

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*  
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA KOMPETENSI  
DASAR MENERAPKAN PENGOLAHAN HASIL PERKEBUNAN  
TANAMAN REMPAH DAN BAHAN PENYEGAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh  
**Arifah Putrining Asma**  
**1306836**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2020**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA  
KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PENGOLAHAN HASIL  
PERKEBUNAN TANAMAN REMPAH DAN BAHAN PENYEGAR

Oleh  
Arifah Putrining Asma

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Arifah Putrining Asma  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Desember 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
Dengan dicetak ulang, difotokopi dan cara lainnya tanpa izin dari penulis

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* PADA  
KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PENGOLAHAN HASIL  
PERKEBUNAN TANAMAN REMPAH DAN BAHAN PENYEGAR

Disetujui dan Disahkan Oleh :

**Dosen Pembimbing I**

Dr. Sri Handayani, M.Pd.  
NIP. 196609301997032001

**Dosen Pembimbing II**

Shinta Maharani, S.T.P., M.Sc  
NIP.198903302015042002

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri  
FPTK UPI,

Dr. Yatti Sugiarti, M.P.  
NIP. 196312071993032001

## LEMBAR PERNYATAAN

*Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengolahan Hasil Perkebunan Tanaman Rempah dan Bahan Penyegar**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.*

Bandung, Desember 2020  
Yang membuat pernyataan

Arifah Putrining Asma  
NIM 1306836

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke-Hadirat Allah SWT, atas rahmat dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andoid Menggunakan Articulate Storyline pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengolahan Hasil Perkebunan Tanaman Rempah dan Bahan Penyegar”* sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Pada penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Sri Handayani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktu, memberikan arahan dan bimbingan, serta senantiasa memberikan motivasi dan semangatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Shinta Maharani, S.T.P., M.Sc. sebagai dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, mengarahkan dan memberikan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Yatti Sugiarti, M.P. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah memberikan motivasi dan dukungan bagi penulis.
4. Orang tua yang telah mencurahkan do'a setiap waktu kepada penulis serta dukungan moril dan materil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
5. Dwinda Puspasari, S.Pd sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran/masukan perbaikan sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan harapan.
6. Linda Handayani Sukaemi, M.Pd sebagai validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran/masukan perbaikan sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan harapan.

7. Irnanda Maulidya, S.Pd. sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran/masukan perbaikan sehingga skripsi ini dapat terlaksana sesuai dengan harapan.
8. Siswa-siwi kelas XI APHP SMK PPN Tanjungsari yang telah mengisi lembar kuesioner penelitian, sehingga skripsi ini terlaksana sesuai dengan harapan.
9. Teman-teman Prodi Pendidikan Teknologi Agroindustri angkatan 2013 yang selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE  
PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PENGOLAHAN HASIL  
PERKEBUNAN TANAMAN REMPAH DAN BAHAN PENYEGAR**

**Arifah Putrining Asma (1306836)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Articulate Storyline* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan tanaman rempah dan bahan penyegar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian *ADDIE*. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI APHP SMK PPN Tanjungsari. Evaluasi dilakukan dengan cara perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan saran dari para ahli yaitu materi, bahasa, dan media. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media berdasarkan ahli materi mengatakan layak, ahli bahasa mengatakan layak, dan ahli media mengatakan sangat layak. Penilaian berdasarkan respon siswa mengatakan sangat setuju dengan interpretasi sangat layak.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *android*, pengolahan tanaman rempah, pengolahan bahan penyegar

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID USING  
ARTICULATE STORYLINE IN BASIC COMPETENCE APPLYING THE  
PROCESSING OF PLANTATION PRODUCT HERBS AND  
REFRESHMENTS**

**Arifah Putrining Asma (1306836)**

**ABSTRACT**

The aim of this research is the development of learning media based on android using *Articulate Storyline* and knowing the feasibility of android based learning media using *Articulate Storyline* in in basic competence applying the processing of plantation product herbs and refreshments. The method used in this research is Research and Development (R&D) with ADDIE research design. The research sample of active students of XI APHP class SMK PPN Tanjungsari. Evaluation is done by way of improvement in the learning media based on advice from experts namely material, language, and media. The results of the feasibility of the media based on the material experts say it's feasible, linguists say it's feasible, and the media experts say it's very feasible. Assessments based on student responses say that they agree with the interpretation very well.

Keywords: Learning media, android, herbs, refreshments



## DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran .....	5
2.2 Media Pembelajaran berbasis Android.....	8
2.3 E-modul Interaktif .....	9
2.4 <i>Articulate Storyline</i> .....	10
2.4 Kompetensi Dasar Menerapkan Pengolahan Hasil Perkebunan Tanaman Rempah Dan Bahan Penyegar pada SMK PPN Tanjungsari .....	13
2.5 Penelitian Terdahulu.....	14
2.6 Posisi Penelitian .....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Desain Penelitian .....	17
3.2 Partisipan .....	17
3.3 Populasi dan Sampel .....	17
3.4 Prosedur Penelitian.....	18
3.5 Instrumen Penelitian.....	20

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	24
4.1 Tahap Analisis .....	24
4.1.1 Temuan .....	24
4.1.2 Pembahasan .....	25
4.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	26
4.2.1 Temuan .....	26
4.2.2 Pembahasan .....	38
4.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	38
4.3.1 Temuan .....	38
4.3.2 Pembahasan .....	63
4.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	65
4.4.1 Temuan .....	65
4.4.2 Pembahasan .....	67
4.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	67
4.5.1 Temuan .....	67
4.5.2 Pembahasan .....	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....	70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Implikasi .....	70
5.3 Rekomendasi .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Articulate Storyline .....	11
Gambar 2.2 Tampilan Project Baru Articulate Storyline.....	12
Gambar 2.3 Lembar Kerja Articulate Storyline .....	13
Gambar 2.4 Tampilan Publish Articulate Storyline.....	13
Gambar 3.1 Desain Penelitian R&D Model <i>ADDIE</i> .....	17
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> .....	27
Gambar 4.2 Tampilan Awal Articulate Storyline .....	40
Gambar 4.3 Tampilan Project Baru Articulate Storyline.....	40
Gambar 4.4 Lembar Kerja Articulate Storyline .....	41
Gambar 4.6 Menu Bar Insert.....	42
Gambar 4.7 Menu Bar Animations .....	42
Gambar 4.8 Tampilan Utama .....	43
Gambar 4.9 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan .....	44
Gambar 4.10 Tampilan Menu Materi.....	45
Gambar 4.11 Tampilan Penjelasan Materi.....	45
Gambar 4.12 Tampilan Video Pengolahan .....	46
Gambar 4.14 Lembar Soal .....	47
Gambar 4.15 Tampilan Menu Kuis.....	48
Gambar 4.16 Tampilan Skor Kuis .....	48
Gambar 4.17 Tampilan Menu Tentang Editor. ....	49
Gambar 4.18 Tampilan Publish Articulate Storyline.....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	20
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	20
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	21
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kuisisioner Penilaian Siswa .....	22
Tabel 3.5 Skala Interpretasi Kelayakan Media .....	23
Tabel 3.6 Tabel Interpretasi Kuisisioner Tanggapan Siswa .....	23
Tabel 4.1. Story Board .....	28
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi .....	51
Tabel 4.3 Hasil Validasi Bahasa .....	52
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	54
Tabel 4.6 Saran Perbaikan dari Ahli Materi.....	57
Tabel 4.7 Saran Perbaikan dari Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4.8 Saran Perbaikan dari Ahli Media .....	61
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Respon Siswa.....	65
Tabel 4.6 Tanggapan Responden terhadap Media Pembelajaran .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi .....	74
Lampiran 2.Instrumen Penilaian Validasi Ahli Bahasa .....	78
Lampiran 3.Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media .....	82
Lampiran 4.Instrumen Penilaian Respon Siswa.....	86
Lampiran 5. Hasil Perhitungan Kuesioner Respon Siswa .....	89