

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN TIK MATERI SISTEM KOMPUTER KELAS VII**

Kurrata A'yunin¹, Syarifudin², Ita Fitriati³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Taman Siswa Bima

¹kurrataay@gmail.com, ²syarifudinsyarif745@gmail.com, ³itafitriati88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Articulate Storyline 3-based learning media on students' learning motivation in seventh-grade computer system material in Information and Communication Technology (ICT) subject. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using One Group Pretest-Posttest Design, involving 20 students as the sample. The research instruments consisted of pretest, posttest, motivation questionnaires, and observation sheets. The results showed an increase in the average score from 52.25 (pretest) to 80.00 (posttest), with an N-Gain score of 0.58 categorized as moderate. The paired sample t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning there was a significant difference between students' scores before and after using the media. The motivation questionnaire also revealed an increase in all indicators, including learning enthusiasm, engagement, and interest in the material. Thus, the Articulate Storyline 3-based learning media was proven effective in enhancing students' learning motivation and outcomes in ICT learning. This media serves as an innovative learning solution that presents abstract material in a more visual, interactive, and engaging way, making it highly recommended for digital-based learning in junior high schools.

Keywords: *articulate storyline, interactive learning media, learning motivation, computer system*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada materi sistem komputer di mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*, yang melibatkan 20 siswa sebagai sampel. Instrumen penelitian berupa pretest, posttest, angket motivasi belajar, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 52,25 (pretest) menjadi 80,00 (posttest), dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk kategori sedang. Uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil angket juga

menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada semua indikator, seperti semangat belajar, keterlibatan, dan minat terhadap materi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran TIK. Media ini dapat menjadi solusi pembelajaran inovatif yang menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran berbasis digital di sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: articulate storyline, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, sistem komputer

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan signifikan guna mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Satu di antara jenis media pembelajaran yang berkembang pesat seiring kemajuan teknologi adalah media berbasis digital atau interaktif. Articulate Storyline 3 ialah salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru atau pengembang pembelajaran menciptakan materi yang menarik, mudah digunakan, dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui penyajian visual, audio, dan kinestetik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yakni dorongan internal dan eksternal yang

memunculkan semangat dan kesungguhan dalam belajar. Motivasi belajar adalah faktor utama yang memengaruhi hasil belajar, terutama dalam pembelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang memerlukan pemahaman konsep abstrak dan keterampilan praktik. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi yang menantang. Oleh karena itu, kebutuhan akan media pembelajaran interaktif tidak dapat diabaikan, khususnya dalam pembelajaran TIK kompleks dan terus berkembang. Penting untuk merancang media yang menampilkan konten secara visual, dan mengundang partisipasi aktif siswa sehingga mereka dapat memahami dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Mata pelajaran TIK di tingkat SMP, khususnya di kelas VII, memuat materi dasar yang sangat penting, salah satunya adalah materi sistem komputer. Materi ini mencakup pengenalan perangkat keras, perangkat lunak, dan proses kerja komputer yang menjadi pondasi bagi pemahaman materi-materi TIK di jenjang selanjutnya. Namun dalam praktiknya, banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi ini jika disampaikan hanya melalui metode ceramah atau buku teks, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Observasi awal di SMP Negeri 8 Donggo menunjukkan bahwa proses pembelajaran TIK pada materi ini masih didominasi oleh metode konvensional, yang dalam konteks ini merujuk pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered), di mana guru menyampaikan materi secara verbal melalui ceramah, disertai penggunaan buku teks atau lembar kerja tanpa melibatkan media pembelajaran digital atau interaktif. Ciri khas dari metode ini adalah komunikasi satu arah, minimnya visualisasi konsep, serta kurangnya interaksi aktif antara

siswa dan materi pelajaran yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Wahyuni (2021) menemukan bahwa penggunaan Articulate Storyline pada pembelajaran matematika berpotensi meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep peserta didik. Studi oleh Kurniawan & Fitriani (2022) pada pembelajaran IPA juga menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dengan media ini. Nurhayati (2020) menyatakan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan media visual dan interaktif.

Namun, sebagian besar penelitian ini berfokus pada mata pelajaran eksakta, dan belum banyak mengkaji penggunaan Articulate Storyline 3 dalam konteks pembelajaran TIK di jenjang SMP, khususnya materi sistem komputer. Inilah yang menjadi celah penelitian yang hendak dijawab melalui studi ini, agar inovasi media interaktif juga dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran TIK yang bersifat

abstrak dan teknis. Maka dari itu, perlu dilakukan pengujian secara empiris untuk mengetahui efektivitas media ini terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sistem komputer.

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, tetapi telah berkembang ke arah yang lebih inovatif dan digital. Dalam konteks mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, terutama materi sistem komputer yang kompleks dan abstrak, sangat diperlukan media yang dapat menyajikan informasi secara visual dan dinamis. Articulate Storyline 3 hadir sebagai solusi media pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan guru menyusun konten berbasis multimedia dengan berbagai fitur seperti simulasi, animasi, dan interaktivitas. Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran bukan sekedar menjadi alat bantu guru, tetapi juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dengan dukungan

teknologi ini, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antara perangkat keras dan perangkat lunak, serta alur kerja komputer melalui media yang dirancang secara menarik. Kelebihan lain dari Articulate Storyline 3 adalah kemampuannya dalam menyesuaikan konten dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Media ini mampu menjembatani keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi sistem komputer yang bersifat tidak kasat mata menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Karena itu, pemanfaatan media ini sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran TIK di SMP, khususnya dalam rangka meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.

Motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena menjadi penggerak utama dalam proses belajar siswa. Menurut Uno (2006), Motivasi belajar dapat diukur melalui beberapa indikator, antara lain keinginan untuk mencapai keberhasilan, dorongan dan kebutuhan dalam kegiatan belajar, ekspektasi terhadap masa depan, serta penghargaan yang diberikan selama proses pembelajaran,

keterlibatan aktif, serta lingkungan belajar yang mendukung. Dalam konteks pembelajaran TIK, khususnya materi sistem komputer, motivasi belajar sangat dibutuhkan karena siswa dihadapkan pada materi yang memerlukan penalaran dan logika teknis. Tanpa motivasi yang kuat, siswa akan mengalami kesulitan dalam menyerap materi dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Maka dari itu, penggunaan media yang mampu membangkitkan motivasi menjadi sangat penting. Articulate Storyline 3, dengan berbagai fitur, memberikan pengalaman belajar menyenangkan sekaligus menantang bagi siswa. Suryani (2020) menegaskan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa lebih tertarik dengan tampilan visual, animasi, dan penyampaian materi yang tidak monoton. Dengan demikian, kehadiran media pembelajaran seperti ini dapat membantu mengatasi kebosanan dalam belajar dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sangat penting terutama untuk materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi seperti sistem komputer yang bersifat abstrak dan

teknis. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat membantu siswa dalam membangun pemahaman konsep secara bertahap dan memperkuat daya ingat melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Namun demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pemanfaatan Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang secara khusus. Berbeda dengan media visual interaktif umum yang digunakan dalam penelitian sebelumnya, Articulate Storyline 3 memungkinkan integrasi animasi, narasi audio, simulasi interaktif, serta kuis yang dapat memberikan umpan balik langsung. Fitur-fitur ini dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat personal, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik. Sehingga, penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas media secara umum, tetapi juga menguji potensi teknologi pembelajaran berbasis perangkat lunak profesional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sistem komputer.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* didukung oleh sejumlah

penelitian yang membuktikan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Ramadhani dan Hidayat (2021) menemukan bahwa media e-learning interaktif memberikan pengalaman belajar yang mandiri dan aktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan memiliki kontrol terhadap proses pembelajaran mereka sendiri. Dalam konteks materi sistem komputer yang bersifat teknis dan abstrak, media ini memungkinkan siswa guna belajar dengan cara eksplorasi melalui simulasi, kuis, dan interaktivitas yang kaya, sehingga pemahaman konsep dapat lebih mudah tercapai. Selain itu, elemen interaktif yang ada juga mampu mendorong siswa guna.

Berpikir kritis dan kreatif dalam memahami materi, sehingga mereka bukan sekedar menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kendala motivasi belajar rendah serta kesulitan dalam memahami materi sistem komputer. Ini menunjukkan bahwa media yang tepat bukan sekedar membantu aspek

kognitif, tetapi juga berkontribusi signifikan pada aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Meskipun banyak penelitian telah membuktikan dampak positif media interaktif pada pembelajaran, masih terdapat kekurangan khususnya pada penerapan media ini dalam pembelajaran TIK di tingkat SMP, terutama materi sistem komputer. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran matematika, IPA, atau materi lain yang lebih konkret. Penelitian oleh Kurniawan dan Fitriani (2022), misalnya, fokus pada pengaruh media interaktif dalam pembelajaran IPA, sementara studi terkait TIK masih minim. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan penelitian (research gap) yang penting untuk diisi, mengingat materi sistem komputer yang abstrak dan teknis membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan visualisasi dan interaktivitas tinggi supaya peserta didik mampu menguasai materi secara menyeluruh. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan mengisi kekurangan tersebut dengan mengkaji secara khusus dampak penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3

terhadap motivasi belajar siswa dalam materi sistem komputer di kelas VII SMP. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dan pengembang media pembelajaran dapat memperoleh panduan empiris dalam mengembangkan materi yang efektif dan menarik bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini ialah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dalam konteks penelitian kuantitatif, metode eksperimen dimanfaatkan guna meneliti pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) pada kondisi yang dirancang secara terkendali (Sugiyono, 2021: 127).

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian eksperimen dengan desain pra-eksperimen (pre-experimental design). Pada desain ini, penelitian hanya melibatkan satu kelas sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Model penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana kelompok eksperimen diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, kemudian diikuti dengan tes akhir (*posttest*) setelah proses

pembelajaran selesai dilaksanakan. Desain ini digunakan untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa yang terjadi setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif Articulate Storyline 3. Dalam penelitian ini, tidak digunakan kelompok kontrol, sehingga semua siswa mendapatkan perlakuan yang sama dan hasil pretest-posttest menjadi acuan utama dalam menganalisis pengaruh media yang digunakan.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	perlakuan	<i>Posstest</i>
O₁	X	O₂

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dari SMP Negeri 2 Woha pada kelas VII yang dilaksanakan pada tanggal 14 Februari – 16 Februari 2025. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 8 Donggo, sedangkan pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih satu kelas yang terdiri dari 20 orang siswa sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi empat metode, yaitu tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Tes dilakukan dalam bentuk pretest dan posttest

menggunakan soal pilihan ganda menggunakan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi dimanfaatkan guna mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama terkait keterlibatan mereka dalam menggunakan media pembelajaran. Dokumentasi meliputi foto, video, dan catatan kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment guna memastikan instrumen benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan, sedangkan reliabilitas diuji dengan teknik Cronbach's Alpha guna mengukur konsistensi instrumen. Kemudian, analisis data dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan teknik Paired Sample t-Test guna mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menyimpulkan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 terhadap motivasi belajar peserta didik. Apabila nilai t hitung $> t$

tabel pada taraf signifikansi 5%, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti penggunaan media tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sistem komputer.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan guna menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terhadap motivasi belajar siswa pada materi sistem komputer di kelas VII SMP Negeri 8 Donggo. Dalam pengumpulan data, digunakan instrumen berupa pretest dan posttest, observasi aktivitas siswa, serta angket motivasi belajar.

1. Tampilan Media Articulate Storyline 3

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki lima menu utama, yaitu: Home, Tujuan, Materi, Video, dan Evaluasi. Menu tersebut disusun secara sistematis dan interaktif agar mempermudah siswa memahami konsep abstrak seperti sistem komputer. Berikut adalah tampilan masing-masing fitur:



Gambar 1 Tampilan Halaman Awal Articulate Storyline 3

Pada halaman ini merupakan tampilan awal dari media *Articulate Storyline* 3, terdiri dari sampul dan daftar menu. Ada 5 menu yang terdapat pada media yaitu, Home, Tujuan, Materi, Video, dan Evaluasi. Tampilan home dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2 Tampilan Halaman Tujuan

Dihalaman tujuan pembelajaran ini bertujuan agar guru dapat menyusun tujuan dari materi yang akan di ajar dan murid dapat mengetahui apa yang akan dipelajari. Tampilan tujuan pembelajaran.



Gambar 3 Tampilan Halaman Materi

Halaman ini berisi materi pembelajaran TIK materi yang dibuat mulai bab awal sampai bab akhir dan bisa langsung akses pada tampilan berikut ini. Adalah tampilan materi pembelajaran.



Gambar 4 Tampilan Halaman Video

Halaman ini berisi video pembelajaran TIK video pengantar materi system computer yang menjelaskan secara singkat pengertian, komponen perangkat keras, dan perangkat lunak. Video simulasi interaktif, yang menampilkan cara kerja system system computer secara visual dan animatif pada aplikasi Articulate Storyline 3 dan bisa langsung akses pada tampilan berikut ini. Adalah tampilan video pembelajaran.



Gambar 5 Tampilan Halaman Evaluasi

Halaman ini berisi Evaluasi Pembelajaran TIK yang di rancang untuk mengukur pemahaman siswa setelah menyimak materi yang disajikan dalam media. Evaluasi ini terdiri dari 15 soal pilihan ganda, yang disusun berdasarkan indicator pemahamn siswa terhadap materi sistem komputer.soal-soal tersebut ditampilkan secara interaktif dalam aplikasi *Articulate Storyline 3*, dan siswa dapat langsung memilih jawaban. Langsung akses pada tampilan berikut ini. Adalah tampilan Evaluasi Pembelajaran.

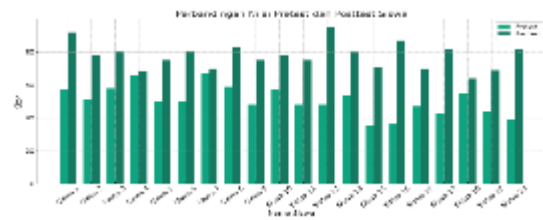
Uraikan secara ringkas hasil yang diperoleh, kemudian lengkapi dengan pembahasan yang mengaitkan temuan tersebut dengan teori pendukung yang relevan.

1. Hasil Pretest dan Posttest

Guna mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan 20 soal pilihan ganda (masing-masing dengan bobot 5 poin jika benar). Dengan demikian, nilai maksimal adalah 100 poin.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

No	Jenis Tes	Rata-rata Skor	Standar Deviasi	N-Gain
1	Pretest	52,25	9,14	-
2	Posttest	80,00	8,32	0,58



Gambar 6. Grafik Pretest dan Posttest

Hasil analisis mengindikasikan bahwa rata-rata skor siswa meningkat dari 52,25 menjadi 80,00 setelah perlakuan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk dalam kategori sedang menurut klasifikasi Hake (1999), yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan.

2. Hasil Uji Statistik Paired Sample t-Test guna mengetahui apakah perbedaan skor pretest dan posttest signifikan, dilakukan uji Paired Sample t-Test menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 2. Hasil Uji t-Test Pretest dan Posttest

Statistik	Nilai
N	20
t-hitung	9,547
Sig. (2-tailed)	0,000

Karena nilai signifikansi ($p = 0,000 < 0,05$) dan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($9,547 > 2,093$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Artinya, penggunaan media Articulate Storyline 3 berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

3. Hasil Angket Motivasi Belajar

Angket berisi 10 pernyataan dengan skala Likert 1–4 (TS–SS). Hasil pengolahan data dari 20 responden menunjukkan peningkatan skor rata-rata untuk masing-masing indikator.

Tabel 3. Skor Rata-rata Angket Motivasi Belajar

Pernyataan	Skor Rata-rata Sebelum	Skor Rata-rata Sesudah
Media membuat semangat belajar	2,6	3,7
Materi mudah dipahami	2,4	3,8
Tertarik mengikuti pelajaran	2,5	3,6
Animasi menyenangkan	2,7	3,8
Membantu fokus belajar	2,3	3,7
Termotivasi belajar mandiri	2,4	3,6
Lebih aktif saat pembelajaran	2,5	3,7
Percaya diri memahami materi	2,4	3,6
Ingin digunakan pada materi lain	2,6	3,9
Meningkatkan minat terhadap TIK	2,5	3,8

Hasil ini mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada semua indikator, terutama pada minat, keterlibatan, dan pemahaman materi. Hal ini menandakan bahwa media interaktif Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan aspek afektif siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran TIK, khususnya pada materi sistem komputer. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata posttest siswa sebesar 80,00 dari nilai pretest sebelumnya yaitu 52,25, dengan N-Gain sebesar 0,58 yang tergolong dalam kategori “sedang”. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* mengindikasikan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti peningkatan tersebut secara statistik signifikan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Ramadhani dan Hidayat (2021) yang menyatakan bahwa media e-learning interaktif berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa karena fitur-fiturnya yang interaktif dan responsif. Dalam konteks pembelajaran sistem komputer yang bersifat abstrak, penggunaan media seperti video simulasi dan interaksi berbasis klik sangat membantu siswa dalam memahami hubungan antar komponen komputer.

Peningkatan motivasi juga tercermin dari hasil angket siswa. Seluruh indikator motivasi belajar menunjukkan peningkatan signifikan, khususnya pada indikator “materi mudah dipahami”, “animasi menyenangkan”, dan “ingin digunakan pada materi lain”. Ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* tidak hanya meningkatkan kognitif siswa, tetapi juga memberi dampak afektif dalam pembelajaran.

Menurut Suryani (2020), media visual interaktif seperti *Articulate Storyline* sangat cocok untuk meningkatkan perhatian dan fokus siswa karena mampu memecah kejenuhan pembelajaran konvensional. Media ini menyajikan materi dengan kombinasi teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif, yang terbukti efektif membangun keterlibatan siswa (engagement) selama pembelajaran. Media ini juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran, di mana siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik dapat terakomodasi. Sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, pembelajaran yang mengandalkan eksplorasi aktif dan simulasi visual dapat memfasilitasi konstruksi pengetahuan siswa secara

lebih baik (Arsyad, 2021). Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Wahyuni (2021) dan Kurniawan & Fitriani (2022) yang mengemukakan bahwa *Articulate Storyline* bukan sekedar meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran TIK, penggunaan media yang interaktif sangat penting karena karakteristik materi yang kompleks dan teknis. Dengan demikian, media berbasis *Articulate Storyline 3* dapat menjadi alternatif solusi inovatif dalam pembelajaran digital, terutama di masa ketika integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan utama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 8 Donggo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem komputer. Rata-rata skor siswa meningkat dari 52,25 pada pretest menjadi 80,00 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 dalam

kategori sedang, dan hasil uji *paired sample t-test* mengindikasikan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil angket motivasi juga menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator, seperti minat belajar, keaktifan, dan pemahaman materi. Dengan demikian, media *Articulate Storyline 3* terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak serta meningkatkan semangat belajar mereka. Oleh karena itu, disarankan agar guru TIK mulai memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif ini dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi yang kompleks dan teknis. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan dan fasilitas teknologi agar pemanfaatan media digital dapat diterapkan secara optimal. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian serupa dengan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti penambahan kelas kontrol, serta menerapkan media ini pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperkaya temuan dan generalisasi hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran gambar teknik kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(2), 75–83.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289>
- Anfira, D. K., Nuzulia, R., & Priyambodo, E. (2021). Pengaruh multimedia Articulate Storyline berbasis discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi laju reaksi. *Jurnal Didaktik Matematika*, 8(1), 45–54.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2857>
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, B., & Fitriani, L. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(1), 33–40.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14256>
- Kurniawan, B., & Fitriani, L. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(1), 33–40.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14256>

- Nurhayati, N. (2020). *Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran TIK*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 123–134.
- Pratiwi, N. (2021). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran TIK. *Jurnal DIDAKTIS: Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(2), 75–83.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/4772>
- Ramadhani, S., & Hidayat, T. (2021). Penggunaan media e-learning interaktif berbasis Articulate Storyline dalam meningkatkan kemandirian belajar. *Jurnal Pendas Mahakam*, 6(2), 76–83.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19260>
- Ramadhani, S., & Hidayat, T. (2021). Penggunaan media e-learning interaktif berbasis Articulate Storyline dalam meningkatkan kemandirian belajar. *Jurnal Pendas Mahakam*, 6(2), 76–83.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19260>
- Suryani, E. (2020). Pengaruh media visual interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 98–105.
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri/article/view/16431>
- Suryani, E. (2020). Pengaruh media visual interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 98–105.
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri/article/view/16431>
- Wahyuni, D. (2021). Pengaruh media interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar siswa pada materi pecahan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 112–120.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/26841>
- Wahyuni, D. (2021). Pengaruh media interaktif Articulate Storyline terhadap motivasi belajar siswa pada materi pecahan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 4(1), 112–120.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/26841>