



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP NEGERI 22 SURABAYA PADA MATERI LISTRIK STATIS

Putriyana Permata Sari Kuraesin^{1*}, Tatik Indayati²

^{1,2}UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: minrinpark486@gmail.com

Sejarah Artikel

Diterima : 02/01/2023

Direvisi : 13/01/2023

Disetujui: 17/01/2023

Keywords:

Interactive Learning
Media, Articulate
Storyline, Learning
Outcome, Electrostatic

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Interaktif, Articulate
Storyline, Hasil Belajar,
Listrik Statis

Abstract. *The use of Articulate Storyline in designing interactive learning media can be done easily. The user interface display of Articulate Storyline is similar to Microsoft Powerpoint, it also has a combination of features from media design, interactive question design, as well as a video editor. The purpose of this study was to investigate the effect of using interactive media based on Articulate Storyline on the learning outcomes of class IX students of SMP Negeri 22 Surabaya on the topic of static electricity. The method used is a quantitative descriptive type of quasi experiment with a non-equivalent control group design. The sample consisted of class IX A as the experimental class and class IX B as the control class. Data was collected using test and documentation techniques. The results showed that there was a significant effect of the use of interactive media Articulate Storyline on the learning outcomes of students in the experimental class, with a significance value of 0.000 which is less than the significance level of 0.05. The difference in the average score obtained by the experimental class (86.111) also proved to be higher than that of the control class (74.236). The conclusion is that the use of interactive media is proven to be able to increase students' understanding which is reflected in the increase in their learning outcomes.*

Abstrak. Penggunaan Articulate Storyline dalam merancang media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan mudah. Tampilan *user interface* dari Articulate Storyline mirip dengan Microsoft Powerpoint, juga memiliki gabungan fitur dari desain media, desain soal interaktif, juga video editor. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 22 Surabaya pada topik listrik statis. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif berjenis *quasi experiment* dengan bentuk *non equivalent control group design*. Sampel terdiri dari kelas IX A sebagai kelas eksperimen dan kelas IX B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif Articulate Storyline terhadap hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen, dengan nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05. Perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen (86,111) juga terbukti lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (74,236). Kesimpulannya adalah penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik yang tercermin dari peningkatan hasil belajarnya.

How to Cite: Kuraesin, P. P. S., & Indayati, T. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP NEGERI 22 SURABAYA PADA MATERI LISTRIK STATIS. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 28-34. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i1.2386>

Alamat korespondensi:

Jln. Ahmad Yani No. 117, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60237. minrinpark486@gmail.com

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores. primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Kewajiban menjalankan sistem pendidikan yang baik tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas RI) No. 41 Tahun 2007, yang menjelaskan tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, yang mengemukakan bahwa proses pembelajaran harus terlaksana dengan cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dapat memberi motivasi bagi peserta didik untuk berpartisipasi dengan aktif, serta memiliki ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas dan

kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Pertiwi et al., 2018). Pembelajaran yang terlaksana dengan baik akan menciptakan kondisi pembelajaran bermakna. Harapan dari dilaksanakannya pembelajaran bermakna adalah agar peserta didik mampu belajar dalam proses yang kreatif, inovatif, dan konstruktif (Tambunan et al., 2021). Proses pembelajaran bermakna selanjutnya akan mendukung terbentuknya *High Order Thinking Skill* (kemampuan berpikir tingkat tinggi) dari peserta didik. Oleh karenanya, peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik dengan proses belajar tersebut. Salah satu bagian dari upaya memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang variatif, yang mendukung suatu materi dapat disampaikan dengan lebih baik (Apriansyah, 2020).

Media pembelajaran menurut Tafonao (2018), merupakan segala hal yang dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim atau pembuat media kepada seseorang, sehingga dapat memberikan stimulasi bagi pikiran, perasaan, dan minat seseorang untuk memahami atau melakukan sesuatu (Tafonao, 2018). Media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik dalam proses memahami materi dengan mengaktifkan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri (Moto, 2019). Media juga dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, menjaga perhatian peserta didik, serta mengatasi rasa suntuk dan bosan selama proses pembelajaran di kelas (Puspitarini & Hanif, 2019). Media pembelajaran dapat berupa media sederhana seperti gambar, grafik, poster, media berupa alat peraga, atau media audio visual seperti video, *slide*, dan animasi (Pakpahan et al., 2020).

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mempermudah seorang guru dalam membuat dan menentukan media yang tepat dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik. *Platform* media yang telah serba canggih memiliki banyak kelebihan, seperti memudahkan guru dalam menjelaskan konsep materi yang sulit, menarik perhatian peserta didik, memberikan motivasi peserta didik dalam belajar, serta mampu untuk membentuk konsep sulit yang terasa abstrak menjadi lebih nyata dan memudahkan peserta didik untuk memahaminya (Indasari & Budiyanto, 2019). Beberapa di antara media yang sering digunakan adalah video animasi, *Microsoft Powerpoint*, atau penggunaan komputer serta *smartphone* untuk berseluncur di internet (Sahronih et al., 2019). Meskipun demikian, sebagian besar pendidik tidak menggunakan media pembelajaran dengan maksimal. Masih banyak guru yang dalam praktiknya, belum secara optimal menerapkan pembelajaran menggunakan media secara variatif. Beberapa alasan dari absennya penggunaan media pembelajaran di kelas adalah: (1) adanya anggapan bahwa persiapan pembuatan media sangat sulit dan memerlukan waktu lama, (2) anggapan bahwa media tersebut terlalu canggih dan mahal, (3) gagap teknologi, sehingga tidak mampu mengoperasikan apalagi membuat media, (4) adanya anggapan bahwa media digunakan hanya untuk sarana hiburan, sementara pembelajaran merupakan hal yang serius, dan (5) pendidik hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya (Tafonao, 2018). Selain berdampak pada sistem pembelajaran yang monoton, kejenuhan belajar akibat penggunaan media yang *mainstream* juga dapat membuat hasil pembelajaran tidak dapat ditingkatkan hingga titik maksimum.

Agar media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dioperasikan dapat dipenuhi, maka terciptalah suatu media yang mengakomodasi peserta didik untuk melakukan interaksi dengan media tersebut. Media pembelajaran ini disebut media pembelajaran interaktif. Mengutip Arsyad dalam Indasari & Budiyanto (2019), informasi akan lebih mudah diterima dan dicerna peserta didik apabila mereka dapat melibatkan banyak indera dalam proses penerimaannya. Prinsip dasar dari penggunaan media interaktif adalah untuk melibatkan sebanyak mungkin indera peserta didik dalam proses pencarian dan penyimpanan informasi, karena di dalam media interaktif peserta didik akan menerima berbagai kelebihan, di antaranya adalah dapat memuat banyak kombinasi format media, kebebasan dalam kontrol media, mudahnya akses media, dan dapat mengakomodasi bermacam-macam gaya atau kebiasaan belajar dari peserta didik (Indasari & Budiyanto, 2019). Dari sekian banyaknya *platform* atau aplikasi yang mendukung terciptanya media interaktif, aplikasi *Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang terbilang mudah untuk digunakan. Seperti pada *Microsoft Powerpoint*, aplikasi ini

difungsikan untuk membuat presentasi (Khusnah et al., 2020). Kelebihan dari penggunaan *Articulate Storyline* adalah: (1) mirip dengan *Microsoft Powerpoint* sehingga mudah dipelajari, (2) terdapat gabungan fitur dari mendesain media interaktif, mendesain soal interaktif, hingga *video editor* (Indirawati Leztiyani, 2021).

Penggunaan *Articulate Storyline* untuk merancang media pembelajaran interaktif telah terbukti berpengaruh dan efektif dari beberapa penelitian sebelumnya, seperti Setyaningsih et al. (2020) dan Nurfajriani et al. (2020). Penelitian Setyaningsih et al. (2020) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari kelas eksperimen pengguna media interaktif *Articulate Storyline* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media. Skor rata-rata *posttest* peserta didik di kelas eksperimen (84,89), lebih tinggi dari peserta didik kelas kontrol (74,89). Penelitian tersebut juga membuktikan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* mampu meningkatkan motivasi belajar, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran. Penelitian Nurfajriani et al. (2020) membuktikan bahwa penggunaan multimedia *Articulate Storyline* di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif bagi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Jika hasil tersebut dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media, kelas dengan proses pembelajaran yang menggunakan multimedia menunjukkan nilai *posttest* yang lebih tinggi.

Oleh sebab itu, penggunaan variasi media lain seperti *Articulate Storyline* selanjutnya dapat menjadi solusi dari kondisi monoton yang dialami. Dengan variasi tersebut, diharapkan minat belajar peserta didik akan meningkat, dan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Penelitian ini berfokus pada bagaimana media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada materi listrik statis, yang dipelajari pada tingkat kelas IX di SMP Negeri 22 Surabaya. Media interaktif digunakan dalam pembelajaran IPA sebagai salah satu solusi pencarian variasi media pembelajaran selain *Youtube* dan *Powerpoint*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif berjenis eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *non equivalent control group* (Sugiyono, 2013). Penelitian eksperimen semu merupakan salah satu bentuk penelitian eksperimen yang dipakai di bidang pendidikan, karena dalam bidang ini tidak memungkinkan untuk dilakukan penyeleksian subjek secara acak, karena sampel telah terbentuk acak secara alami, seperti contohnya adalah kelompok peserta didik dalam satu kelas (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini diselenggarakan pada Oktober 2022 di SMP Negeri 22 Surabaya dengan populasi yang berasal dari kelas IX. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang memerlukan kriteria tertentu sehingga diperoleh dua kelas, yaitu kelas IX A yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas IX B yang dijadikan kelas kontrol (Sugiyono, 2013). Masing-masing kelas terdiri atas 36 orang peserta didik, sehingga total sampel yang digunakan adalah sebanyak 72 orang.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan metode tes serta dokumentasi. Tes di dalam penelitian ini dilakukan guna memperoleh data tentang hasil belajar IPA pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Tes dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Instrumen *pretest* dan *posttest* terdiri dari 15 soal pilihan ganda topik listrik statis. Hasil tes pasca perlakuan dari kelas eksperimen serta kelas kontrol selanjutnya akan melalui tahapan pengujian asumsi, yaitu dengan menggunakan tes normalitas dan homogenitas untuk menentukan jenis uji hipotesis yang dapat digunakan. Uji normalitas bertujuan untuk mengukur kenormalan distribusi data (Sumiyati et al., 2018). Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengukur homogen atau tidaknya persebaran data yang diperoleh (Sumiyati et al., 2018). Uji hipotesis selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik *Independent Sample t-Test* untuk mengukur pengaruh dari penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar yang diperoleh. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi yaitu melalui foto, daftar nilai dan data identitas peserta didik yang diperlukan dalam menunjang



keterlaksanaan penelitian. Kisi-kisi dari instrumen soal tertera pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Ranah	Nomor Soal
3.4 Menjelaskan konsep listrik statis dan gejalanya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kelistrikan pada sistem saraf dan hewan yang mengandung listrik (C2)	Menjelaskan pengertian listrik statis	C2	1
	Menyebutkan jenis-jenis muatan listrik	C1	2, 3
	Menjelaskan konsep interaksi antar muatan dari proses terjadinya listrik statis	C2	4
	Menjelaskan konsep pemindahan muatan dan proses terjadinya induksi	C2	5
	Menjelaskan konsep Hukum Coulomb	C2	6, 7, 8, 9, 10
	Menjelaskan prinsip pemindahan muatan listrik	C2	11, 12
	Menjelaskan gejala listrik statis dalam kehidupan sehari-hari	C2	13, 14, 15

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada kegiatan pembelajaran berguna untuk memudahkan peran guru dalam proses penyampaian materi (Jais & Amri, 2021). Selain itu, penggunaan media tersebut juga dapat membantu peserta didik dalam proses memahami materi yang dipelajari karena media pada dasarnya memuat aspek-aspek penting dari sebuah materi secara ringkas dan fleksibel, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik untuk berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran (Jais & Amri, 2021). Media interaktif *Articulate Storyline* diterapkan pada proses pembelajaran di kelas eksperimen. Sementara itu, pembelajaran materi listrik statis di kelas kontrol dilaksanakan dengan tidak memakai media dalam bentuk apapun, atau dilakukan dengan metode konvensional. Tes pra perlakuan (*pretest*) dilakukan terlebih dahulu pada kedua kelas untuk melihat keadaan awal tingkat pengetahuan seputar topik listrik statis dari peserta didik. Hasil *pretest* kedua kelas tertera pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil *Pretest* Kelas IX A dan IX B

Aspek	Kelas IX A	Kelas IX B
Mean (Rata-rata)	74,236	71,319
Median (Nilai Tengah)	75	70
Modus (Nilai Paling Sering Muncul)	80	67,5
Standar Deviasi	9,892	9,214

Berdasarkan hasil *pretest*, terlihat bahwa kedua kelas memiliki rata-rata yang hampir sama, yaitu 74,236 untuk kelas IX A, dan 71,319 untuk kelas IX B. Hal ini menjadi dasar asumsi bahwa tingkat pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta didik di kelas eksperimen, dan kelas kontrol adalah sama. Asumsi ini selanjutnya dijadikan dasar pengukuran hasil tes pasca perlakuan (*posttest*) untuk melihat pengaruh dari perbedaan perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol, dengan membandingkan hasil *posttest* dari kedua kelas.

Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* diberikan pada peserta didik kelas eksperimen (IX A). Setelah pemberian perlakuan, dilakukan pengukuran hasil menggunakan tes pasca perlakuan (*posttest*). Hasil yang diperoleh dari nilai *posttest* kelas A memiliki nilai distribusi seperti terlihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil *Posttest* Kelas IX A

Aspek	Kelas IX A
Mean (Rata-rata)	86,111
Median (Nilai Tengah)	85
Modus (Nilai Paling Sering Muncul)	85
Standar Deviasi	8,174

Kelas kontrol yang dalam pembelajarannya menggunakan cara konvensional juga mendapatkan tes pasca perlakuan (*posttest*) yang sama dengan yang diberikan pada kelas eksperimen. Hasil yang diperoleh dari nilai *posttest* kelas IX B memiliki nilai distribusi hasil seperti pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelas IX B

Aspek	Kelas IX B
Mean (Rata-rata)	74,236
Median (Nilai Tengah)	75
Modus (Nilai Paling Sering Muncul)	80
Standar Deviasi	9,892



Tabel 3 yang merupakan distribusi skor *posttest* kelas eksperimen (Kelas IX A), rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 86,11. Rata-rata skor yang diperoleh kelas eksperimen lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol pada **Tabel 4** (Kelas IX B), yaitu sebesar 74,24. Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen (Kelas IX A) dan kelas kontrol (Kelas IX B), terlihat bahwa penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen memiliki pengaruh terhadap pemahaman peserta didik, sehingga mampu meningkatkan perolehan belajar peserta didik di SMP Negeri 22 Surabaya pada topik listrik statis.

Dalam penentuan jenis uji hipotesis yang digunakan, maka hasil *posttest* dari kedua kelas akan melalui uji asumsi normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Jika data yang diperoleh terbukti normal dan homogen, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji statistik parametrik (Gunawan, 2019). Sedangkan jika data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji non parametrik (Gunawan, 2019). Hasil uji normalitas dan homogenitas data nilai *posttest* dari kelas IX A serta kelas IX B dapat terlihat pada **Tabel 5** dan **Tabel 6**.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas IX B

Kolmogorov-Smirnov			
	Statistic	df	Sig.
Nilai <i>Posttest</i> IX A	.137	36	.087
Nilai <i>Posttest</i> IX B	.134	36	.102

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas IX B

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai IX A dan IX B	Based on Mean	1.519	1	70	.222
	Based on Median	1.661	1	70	.202
	Based on Median and with adjusted df	1.661	1	68.981	.202
	Based on trimmed mean	1.531	1	70	.220

Hipotesis yang berlaku dalam pengujian asumsi normalitas dan homogenitas adalah, apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari nilai taraf signifikansi (α) yang digunakan sebesar 5% (0,05), sehingga data tersebut dinyatakan normal dan homogen. Pada **Tabel 5**, terlihat bahwa skor signifikansi untuk uji normalitas adalah 0,087 untuk kelas IX A dan 0,102 untuk kelas IX B, yang artinya dapat ditarik kesimpulan bahwa data skor *posttest* dari kedua kelas tersebut adalah berdistribusi normal. Sedangkan pada **Tabel 6**, terlihat bahwa skor signifikansi untuk uji homogenitas kedua kelas adalah 0,222 yang juga dapat diperoleh kesimpulan bahwa data skor *posttest* kedua kelas adalah homogen.

Guna membuktikan lebih lanjut mengenai terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* materi listrik statis terhadap hasil belajar dari peserta didik, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* terhadap hasil *posttest* dari kelas eksperimen (Kelas IX A) serta kelas kontrol (Kelas IX B). Hasil pengujian *Independent sample t-Test* tercantum dalam **Tabel 7**.

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai IX A dan IX B	Equal variances assumed	1.519	.222	5.475	70	.000	11.8750	2.1691	7.5489	16.2011
	Equal variances not assumed			5.475	67.599	.000	11.8750	2.1691	7.5462	16.2038

Berdasarkan hasil pengujian nilai *posttest* kedua kelas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) yang muncul sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan dalam penelitian dapat terbukti bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif



berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik di SMP Negeri 22 Surabaya pada topik listrik statis kelas IX, karena nilai signifikansi lebih kecil jika dibandingkan dengan taraf signifikansi (α) yaitu sebesar 0,05. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Jais & Amri (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar yang teranalisis dari perbandingan nilai dan kategori hasil belajar, serta perbandingan ketuntasan belajar peserta didik.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian sebelumnya seperti Setyaningsih et al. (2020) dan Nurfajriani et al. (2020) dimana Setyaningsih et al. (2020) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari kelas eksperimen pengguna media interaktif *Articulate Storyline* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media. Selain itu, penelitian Nurfajriani et al. (2020) membuktikan bahwa penggunaan multimedia *Articulate Storyline* di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif bagi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas IX di SMP Negeri 22 Surabaya pada materi listrik statis. Hasil tersebut berdasarkan pada perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen (kelas IX A) dan kelas kontrol (kelas IX B), yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Skor tersebut lebih kecil dari pada taraf kesalahan (α) yang digunakan, yaitu sebesar 5% (0,05). Pengaruh tersebut juga tampak dari adanya perbedaan yang muncul terhadap rata-rata skor yang diperoleh kelas eksperimen (kelas IX A) dengan rata-rata nilai yang diperoleh kelas kontrol (kelas IX B), yang terlihat bahwa skor rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 86,11, lebih besar dibandingkan rata-rata nilai peserta didik pada kelas kontrol yang sebesar 74,24.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Gunawan, C. (2019). *Mahir Menguasai SPSS (Mudah Mengolah Data dengan IBM SPSS Statistic 25)* (1st ed.). Penerbit Deepublish. [Google Scholar](#)
- Indasari, P. N. &, & Budiyanto, M. (2019). Theoretical Feasibility of Interactive Multimedia Based on Articulate Storyline in Liquid Pressure. *Pendidikan Sains*, 7(2), 14–18. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/2/article/view/27469>
- Indirawati Leztiyani. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.63>
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMPN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 795–801. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1531>
- 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>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nurfajriani, Siti, H., & Nur, H. (2020). Pengaruh multimedia articulate storyline berbasis discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi laju reaksi.



- Prosiding Seminar Kimia*, 75–80.
<http://jurnal.kimia.fmipa.unmul.ac.id/index.php/prosiding/article/view/993>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. L. B., Chamidah, D., Jamaludin, F. J. K., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis. [Google Scholar](#)
- Pertiwi, U. D., Atanti, R. D., & Ismawati, R. (2018). Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA SMP Abad 21. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(1), 24–29. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i1.173>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F1483*, 20–24. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. [Google Scholar](#)
- Sugiyono, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Bandung: CV. Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Sumiyati, W., Netriwati, N., & Rakhmawati, R. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1907>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tambunan, H., Susilawati, W. O., Naibaho, T., Elizabeth, A., S., H., Sahel, D. M. R., Heryanto, Lisnasari, S. F., Parhusip, R. L. H., & Haryanti, S. (2021). *Manajemen Pembelajaran* (T. S. Tambunan (ed.); 1st ed.). CV. Media Sains Indonesia. [Google Scholar](#)

