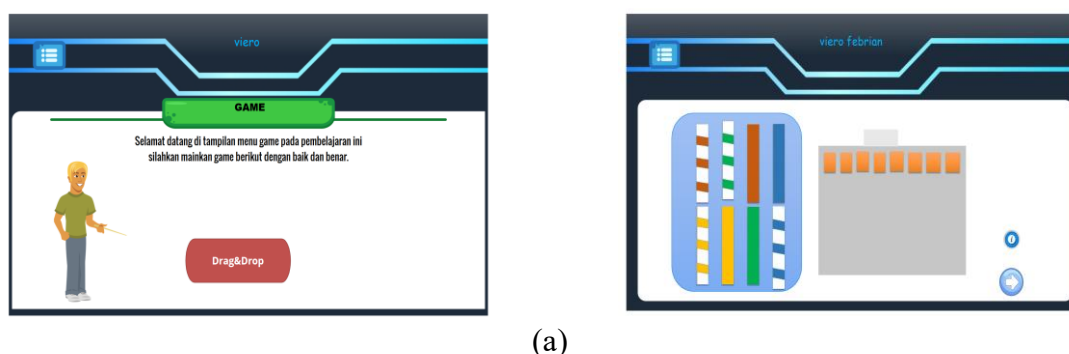
Gambar 3. (a) Tampilan CP/TP, (b) Tampilan Menu Materi

Selanjutnya, menu video berfungsi menampilkan konten pembelajaran berbasis audiovisual untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Video dapat diakses dengan mudah melalui tombol interaktif yang telah disediakan.



Gambar 4. Tampilan Menu Video

Untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, disediakan menu game berupa permainan edukatif jenis *Drag and Drop* yang berkaitan langsung dengan isi materi, memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Terakhir, terdapat menu quiz evaluasi yang memuat latihan soal interaktif seperti pilihan ganda dan benar-salah, yang berfungsi mengukur tingkat pemahaman siswa serta memberikan umpan balik langsung terhadap hasil belajar mereka.





(b)

Gambar 5. (a) Tampilan Menu Game, (b) Tampilan Menu Quiz

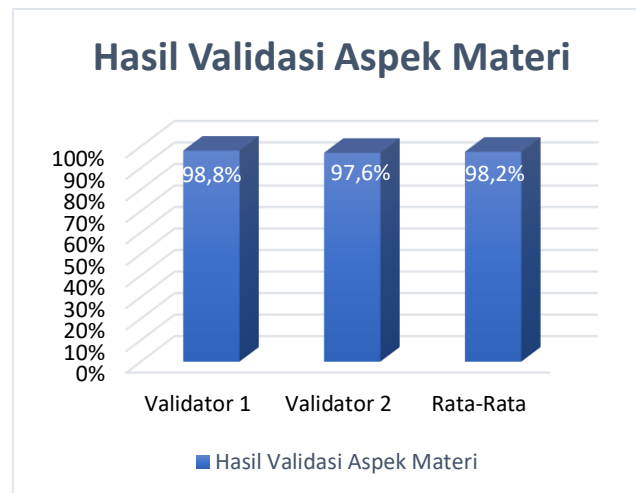
3) Tahap Pengembangan (*Development*)

ahap pengembangan (*Development*) merupakan fase lanjutan dari proses perancangan, di mana media pembelajaran interaktif yang telah didesain disempurnakan hingga siap diuji kelayakannya. Pada tahap ini, dilakukan proses validasi untuk menilai tingkat kevalidan media dari dua aspek utama, yaitu aspek materi (isi) dan aspek media (tampilan). Penilaian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket validasi yang disusun berdasarkan indikator penilaian kevalidan produk. Uji validasi melibatkan empat orang validator, terdiri dari dua ahli media Drs. Hanesman, M.M. dan Dr. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng. serta dua ahli materi Sovandi Marwan, S.Pd., M.Kom. dan Deri Oktavernando, S.Pd. Para validator memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi, tampilan, kejelasan materi, serta fungsi interaktif dari media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan.

Tabel 1. Nama Validator

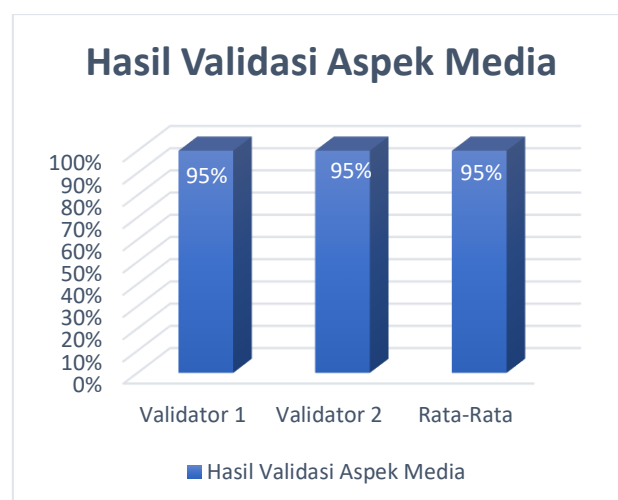
No	Nama Validator	Aspek yang divalidasi
1	Drs. Hanesman, M.M	Aspek media (Tampilan) media pembelajaran interaktif
2	Dr. Titi Sriwahyuni, S. Pd., M. Eng.	Aspek media (Tampilan) media pembelajaran interaktif
3	Sovandi Marwan, S. Pd. M. Kom	Aspek Materi (isi) media pembelajaran interaktif
4	Deri Oktavernando, S. Pd	Aspek Materi (isi) media pembelajaran interaktif

Validasi aspek materi dilakukan oleh dua ahli bidang Teknologi Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMKN 2 Padang, dengan fokus pada kelayakan isi, kesesuaian dengan kurikulum, dan kejelasan penyampaian konsep. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi I memperoleh skor 84 dari 85 (98,8%), sedangkan ahli materi II memperoleh skor 83 dari 85 (97,6%). Rata-rata keseluruhan mencapai 98,2% yang dikategorikan “Sangat Valid”, menunjukkan bahwa konten media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan dalam kegiatan belajar.



Gambar 6. Hasil Validasi Materi

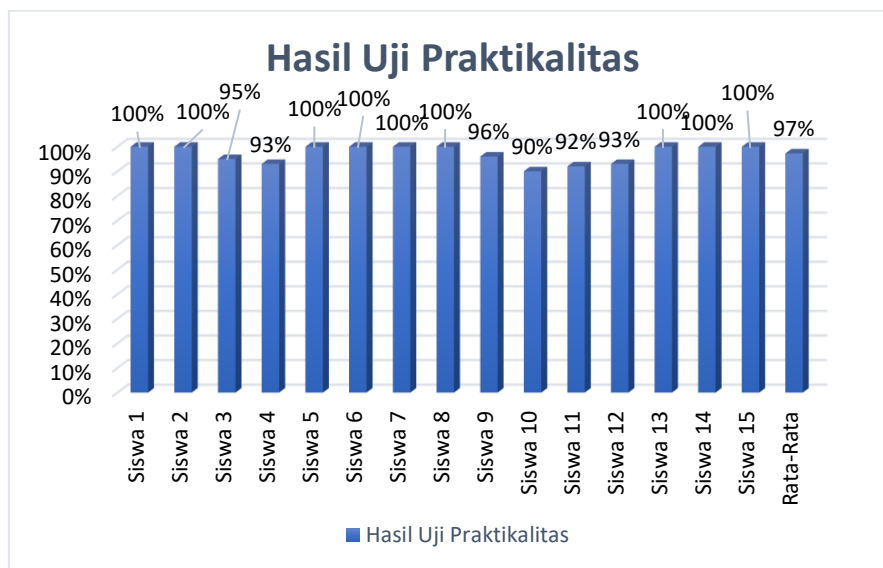
Sementara itu, validasi aspek media dilakukan oleh dua dosen dari Departemen Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, dengan fokus pada aspek desain visual, keterbacaan teks, kejelasan navigasi, dan interaktivitas tampilan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli media I dan II sama-sama memberikan skor 76 dari 80 (95%). Rata-rata keseluruhan sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran telah menarik, fungsional, dan mendukung pengalaman belajar interaktif siswa secara optimal.



Gambar 7. Hasil Validasi Media

4) Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran (*Disseminate*) merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel (TJKdN). Tujuan utama tahap ini adalah menguji tingkat kepraktisan (praktikalitas) media saat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Uji coba terbatas dilakukan terhadap 15 peserta didik kelas XI TJKT di SMKN 2 Padang pada tanggal 29 Oktober 2025. Data dikumpulkan melalui angket praktikalitas yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran, dengan indikator penilaian mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, keefektifan materi, serta daya tarik media secara keseluruhan.



Gambar 8. Hasil Uji Praktikalitas

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai praktikalitas individu siswa dengan rentang skor antara 68 hingga 75 dari skor maksimal 75. Sebagian besar siswa memperoleh skor sempurna (100%), sedangkan beberapa lainnya memperoleh skor antara 90–96%. Rata-rata keseluruhan tingkat praktikalitas mencapai 97%, yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya mudah dioperasikan dan menarik bagi siswa, tetapi juga efektif membantu mereka memahami materi jaringan kabel dan nirkabel dengan cara yang lebih menyenangkan dan mandiri. Media ini dinilai layak untuk diterapkan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di SMK.

Pembahasan

Penelitian berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3” dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di SMKN 2 Padang. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menghadirkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi *Articulate Storyline 3*. Media ini dirancang agar proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yang memungkinkan penelitian berjalan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba di lapangan. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang mandiri dan berorientasi pada peningkatan kompetensi siswa.

Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan kemampuan peserta didik kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan Telekomunikasi. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konten media yang terdiri dari materi pembelajaran,



video, kuis, dan permainan edukatif yang relevan dengan topik jaringan kabel dan nirkabel. Media yang telah dirancang kemudian masuk ke tahap pengembangan, di mana prototipe awal divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan dari segi isi, tampilan, dan fungsionalitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sangat tinggi pada kedua aspek. Ahli materi memberikan nilai rata-rata 98,2% dengan kategori “Sangat Valid”, menandakan bahwa isi dan struktur materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Sementara itu, ahli media menilai tampilan dan interaktivitas dengan rata-rata skor 95%, juga dalam kategori “Sangat Valid”, yang berarti tampilan visual, navigasi, dan elemen multimedia telah sesuai standar pembelajaran digital yang baik.

Tahap terakhir, yaitu penyebaran (*Disseminate*), dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 15 peserta didik di SMKN 2 Padang untuk menilai tingkat kepraktisan media. Berdasarkan hasil pengisian angket praktikalitas, diperoleh persentase rata-rata sebesar 97% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Nilai ini menunjukkan bahwa siswa merasa media mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Keberhasilan ini memperlihatkan bahwa penggunaan Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, produk media yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan layak untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* berhasil dikembangkan untuk mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel di SMKN 2 Padang. Media ini dirancang agar dapat dijalankan melalui perangkat smartphone berbasis Android, sehingga mempermudah akses belajar siswa di mana pun dan kapan pun. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “Sangat Valid”, baik dari segi kelayakan isi maupun tampilan. Selain itu, hasil uji praktikalitas oleh peserta didik juga memperoleh kategori “Sangat Praktis”, yang menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan efektif membantu proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini layak digunakan sebagai alat bantu pengajaran pada mata pelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel di SMKN 2 Padang serta berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain yang relevan di bidang kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis articulate storyline dengan topik gerak lurus. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 67–74.
- Al Fajri, R., & Chusni, M. M. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 360* dengan Model Blended POE2WE pada Materi Fluida Statis. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 216–225.



- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193–204.
- Hendra, R. J., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023a). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan media *Articulate Storyline* 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
- Rindaryati, N. (2021). E-Modul Counter Berbasis Flip Pdf pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 192–199.
- Syafitriyani, D., Komariah, K., & Wahyuningsih, Y. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(2), 105–118.