

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KEARJINAN BAHAN LUNAK PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA
DI KELAS VIII SMP LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA**

Oleh

Kadek Arya Hermawan 1615051024

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

E-mail : aryahermawan9749@gmail.com

ABSTRAK

Belajar merupakan suatu proses atau usaha yang memperhatikan perubahan terhadap tingkah laku sebagai bukti dari adanya perkembangan. Dalam prosesnya, belajar bisa dilaksanakan diaman saja dan kapan saja dengan bantuan teknologi saat ini. Dilihat dari adanya teknologi saat ini maka perlu adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran prakarya, materi kerajinan bahan lunak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah konten pembelajaran interaktif berbasis pada *Articulate Storyline* untuk melihat respon pendidik dan peserta didik serta mengetahui peningkatkan prestasi belajar siswa terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif kerajinan bahan lunak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian (R&D) *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil kevalidan yang diperoleh dari penelitian berdasarkan dari uji ahli isi serta uji ahli media-desain pada konten pembelajaran interaktif memperoleh nilai validitas sangat tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 1,00. Hasil uji efektivitas yang diperoleh kategori efektif dengan perhitungan N-Gain sebesar 0,71. Hasil uji respons peserta didik serta pendidik memperoleh kategori sangat tinggi dengan masing-masing mendapat nilai sebesar 64,3 untuk peserta didik dan 48 untuk pendidik.

Kata kunci: *Articulate Storyline*, kerajinan bahan lunak, konten pembelajaran interaktif

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING SOFT MATERIAL
CRAFT ON THE CRAFT SUBJECTS IN 8TH GRADE LABORATORIUM
JUNIOR HIGH SCHOOL UNDIKSHA SINGARAJA**

By

**Kadek Arya Hermawan 1615051024
Informatic Education Study Program
Majoring in Informatics Engineering
Faculty of Engineering and Vocational
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja**

E-mail : aryahermawan9749@gmail.com

Learning is a process or effort that shows changes in behavior as evidence of development. In the process, learning can be carried out anywhere and anytime with the help of today's technology. Judging from the current technology, it is necessary to develop interactive learning content, especially in craft subjects, and soft material craft materials. This study has a goal to develop interactive learning content based on Articulate Storyline to see the responses of educators and students as well as to determine the improvement of student learning achievement towards the development of interactive learning content for soft materials crafts. This research is a type of research (R&D) Research and Development using the ADDIE model, which consists of five stages: analyzes, design, development, implementation, and evaluation. The validity results from the research based on the content expert test and the media-design expert test on interactive learning content obtained a very high validity value with an average value of 1.00. The results of the effectiveness test were obtained in the practical category with an N-Gain calculation of 0.71. The results of the response test of students and educators obtained a very high category with each getting a score of 64.3 for students and 48 for educators.

Keyword: *Articulate Storyline, soft material craft, interactive learning content*