

No. Daftar FPEB: 175/UN40.F7.S1/PK.05.01/2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran,
Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Pendidikan Indonesia**



Disusun Oleh:

Verdian Noor Pratiwi

1705239

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN
FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN**

Oleh:

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis

© Verdian Noor Pratiwi
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

VERDIAN NOOR PRATIWI

1705239

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing akademik:

Bandung, 15 Agustus 2021

Pembimbing Skripsi



Dr. Rasto, M.Pd.
NIP. 197207112001121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran



Dr. Sambas Ali Muhidin., S.Pd., M.Si.
NIP. 197406272001121001

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE UNTUK MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN

Oleh:

Verdian Noor Pratiwi

Skripsi dibimbing oleh:

Dr. Rasto, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran dengan menggunakan *Articulate Storyline*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan menggunakan metode 4D (*define, design, develop, disseminate*). Hasil pengembangan diuji dengan menggunakan instrumen angket terhadap ahli materi, ahli media, dan siswa untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa menurut ahli materi, ahli media, dan siswa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran untuk kompetensi dasar memahami teknologi perkantoran, otomatisasi perkantoran, dan *virtual office*.

Kata kunci: *articulate storyline, media pembelajaran, teknologi perkantoran*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA USING THE ARTICULATE STORYLINE APPLICATION FOR OFFICE TECHNOLOGY LESSONS

By:

Verdian Noor Pratiwi

This thesis is guided by:

Dr. Rasto, M.Pd.

This study aims to develop Android-based learning media in the subject of Office Technology using Articulate Storyline. This research is a development research, using the 4D method (define, design, develop, disseminate). The results of the development were tested using a questionnaire instrument against material experts, media experts, and students to determine the feasibility of the developed media. The results of the feasibility test show that according to material experts, media experts, and students the media developed is very feasible to use. Thus, the developed media can be used by teachers in office technology learning for basic competencies in understanding office technology, office automation, and virtual offices.

Keywords: *articulate storyline, instructional media, office technology*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
BERITA ACARA	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Pembatasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Kegunaan Penelitian	5
1.7. Spesifikasi Produk	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	7
2.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.5 Macam-macam Media Pembelajaran.....	9
2.2. Android	10
2.2.1 Definisi Android	10
2.2.2 Kelemahan dan Kelebihan Android.....	10
2.3. Desain Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline	11

2.4. Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran.....	14
BAB III METODE DAN DESAIN PENELITIAN	21
3.1. Metode Penelitian	21
3.2. Desain Penelitian	21
3.2.1 Tahapan Penelitian.....	21
3.2.2 Validasi dan Uji Coba Produk	26
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN VALIDASI PRODUK	32
4.1. Hasil Pengembangan.....	32
4.1.1 Tampilan Log In	32
4.1.2 Tampilan Menu Utama	33
4.1.3 Tampilan Menu KI dan KD	33
4.1.4 Tampilan Menu Materi	34
4.1.5 Tampilan Menu Kuis	35
4.1.6 Tampilan Menu Games.....	37
4.1.7 Tampilan Menu Informasi	39
4.1.8 Tampilan Konfirmasi Keluar	41
4.2. Hasil Validasi Produk	41
4.2.1 Hasil Validasi Unsur Materi	41
4.2.2 Hasil Validasi Unsur Media.....	44
4.2.3 Hasil Uji Coba Produk	49
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	54
5.1. Simpulan	54
5.2. Rekomendasi.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur Berpikir Penelitian.....	3
Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i>	13
Gambar 2.2 Halaman Utama <i>Articulate Storyline</i>	13
Gambar 2.3 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	14
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	22
Gambar 3.2 Diagram Alir Aplikasi	25
Gambar 4.1 Tampilan Log in	33
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	33
Gambar 4.3 Tampilan Standar Kompetensi	34
Gambar 4.4 Tampilan Tujuan Pembelajaran	34
Gambar 4.5 Tampilan Materi	35
Gambar 4.6 Tampilan Isi Materi	35
Gambar 4.7 Tampilan Video	35
Gambar 4.8 Tampilan Menu Kuis	36
Gambar 4.9 Tampilan Isi Kuis	36
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Kuis	37
Gambar 4.11 Tampilan Tinjauan Kuis	37
Gambar 4.12 Tampilan Games <i>Drag and Drop</i>	38
Gambar 4.13 Tampilan Games Susun Kata.....	38
Gambar 4.14 Tampilan Games Tebak Gambar 1	38
Gambar 4.15 Tampilan Games Tebak Gambar 2	39
Gambar 4.16 Tampilan Games Tebak Gambar 3	39
Gambar 4.17 Tampilan Menu Informasi	40
Gambar 4.18 Tampilan Sumber.....	40
Gambar 4.19 Tampilan Identitas Pembuat	40
Gambar 4.20 Tampilan Konfirmasi Keluar	41
Gambar 4.21 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi	44
Gambar 4.22 Grafik Hasil Validasi Ahli Media.....	49
Gambar 4.23 Grafik Respon Penilaian Oleh Siswa.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Articulate Storyline</i>	12
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Teknologi Perkantoran	14
Tabel 3.1 Kompetensi Inti dan Indikator.....	23
Tabel 3.2 Alat dan Bahan	24
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket untuk Validasi Ahli Media.....	28
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket untuk Uji Coba Media kepada Siswa.....	29
Tabel 3.6 Penafsiran Persentase Kelayakan	31
Tabel 4.1 Hasil Validasi Aspek Kesesuaian Materi	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Aspek Kesesuaian Bahasa	43
Tabel 4.3 Hasil Validasi Aspek Desain Tampilan.....	45
Tabel 4.4 Hasil Validasi Aspek Audio	46
Tabel 4.5 Hasil Validasi Aspek Video	46
Tabel 4.6 Hasil Validasi Aspek Animasi	47
Tabel 4.7 Hasil Validasi Aspek Kemudahan Penggunaan	48
Tabel 4.8 Hasil Validasi Aspek Tampilan.....	49
Tabel 4.9 Hasil Validasi Aspek Penyajian Materi.....	50
Tabel 4.10 Hasil Validasi Aspek Kejelasan	51
Tabel 4.11 Hasil Validasi Aspek Manfaat.....	52

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Articulate. (2020). *Articulate product history*. articulate.com
- Christ, T. J., & Boice, C. (2009). Rating Scale Items. *Assessment for Effective Intervention*, 34(4), 242–250. <https://doi.org/10.1177/1534508409336182>
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(1), 95–104.
- Istiawan, N., & Kusdianto, H. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pjkr Pada Mata Kuliah Anatomi. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i1.174>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran*. UNNES PRESS.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133–135.
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Negeri 1 Kebumen*.
- Permana, A. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISTEM PENGAPIAN BERBASIS KOMPUTER UNTUK PEMBELAJARAN DI SMK MA'ARIF SALAM MAGELANG*. Universitas Negeri Yogyakarta. https://www.metis2020.com/wp-content/uploads/METIS_D1.4_v3.pdf<https://www.metis2020.com/documents/deliverables/index.html><https://www.metis2020.com/metis-deliverables-d1-4-d2-4-d3-3-d4-3-d6-5-and-d7-3-were-completed-in-february-2015/index.html>
- Pramoto, A., & Irawan, A. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN*

METODE HANNAFIN DAN PECK. *Jurnal POSITIF Politeknik Negeri Banjarmasin*, 14–28. <https://doi.org/10.1108/eb034372>

Ridho, S. (2020). *Pendidikan Daring di Masa Covid-19*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/edu/read/2020/08/12/112834471/pendidikan-daring-di-masa-covid-19?page=all>

Rudi, S. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.

Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Aswaja Pressindo.

Sayidah, A. (2018). *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*. Zifatama Jawara.

Sefriani, R., & Veri, J. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *KomtekInfo*, 5(3), 61–71. <https://doi.org/10.29165/komtekinfo.v5i3.194>

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131–144.

Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). s. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>