

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK JURUSAN  
TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMKN 1 TAPIN  
SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**GILANG FITRY WIRAWAN**

**17.12.0346**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK JURUSAN  
TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMKN 1 TAPIN  
SELATAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**GILANG FITRY WIRAWAN**

**17.12.0346**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK JURUSAN TEKNIK  
KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMKN 1 TAPIN SELATAN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Gilang Fitry Wirawan**

**17.12.0346**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Ika Asti Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302391**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK JURUSAN TEKNIK  
KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMKN 1 TAPIN SELATAN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Gilang Fitry Wirawan**

**17.12.0346**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D**  
**NIK. 190302182**

**Yoga Pristyanto, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302412**

**Ika Asti Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302391**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gilang Fitry Wirawan  
NIM : 17.12.0346

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK JURUSAN TEKNIK  
KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMKN 1 TAPIN SELATAN**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai **acuan** dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



1E280AKX671832104

Gilang Fitry Wirawan

## MOTTO

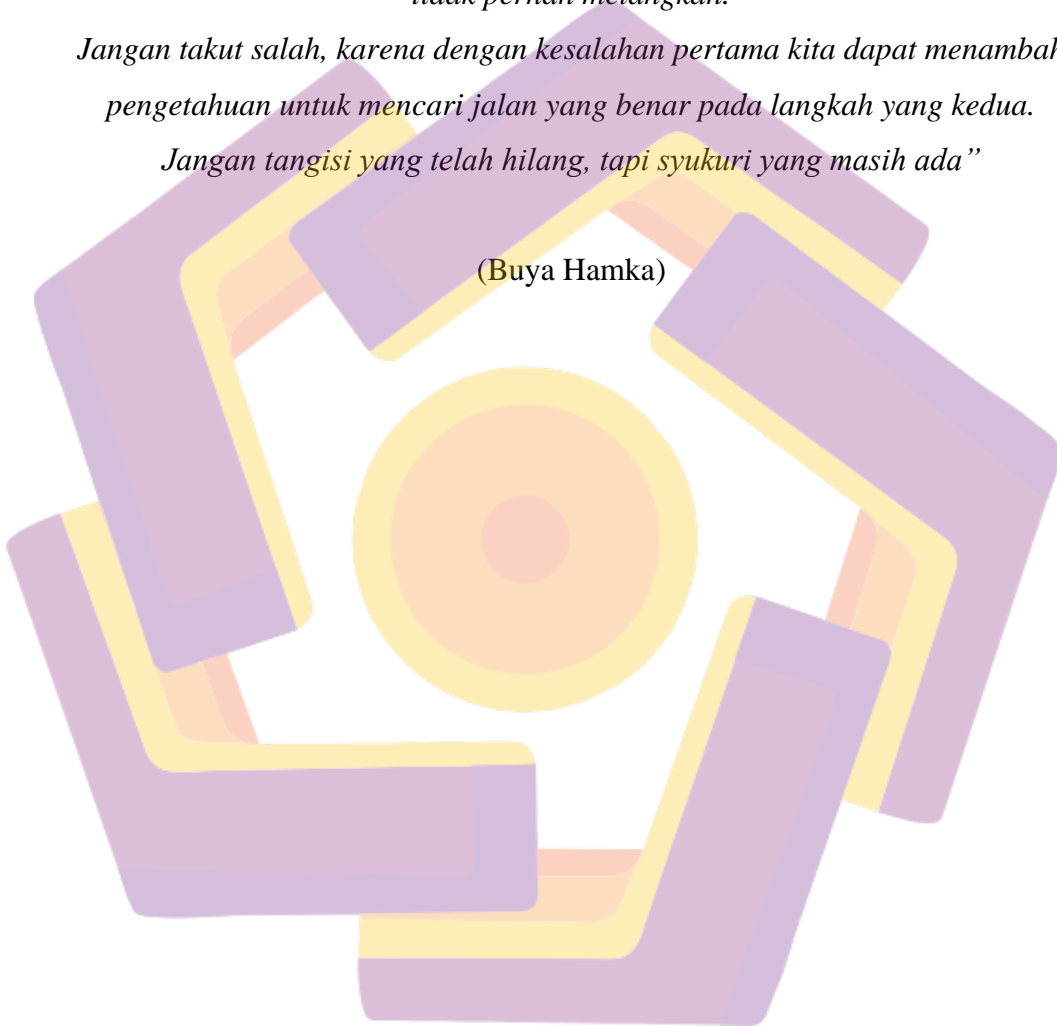
*“Jangan takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh.*

*Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah.*

*Jangan takut salah, karena dengan kesalahan pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua.*

*Jangan tangisi yang telah hilang, tapi syukuri yang masih ada”*

(Buya Hamka)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan Di SMKN 1 Tapin Selatan”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada-Nya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala doa.
2. Kepada diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terima kasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.
3. Kedua orang tua saya, ayahanda Eko Putro Joko Susanto dan Ibunda Mahdalena, yang selalu mendukung setiap langkah baik yang saya ambil.
4. Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas ilmu yang diberikan selama ini.
5. Ibu Ernawati, S.Pi, M.MA, selaku kepala sekolah dari SMK Negeri 1 Tapin Selatan yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
6. Bapak Muhammad Sidik Widiatmoko Al-Wahab, S.Kom, selaku perwakilan guru dari SMK Negeri 1 Tapin Selatan yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
7. Saya persembahkan untuk teman-teman kuliah saya terlebih lagi untuk teman-teman saya di kelas 17-S1-SI-05 yang banyak telah membantu saya di perkuliahan.
8. Saya juga ingin berterima kasih kepada teman-teman saya di Asrama Mahasiswa Tapin Datu Sanggul.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Segenap Dosen dan civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Bapak Muhammad Sidik Widiatmoko Al-Wahab, S.Kom, selaku perwakilan guru dari SMK Negeri 1 Tapin Selatan yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
7. Ibu Ernawati, S.Pi, M.MA, selaku kepala sekolah dari SMK Negeri 1 Tapin Selatan yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

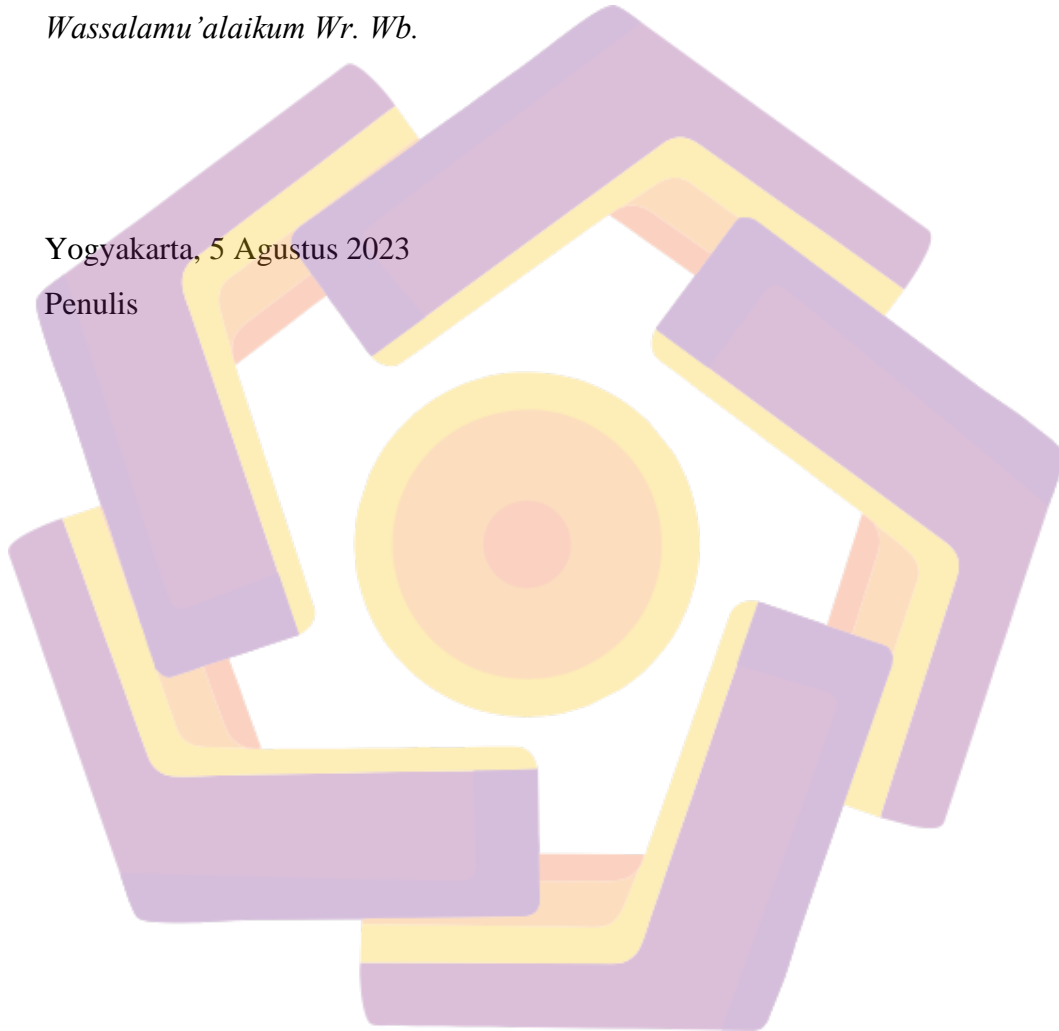


Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 5 Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

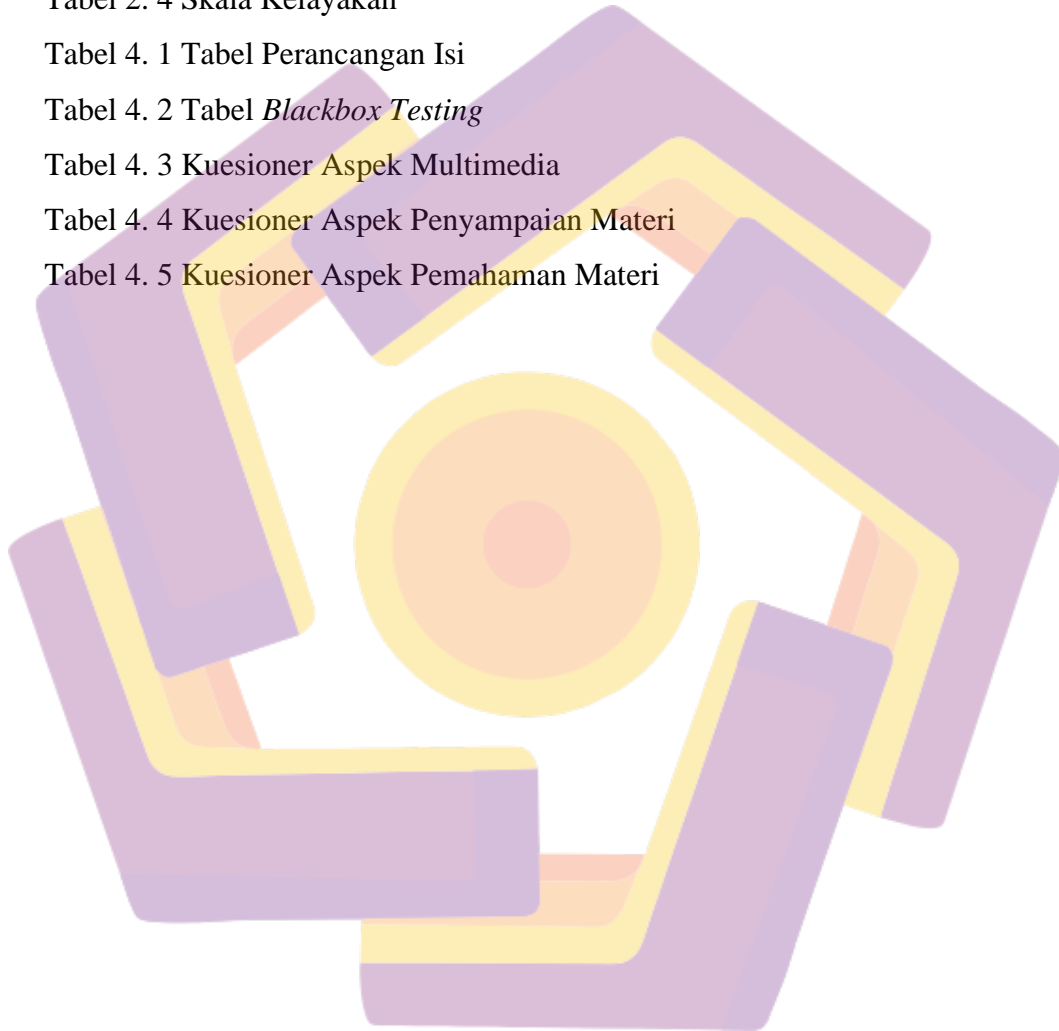
|   |       |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i     |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii    |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv    |
| MOTTO .....                               | v     |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | vi    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vii   |
| DAFTAR ISI.....                           | ix    |
| DAFTAR TABEL.....                         | xii   |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | xiii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xvi   |
| INTISARI .....                            | xvii  |
| ABSTRACT.....                             | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                    | 1     |
| 1.1 Latar Belakang.....                   | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                  | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 2     |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....               | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....              | 3     |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....           | 4     |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 5     |
| 2.1 Studi Literatur .....                 | 5     |
| 2.2 Dasar Teori .....                     | 13    |
| 2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....  | 13    |
| 2.2.2 Articulate Storyline .....          | 14    |
| 2.3 Metode Pengembangan.....              | 17    |
| 2.4.1 Konsep ( <i>Concept</i> ) .....     | 18    |
| 2.4.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) ..... | 18    |

|  |   |    |
|--|---|----|
| 2.4.3                                    | Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> )..... | 18 |
| 2.4.4                                    | Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....                    | 19 |
| 2.4.5                                    | Pengujian ( <i>Testing</i> ).....                     | 19 |
| 2.4.6                                    | Pendistribusian ( <i>Distribution</i> ).....          | 19 |
| 2.4                                      | Metode Analisis.....                                  | 19 |
| 2.3.2                                    | Analisis Kebutuhan Sistem.....                        | 19 |
| 2.5                                      | Metode <i>Blackbox Testing</i> .....                  | 19 |
| 2.6                                      | Evaluasi.....   | 20 |
| 2.6.1                                    | Skala <i>Likert</i> .....                             | 20 |
| 2.6.2                                    | Rumus Presentase Skala <i>Likert</i> .....            | 21 |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....   |   | 23 |
| 3.1                                      | Objek Penelitian.....                                 | 23 |
| 3.2                                      | Alur Penelitian.....                                  | 25 |
| 3.3                                      | Alat dan Bahan.....                                   | 26 |
| 3.3.1                                    | Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....    | 26 |
| 3.3.2                                    | Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....    | 27 |
| 3.3.3                                    | Kebutuhan <i>Brainware</i> .....                      | 27 |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> ..... |   | 28 |
| 4.1                                      | Konsep ( <i>Concept</i> ).....                        | 28 |
| 4.1.1                                    | Observasi.....  | 28 |
| 4.1.2                                    | Wawancara.....  | 29 |
| 4.1.3                                    | Identifikasi Masalah.....                             | 30 |
| 4.2                                      | Perancangan ( <i>Design</i> ).....                    | 31 |
| 4.2.1                                    | Merancang Isi.....                                    | 31 |
| 4.2.2                                    | Struktur Navigasi.....                                | 32 |
| 4.2.3                                    | Desain Antarmuka.....                                 | 32 |
| 4.3                                      | Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> )..... | 38 |

|                     |  |    |
|---------------------|--|----|
| 4.3.1               | Materi Pelajaran .....                   | 38 |
| 4.3.2               | Grafik dan Gambar .....                  | 39 |
| 4.3.3               | <i>Audio</i> .....                       | 39 |
| 4.4                 | Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....       | 40 |
| 4.4.1               | Pembuatan <i>Slide</i> .....             | 41 |
| 4.4.2               | Pembuatan <i>Trigger</i> .....           | 51 |
| 4.4.3               | Memasukkan <i>Audio</i> .....            | 55 |
| 4.4.4               | <i>Publish</i> .....                     | 57 |
| 4.5                 | Pengujian ( <i>Testing</i> ).....        | 58 |
| 4.5.1               | <i>Blackbox Testing</i> .....            | 58 |
| 4.6                 | Distribusi ( <i>Distribution</i> ) ..... | 59 |
| 4.6.1               | Kuesioner Aspek Multimedia .....         | 60 |
| 4.6.2               | Kuesioner Aspek Penyampaian Materi.....  | 61 |
| 4.6.3               | Kuesioner Aspek Pemahaman Materi.....    | 63 |
| 4.6.4               | Distribusi Kepada Objek Penelitian.....  | 65 |
| BAB V PENUTUP ..... |  | 67 |
| 5.1                 | Kesimpulan .....                         | 67 |
| 5.2                 | Saran .....                              | 68 |
| REFERENSI .....     |  | 69 |
| LAMPIRAN.....       |  | 73 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian  | 8  |
| Tabel 2. 2 Persyaratan <i>hardware</i> dan <i>software articulate storyline</i> | 16 |
| Tabel 2. 3 Evaluasi Skala <i>Likert</i>   | 21 |
| Tabel 2. 4 Skala Kelayakan  | 22 |
| Tabel 4. 1 Tabel Perancangan Isi  | 31 |
| Tabel 4. 2 Tabel <i>Blackbox Testing</i>  | 58 |
| Tabel 4. 3 Kuesioner Aspek Multimedia   | 60 |
| Tabel 4. 4 Kuesioner Aspek Penyampaian Materi                                   | 62 |
| Tabel 4. 5 Kuesioner Aspek Pemahaman Materi                                     | 64 |

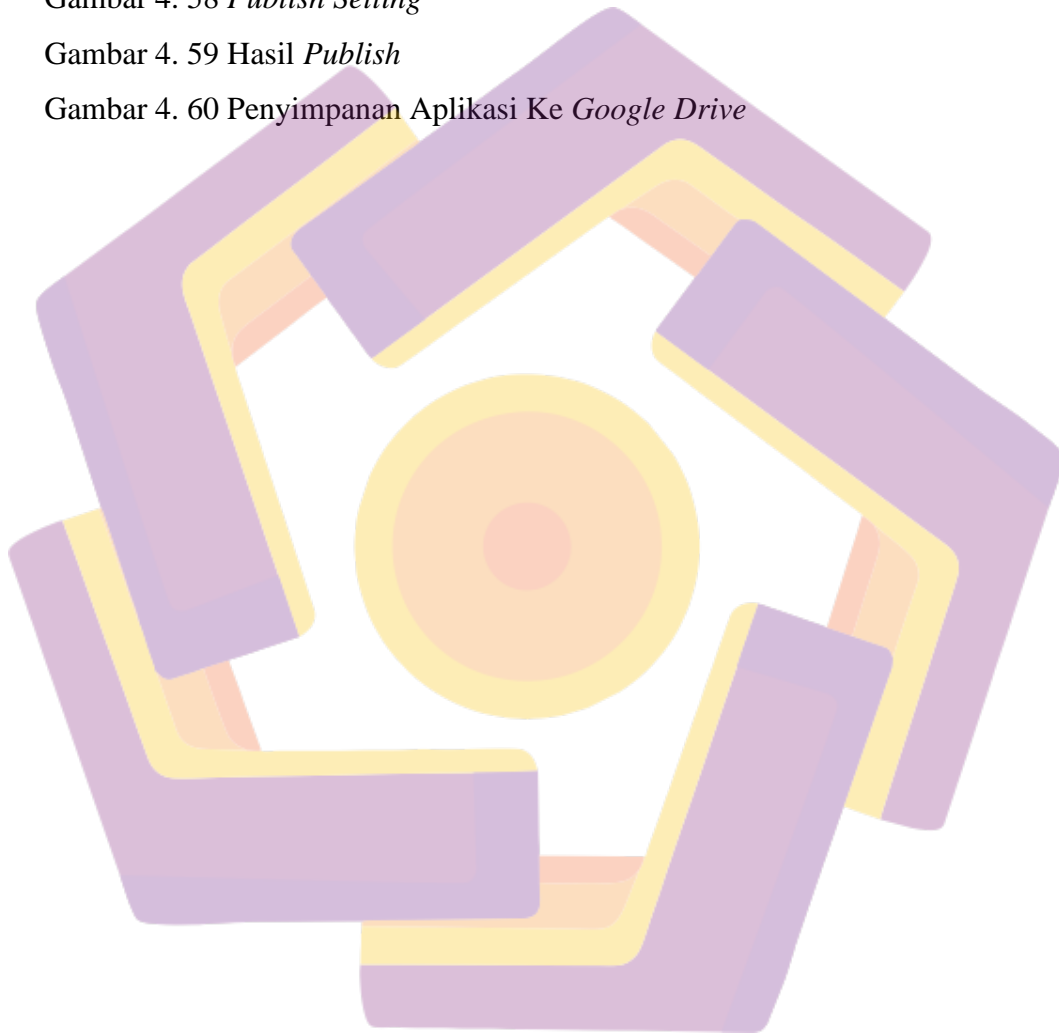


## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Contoh Media Pembelajaran Interaktif | 14 |
| Gambar 2. 2 Logo Articulate Storyline            | 14 |
| Gambar 2. 3 Lembar Kerja Articulate Storyline    | 16 |
| Gambar 2. 4 Tahapan MDLC                         | 18 |
| Gambar 2. 5 <i>Blackbox Testing</i>              | 20 |
| Gambar 3. 1 Logo SMKN 1 Tapin Selatan            | 23 |
| Gambar 3. 2 Denah SMKN 1 Tapin Selatan           | 23 |
| Gambar 3. 3 Alur Penelitian                      | 25 |
| Gambar 4. 1 Suasana Kelas dari Depan             | 29 |
| Gambar 4. 2 Suasana Kelas dari Belakang          | 29 |
| Gambar 4. 3 Struktur Navigasi                    | 32 |
| Gambar 4. 4 Desain Antarmuka Halaman Awal        | 33 |
| Gambar 4. 5 Desain Antarmuka Menu Utama          | 33 |
| Gambar 4. 6 Desain Antarmuka Menu Materi         | 34 |
| Gambar 4. 7 Desain Antarmuka Awal Materi         | 34 |
| Gambar 4. 8 Desain Antarmuka Isi Materi          | 35 |
| Gambar 4. 9 Desain Antarmuka Akhir Materi        | 35 |
| Gambar 4. 10 Desain Antarmuka Evaluasi           | 36 |
| Gambar 4. 11 Desain Antarmuka Halaman Soal       | 36 |
| Gambar 4. 12 Desain Antarmuka Hasil Latihan      | 37 |
| Gambar 4. 13 Desain Antarmuka Tentang            | 37 |
| Gambar 4. 14 <i>E-book Jaringan Dasar</i>        | 38 |
| Gambar 4. 15 Pembuatan <i>Background</i>         | 39 |
| Gambar 4. 16 Membuat Lembar Kerja baru           | 40 |
| Gambar 4. 17 Mengatur <i>Story Size</i>          | 40 |
| Gambar 4. 18 Mengatur <i>Player Properties</i>   | 41 |
| Gambar 4. 19 Pembuatan <i>Slide</i> Halaman Awal | 41 |
| Gambar 4. 20 Hasil Tampilan Halaman Awal         | 42 |
| Gambar 4. 21 Pembuatan <i>Slide</i> Menu Utama   | 42 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 22 Hasil <i>Slide</i> Menu Utama             | 42 |
| Gambar 4. 23 Pembuatan <i>Slide</i> Menu Materi        | 43 |
| Gambar 4. 24 Hasil <i>Slide</i> Menu Materi            | 43 |
| Gambar 4. 25 Pembuatan <i>Slide</i> Materi Awal        | 44 |
| Gambar 4. 26 Hasil <i>Slide</i> Materi Awal            | 44 |
| Gambar 4. 27 Hasil <i>Slide</i> Isi Materi             | 45 |
| Gambar 4. 28 Pembuatan <i>Slide</i> Materi Akhir       | 45 |
| Gambar 4. 29 Hasil <i>Slide</i> Materi Akhir           | 45 |
| Gambar 4. 30 Pembuatan <i>Slide</i> Evaluasi           | 46 |
| Gambar 4. 31 Hasil <i>Slide</i> Evaluasi               | 46 |
| Gambar 4. 32 Pembuatan <i>Slide</i> Soal Latihan       | 46 |
| Gambar 4. 33 Hasil <i>Slide</i> Latihan Soal           | 47 |
| Gambar 4. 34 Pembuatan <i>Pop Up</i> Jawaban Benar     | 47 |
| Gambar 4. 35 Pembuatan <i>Pop Up</i> Jawaban Salah     | 47 |
| Gambar 4. 36 Pembuatan <i>Slide</i> Hasil Latihan Soal | 48 |
| Gambar 4. 37 Mengatur <i>Slide</i> Hasil Latihan Soal  | 48 |
| Gambar 4. 38 Hasil <i>Slide</i> Latihan Soal           | 49 |
| Gambar 4. 39 <i>Print</i> Hasil Latihan                | 49 |
| Gambar 4. 40 Pembuatan <i>Silde</i> Tentang            | 50 |
| Gambar 4. 41 Hasil <i>Scene</i> Tentang                | 50 |
| Gambar 4. 42 <i>Trigger</i> Tombol Mulai               | 51 |
| Gambar 4. 43 <i>Trigger</i> Tombol Keluar              | 51 |
| Gambar 4. 44 <i>Trigger</i> Tombol Materi              | 51 |
| Gambar 4. 45 <i>Trigger</i> Tombol Evaluasi            | 52 |
| Gambar 4. 46 <i>Trigger</i> Tombol Tentang             | 52 |
| Gambar 4. 47 <i>Trigger</i> Tombol <i>Home</i>         | 52 |
| Gambar 4. 48 <i>Trigger</i> Tombol <i>Next</i>         | 53 |
| Gambar 4. 49 <i>Trigger</i> Tombol Kembali             | 53 |
| Gambar 4. 50 <i>Trigger</i> Tombol Lanjut              | 54 |
| Gambar 4. 51 <i>Trigger</i> Tombol <i>Submit</i>       | 54 |
| Gambar 4. 52 <i>Trigger</i> Tombol Ulangi              | 54 |

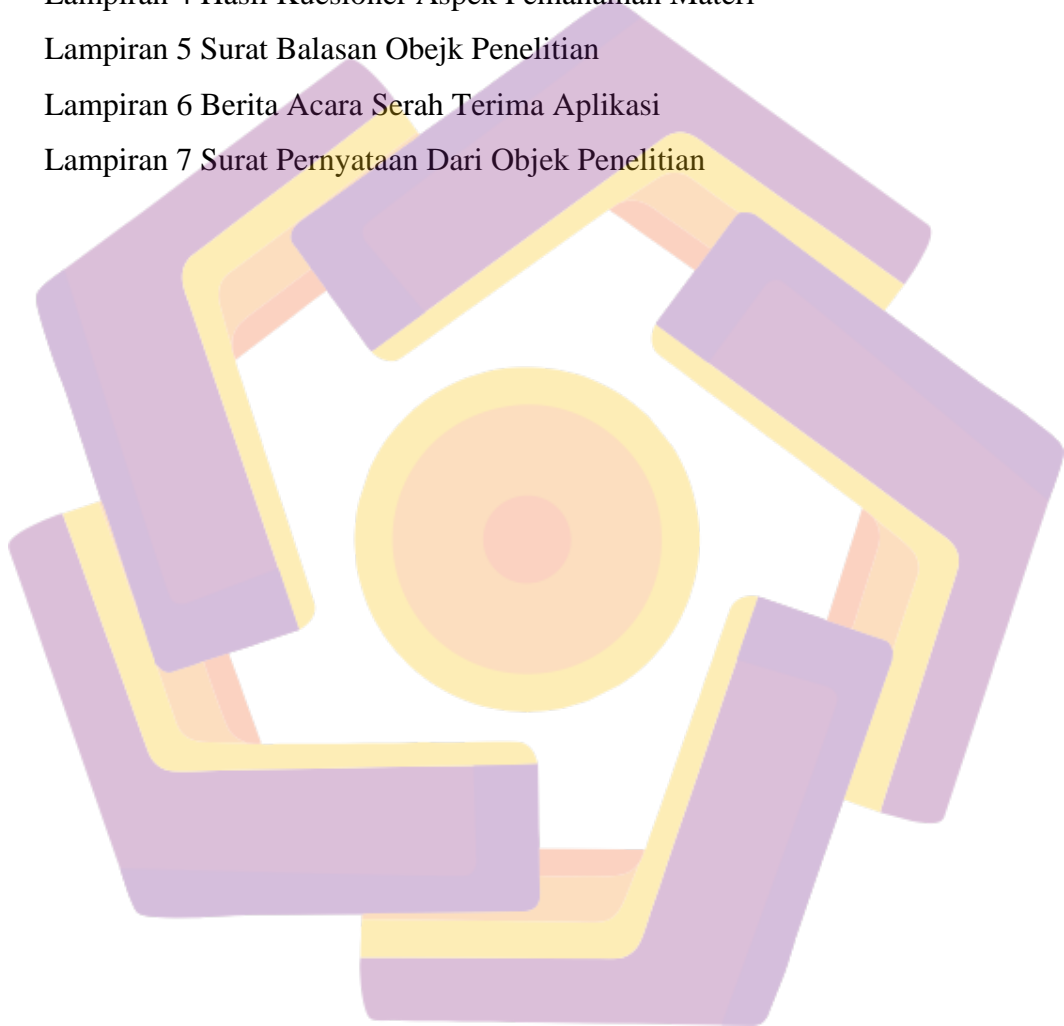
|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 53 <i>Trigger</i> Tombol Tinjau                            | 55 |
| Gambar 4. 54 <i>Trigger</i> Tombol <i>Print</i>                      | 55 |
| Gambar 4. 55 Menambahkan <i>Audio</i> Tombol                         | 56 |
| Gambar 4. 56 <i>Trigger</i> Dan <i>Javascript</i> Untuk <i>Audio</i> | 56 |
| Gambar 4. 57 Menambahkan <i>Script Audio Backsound</i>               | 57 |
| Gambar 4. 58 <i>Publish Setting</i>                                  | 57 |
| Gambar 4. 59 Hasil <i>Publish</i>                                    | 58 |
| Gambar 4. 60 Penyimpanan Aplikasi Ke <i>Google Drive</i>             | 66 |





## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1 Hasil Wawancara                          | 73 |
| Lampiran 2 Hasil Kuesioner Aspek Multimedia         | 74 |
| Lampiran 3 Hasil Kuesioner Aspek Penyampaian Materi | 76 |
| Lampiran 4 Hasil Kuesioner Aspek Pemahaman Materi   | 78 |
| Lampiran 5 Surat Balasan Obejk Penelitian           | 83 |
| Lampiran 6 Berita Acara Serah Terima Aplikasi       | 84 |
| Lampiran 7 Surat Pernyataan Dari Objek Penelitian   | 85 |



## INTISARI

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memotivasi untuk belajar dan meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran jaringan dasar yang dihadapi SMK Negeri 1 Tapin Selatan adalah belum tersedianya media pembelajaran interaktif, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi belum maksimal dan peran siswa dalam proses pembelajaran hanya menjadi penerima saja. Karena hal ini, siswa menjadi jenuh, yang menyebabkan mereka tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini yang menyebabkan proses pembelajaran belum efektif penyampaiannya. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi media pembelajaran interaktif sebagai sarana belajar mandiri untuk siswa SMK jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dalam proses penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu dengan metode observasi, wawancara, dan studi literatur. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat dengan bantuan *software Articulate Storyline*.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif tentang mata pelajaran jaringan dasar yang membahas materi jenis-jenis jaringan komputer dan topologi jaringan. Media pembelajaran ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil uji validasi aspek multimedia, aplikasi media pembelajaran ini mendapatkan hasil 87,33%, dari aspek penyampaian materi mendapatkan 85%, dan dari aspek pemahaman materi mendapatkan hasil 85,5%. Ketiga aspek tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Jaringan Dasar

## ABSTRACT

*The selection of appropriate learning media can motivate learning and improve student understanding. One of the learning problems in basic network subjects faced by SMK Negeri 1 Tapin Selatan is the unavailability of interactive learning media, so that the level of student understanding of the material is not maximized and the role of students in the learning process is only as recipients. Because of this, students become bored, which causes them not to pay attention to what the teacher is explaining. This is what causes the learning process to be delivered ineffectively. The purpose of this research is to create an interactive learning media application as a means of independent learning for SMK students majoring in Computer and Network Engineering.*

*In this study, the authors used the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. In the process of this research, the authors used several methods of data collection, namely observation, interviews, and literature studies. This learning media application was made with the help of Articulate Storyline software.*

*The results of this study are the application of interactive learning media to basic network subjects that discuss types of computer networks and network topologies. This learning media can be used as an alternative learning media that can increase student learning interest. From the results of the multimedia aspect validation test, this learning media application obtained 87.33% results, from the material delivery aspect it obtained 85%, and from the material understanding aspect it obtained 85.5% results. These three aspects are included in the very good category.*

**Keyword:** *Learning Media, Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Basic Network*