

## **ABSTRACT**

*This study aims to produce interactive learning media based on articulate storyline software using the context of lelang sadap getah karet in comparison material that is valid, practical and has a potential effect on student learning interest. This type of research is Research and Development (R&D). The development research method from Tessmer, which consists of the preliminary stage and the prototyping stage. The subjects in this study were class VII students of SMPN 6 Sungai Lilin. The results showed that the learning media developed were very valid and very practical with a percentage of 98.46% from media experts, 98.66% from material experts, 96% from teachers, 98.51% from one to one stage, 97.15% from the small group stage, 98.75% at the field test stage and has a potential effect on student learning interest questionnaires before and after using learning media, namely from 55.26% increasing to 97.36% and getting a score from the N-test Gain of 0.94 with high category.*

**Keywords:** *Articulate Storyline, Lelang, Rasio, Learning Media.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan yang valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research dan Development (R&D)*. Metode penelitian pengembangan dari Tessmer, yang terdiri dari tahapan *preliminary* dan tahap *prototyping*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 6 Sungai Lilin kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis dengan persentase sebesar 98,46% dari ahli media, 98,66% dari ahli materi, 96% dari Guru, 98,51% dari tahap *one to one*, 97,15% dari tahap *small group*, 98,75% pada tahap *field test* dan memiliki efek potensial terhadap angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yaitu dari 55,26% meningkat menjadi 97,36% serta mendapat nilai dari uji N-Gain sebesar 0,94 dengan kategori tinggi.

**Kata Kunci:** *Articulate Storyline*, *Lelang*, Materi Perbandingan, Media Pembelajaran.