



## Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3*: Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur Bumi

Uswatun Hasanah<sup>1\*</sup>, Thoha Firdaus<sup>1</sup>, Arini Rosa Sinensis<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Nurul Huda Sukaraja

\* *Coressponding author*:uh387515@gmail.com

### Article History:

Received: Januari 10, 2025

Revised: Maret 21, 2025

Accepted: April 05, 2025

Published: Juni 03, 2025

**Keywords:** *Articulate storyline 3, interactive learning, media*

**Abstract:** *This research aims to find out how students' learning outcomes and interest in learning are influenced by involving Articulate Storyline 3-based learning media in science subjects on the structure of the earth. This research uses a nonequivalent control group design research methodology, namely there are two groups, the experimental class and the control class. Based on the results of research and data analysis regarding student learning outcomes, it was found that after using Articulate Storyline 3-based learning media, the comparison between the increase in learning outcomes for the experimental class and the control class proved that the average learning increase for the experimental class was higher than the control class, namely the average The N-gain of the control class is N-Gain 0.51 with medium qualifications and the average N-Gain of the experimental class is N-Gain 0.70 with medium qualifications. Furthermore, based on the results of the independent sample T-test analysis, the P value was obtained, namely  $0.006 < 0.05$ , so it can be concluded that there is an influence of the use of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 on student learning outcomes. And based on the results of research and data analysis regarding student interest in learning, it was found that after implementing the Articulate Storyline 3-based learning media, the qualifications for student interest in learning were very high, with an average of 89.24%. Because of this, the Articulate Storyline 3 learning media is suitable for use to increase student interest and learning outcomes.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh hasil belajar dan minat belajar siswa dengan melibatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA materi struktur bumi. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *nonequivalent control group design* yaitu terdapat dua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai hasil belajar siswa dihasilkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* perbandingan antara peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan bahwa rata-rata peningkatan belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu dengan rata-rata N-gain kelas kontrol sebesar N-Gain 0,51 dengan kualifikasi sedang dan rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar N-Gain 0,70 dengan kualifikasi sedang. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis uji *independent sample T-test* diperoleh nilai P yaitu  $0,006 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar peserta didik. Dan berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai minat belajar siswa dihasilkan bahwa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* kualifikasi minat belajar peserta didik sangat tinggi yaitu dengan rata-rata sebesar 89,24%. Karena hal tersebut media pembelajaran *Articulate Storyline 3* layak digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan peningkatan inovasi yang maju, dalam sebuah negara pendidikan juga tidak terlepas dari yang namanya ilmu

pengetahuan dan teknologi. Adanya kemajuan teknologi telah banyak merubah cara pandang masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mardiyah (2021) pendidikan sebagai kegiatan yang

dilakukan guna untuk membuat siswa agar dapat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Penerapan media dan metode yang cocok dapat membuat tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran terutama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran. Seseorang yang mempunyai minat yang sangat tinggi untuk mencari tahu tentang suatu hal, maka seseorang tersebut akan berusaha untuk meraih yang ingin dicapainya. Minat belajar yang dimiliki siswa menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Purnomo, 2015). Penyampaian materi IPA perlu beberapa strategi karena terdapat beberapa materi IPA yang tidak mudah untuk dipahami oleh peserta didik contohnya materi struktur bumi. Maka perlu adanya pemanfaatan teknologi untuk membuat pembelajaran IPA itu lebih mudah dipahami peserta didik.

Materi struktur bumi sangat perlu menggunakan media pembelajaran karena jika hanya melalui gambaran-gambaran tanpa media pembelajaran akan sulit untuk dipahami, tetapi jika siswa menggunakan media pembelajaran mereka akan lebih paham terhadap materi, dikarenakan paham dengan bentuk-bentuk dari struktur bumi itu sendiri. Menurut Husain (2011) media pembelajaran merupakan suatu alat dalam tumbuhnya pengalaman sebagai perantara komunikasi dari pendidik kepada peserta didik. Kontribusi media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memajukan kualitas pembelajaran.

Banyak sekali pemrograman yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran, dengan memanfaatkan bantuan produk ini kita dapat membuat media pembelajaran yang sangat menarik.. Dan disini peneliti menggunakan bantuan *software articulate storyline 3* dalam membuat media pembelajaran (Jubaerudin, 2021). *Articulate storyline 3* merupakan pemrograman yang dapat

dimanfaatkan untuk menjadikan media pembelajaran sebagai pengenalan. Dengan memanfaatkan produk ini untuk membuat media pembelajaran, menghasilkan media yang tidak kalah menariknya dengan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan pemrograman lain (Suhailaha, 2021).

Suatu cara yang efektif untuk menarik perhatian siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *articulate storyline 3* ini. Pemanfaatan *software* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3* dapat membuat proses pembelajaran lebih disukai siswa sehingga dapat membuat siswa itu lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

*Articulate storyline 3* suatu *software* yang memiliki kelebihan seperti terdapat perpaduan antara audio, gambar dan video, serta luaran atau hasil publish yang banyak pilihannya. *Articulate storyline 3* yang sekarang mempunyai beberapa kelebihan dari pada versi yang terdahulu, terdapat unsur tambahan yang dapat mempermudah penggunaannya sehingga mampu menghadirkan media pembelajaran cerdas yang menarik.

Penelitian ini terdapat beberapa pembaruan dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini yaitu: Penelitian Janah (2015) dengan judul penelitian pengaruh penggunaan multimedia *articulate storyline* dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di madrasah aliyah negeri 3 kedir. Pembaruan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu terdapat pada variable terikat dan materi penelitiannya. Variable terikat penelitian yang digunakan hasil pembelajaran dengan materi fiqih, sedangkan yang peneliti gunakan yaitu variable terikat minat dan hasil belajar dengan materi struktur bumi.

Penelitian Jais & Amri (2021) dengan judul penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis articulate storyline 3 terhadap hasil belajar IPA siswa SMP negeri 2 gantarang keke kabupaten bantaeng. Pembaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada metode penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan Pre Exsperimental dengan desain one group pretest-posttest, sedangkan metode yang diambil peneliti yaitu Quasi Ekperimental dengan desain nonequivalent control group design.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustina & Elan (2021) pengaruh media pembelajaran articulate storyline pada materi keragaman budaya terhadap minat belajar siswa kelas V SDN sindangheula 02. Pembaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada populasi, materi, serta metode penelitiannya. Populasi penelitian siswa SD dengan materi keragaman budaya sedangkan populasi yang diteliti oleh peneliti yaitu siswa SMP dengan materi struktur bumi. Metode penelitian yang digunakan Pre Exsperimental dengan desain one group pretest-posttest, sedangkan metode yang diambil peneliti yaitu *Quasi Ekperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design yaitu terdapat dua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan pretest tetapi kelas kontrol tidak diberikan penerapan media tidak diterapkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* 3, sedangkan untuk kelas eksperimen diberikan penerapan. Bentuk rancangan nonequivalent control group design (Sugiyono, 2010) tersebut yaitu :

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	$O_1$	Media AS3	$O_2$
Kontrol	$O_1$	Konvensional	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = pemberian pretest pada kelas eksperimen dan kontrol

$O_2$  = pemberian posttest pada kelas eksperimen dan kontrol

Persentase kelayakan media pembelajaran dari setiap aspek dapat dihitung menggunakan rumus skala likert (Nurrita, 2018). Berikut rumus menghitung kelayakan media pembelajaran:

$$x_i = \frac{\sum s}{s_{max}} \times 100\% \dots (1)$$

Keterangan:

$x_i$  = Nilai kelayakan angket tiap aspek

$\sum s$  = Jumlah skor

$s_{max}$  = Skor maksimal (Nurrita, 2018)

Rata-rata persentase seluruh responden dari masing-masing kelompok responden (Irwandani, et al., 2017). Rumus untuk mencari rata-rata persentase semua responden sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots (2)$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi jawaban semua responden

n = Nilai ideal (Irwandani, et al., 2017).

Adapun skala interpretasi kriteria kelayakan sesuai dengan tabel 3.4

**Tabel 2.** Skala Interpretasi Kriteria Kelayakan

Interval	Kriteria
$75\% < P \leq 100\%$	Sangat Layak
$50\% < P \leq 75\%$	Layak
$25\% < P \leq 50\%$	Kurang Layak
$\leq 25\%$	Tidak Layak

(Irwandani, et al., 2017)

Peningkatan hasil belajar peneliti menggunakan rumus uji N-Gain. Data pretes dan postes hasil belajar dalam penelitian dibandingkan dengan menggunakan analisis Hake sebagai berikut:

$$N - Gain (g) = \frac{skor postes - skor pretes}{skor maksimum - skor pretes}$$

Ada tiga kategori perolehan skor N-gain yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.** Kategori Nilai Gain

Kategori Nilai Gain	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

(Hake,1999)

Peneliti menggunakan uji hipotesis *Independent T-Tes* pada software Jamovi dengan taraf signifikan 5% untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Persentase minat belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots (3)$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N= Jumlah responden yang disajikan sampel






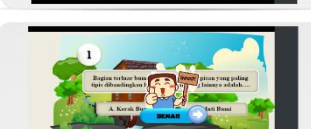


Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini merupakan indikator minat menurut Syaiful Bahri Djamarah yaitu: 1) rasa suka/senang; 2) pernyataan lebih menyukai; 3) adanya rasa ketertarikan; 4) adanya kesadaran untuk belajar; dan 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberikan perhatian. Peneliti menggunakan bantuan berupa *software Jamovi*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama peneliti harus mempersiapkan media pembelajaran dan instrumen yang akan divalidasi dan kemudian digunakan dan diujikan pada siswa. Hasil validasi media pembelajaran ditunjukkan pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Media Pembelajaran yang Telah Divalidasi

Tampilan	Gambar
Tampilan Intro	

Tampilan	Gambar
Tampilan Slide Pembukaan	
Tampilan Menu Utama	
Menu Tujuan Pembelajaran	
Menu Materi	
Menu Video	
Menu Evaluasi	
Menu Petunjuk Penggunaan	
Menu Akhir Media	

Media pembelajaran perlu divalidasi untuk mengetahui kesesuaian materi yang akan diberikan kepada peserta didik dan untuk menyesuaikan desain media agar bisa menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran di validasi kepada tiga ahli media dan tiga ahli materi, kemudian hasil validasi media dirata-ratakan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut untuk digunakan. Rata-rata hasil validasi media

pembelajaran dari tiga ahli media dan tiga ahli materi ditunjukkan pada tabel 5 dan 6.

**Tabel 5.** Rata-rata Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Rata-Rata
Aspek teks, audio dan visual	84,26%
Aspek media	83,33%
Aspek manfaat	81,25%

Tabel 5 dapat kita lihat bahwa sesuai interval kelayakan media menurut Irwandani, et al., (2017) hasil rata-rata seluruh responden ahli media menunjukkan bahwa media sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 6.** Rata-rata Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Rata-Rata
Aspek pembelajaran	68,75%
Aspek materi	83,33%
Aspek Bahasa	77,78%

Tabel 6 dapat kita lihat bahwa sesuai interval kelayakan menurut Irwandani, et al., (2017) hasil rata-rata seluruh responden ahli materi menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran yang akan disampaikan kepeserta didik sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 7.** Hasil Nilai Tertinggi dan Terendah Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

	Kelas Kontrol		Total
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	
Pretest	3,1	7,7	4,72
Posttest	4,6	10	7,51

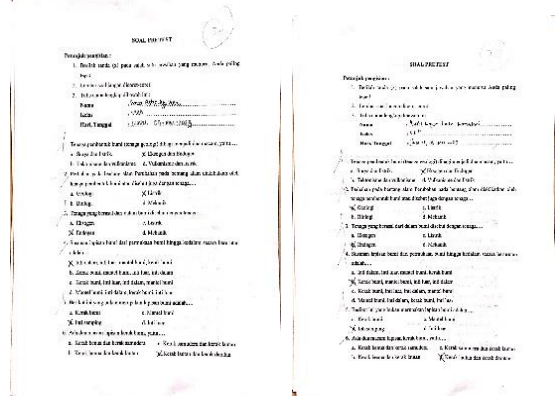
Tabel 7 diperoleh nilai pretest terendah yaitu 3,1, nilai tertinggi 7,7 dan dengan rata-rata nilai pretest 4,72. Sedangkan nilai posttest kelas kontrol dengan metode konvensional ditambah dengan penggunaan media gambar struktur diperoleh nilai posttest terendah yaitu 4,6, nilai tertinggi 10 dan dengan rata-rata nilai posttest 7,51.

Sehingga dari hasil pretest dan posttest peserta didik yang telah diperoleh kita dapat menghitung peningkatan hasil belajar dengan menggunakan uji N-Gain.

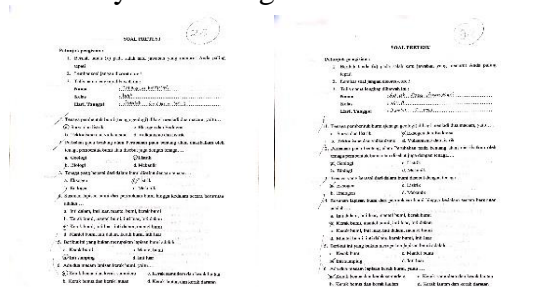
**Tabel 8.** Nilai N-Gain Score Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	N-Gain Score	Kategori
	0,51	Sedang

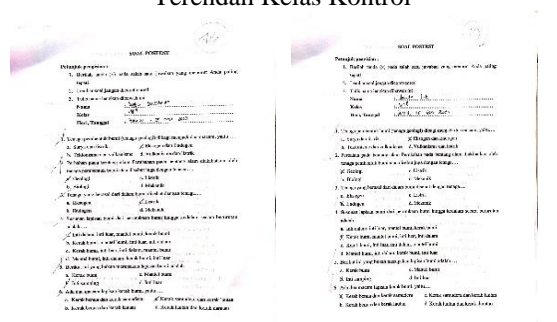
Tabel 8 diperoleh nilai N-Gain atau peningkatan hasil belajar kelas kontrol sebesar 0,51 dengan kategori sedang dan dengan nilai N-Gain dalam (%) yaitu 51,29% dengan kategori tafsiran efektifitas N-Gain yaitu kurang efektif.



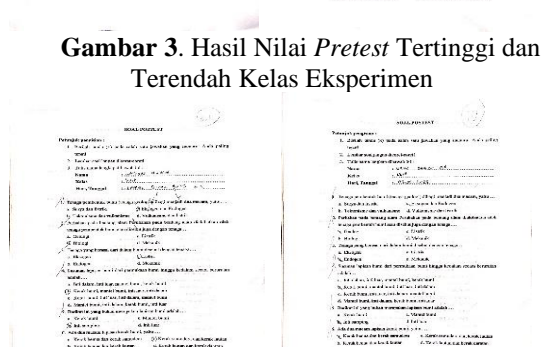
**Gambar 1.** Hasil Nilai Pretest Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol



**Gambar 3.** Hasil Nilai Pretest Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen



**Gambar 2.** Hasil Nilai Posttest Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol



**Gambar 4.** Hasil Nilai Posttest Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen

**Tabel 9.** Hasil Nilai Tertinggi dan Terendah *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

	Kelas Eksperimen		Total
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	
<i>Pretest</i>	2,3	9,2	5,05
<i>Posttest</i>	3,1	10	8,40

Table 9 diperoleh nilai *pretest* terendah yaitu 2,3, nilai tertinggi 9,2 dan dengan rata-rata nilai *pretest* 5,05. Sedangkan nilai *posttest* setelah diterapkannya media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diperoleh nilai *posttest* terendah yaitu 3,1, nilai tertinggi 10 dan dengan rata-rata nilai *posttest* 8,40. Sehingga dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang telah diperoleh kita dapat menghitung peningkatan hasil belajar dengan menggunakan uji N-Gain.

**Tabel 10.** Nilai *N-Gain Score* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	<i>N-Gain Score</i>	Kategori
	0,70	Sedang

Tabel 10 diperoleh nilai N-Gain atau peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,70 dengan kategori sedang cenderung ke besar dan dengan nilai N-Gain dalam (%) yaitu 70,27% dengan kategori tafsiran efektifitas N-Gain yaitu cukup efektif. Sebelum pengujian hipotesis menggunakan software Jamovi maka perlu dilakukannya uji normalitas data dan homogenitas data dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 11.** Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	<i>Shapiro-wilk p</i>	Keterangan
Kontrol	0,182	Normal
Eksperimen	0,055	Normal

Kaidah pengujian jika nilai *Shapiro-wilk p* > 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Sehingga hasil uji normalitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen karena nilai *Shapiro-wilk p* kelas kontrol dan eksperimen > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 12.** Hasil uji *Homogeneity of Variances Test (Leven's)*

<i>P</i>	Keterangan
0,248	Homogen

Dilihat dari hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa  $P > 0,05$  sehingga data dapat dikatakan homogen. Dari tabel 11 dan 12 diperoleh bahwa data tersebut dikatakan normal dan homogen sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan uji *Independent Samples T-test* dengan menggunakan software Jamovi, adapun hasil pengujian hipotesis sebagai berikut :

**Tabel 13.** Hasil Uji *Independent Samples T-test*

	<i>Independent Samples T-test</i>			
	Statistic	df	<i>P</i>	<i>Effect Size</i>
N-Gain	2,62	42,0	0,006	0,792

Berdasarkan ketentuan uji hipotesis menurut Sukardi (2004) dapat dilihat bahwa nilai  $P/sig$   $0,006 < 0,05$  sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* di kelas eksperimen, peserta didik diberikan angket untuk mengukur seberapa besar minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Sehingga diperoleh data rata-rata minat belajar peserta didik yang terdiri dari lima aspek yaitu 89,24%.

**Tabel 14.** Rata-rata Hasil Minat Belajar Berdasarkan Aspek

Aspek	Rata-Rata
Aspek adanya perasaan senang terhadap belajar	91,85%
Aspek adanya ketertiban didalam belajar	84,78%
Aspek adanya ketertarikan dalam belajar	87,50%
Aspek adanya perhatian terhadap belajar	86,41%
Aspek adanya semangat untuk memahami materi	92,93%

Dilihat dari kriteria minat belajar oleh Arikunto (2002) dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* di peroleh dengan kriteria sangat tinggi.

**Tabel 15.** Rata-rata Minat Belajar Siswa

Rata-Rata Minat Belajar	Kriteria
89,24%	Sangat Tinggi

Setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* minat belajar siswa tergolong dengan kriteria sangat tinggi hal ini dilihat dari rata-rata hasil angket minat peserta didik, dan dari hasil angket minat belajar peserta didik pernyataan nomor 7 dapat dilihat bahwa peserta didik lebih cenderung memperhatikan yaitu dengan rata-rata sebesar 88,04%, hal tersebut dikarenakan peserta didik tertarik dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, dan dari hasil angket minat belajar peserta didik pernyataan nomor 9 dapat dilihat bahwa peserta didik juga cenderung lebih mudah menerima pembelajaran dengan rata-rata sebesar 94,87%, hal ini dikarenakan terdapat banyaknya animasi didalam media pembelajaran yang dapat memperjelas materi.

Diketahui dalam angket minat peserta didik nomor 5 terlihat bahwa peserta didik tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *articulate storyline 3* sebesar 92,32%. Karena ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut menyebabkan hasil belajar siswa itu meningkat terbukti dari adanya perbedaan peningkatan hasil belajar dari kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan media gambar dalam buku IPA siswa kurikulum merdeka dengan kelas eksperimen yang diberi penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*.

Penelitian ini juga didukung oleh Agustina & Elan (2021) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dapat meningkatkan minat belajar siswa dan lebih efektif ketika digunakan dibandingkan hanya metode ceramah saja. Dan menurut teori yang dikemukakan oleh

Sidah, et al., (2019) bahwasannya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Selain itu, menurut Safira, et al., (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian Rohmah & Bukhori (2020); Rulviana, (2022); Yuliansyah, et al., (2021) yang menemukan bahwa media *articulate storyline* menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang valid dan praktis dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data diatas disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* materi struktur bumi yaitu sebesar 0,51 dan dalam kategori sedang. Dan peningkatan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* materi struktur bumi yaitu sebesar 0,70 dan dalam kategori sedang. Penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* materi struktur bumi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII materi struktur bumi. Peningkatan minat belajar IPA siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 tergolong kedalam kategori sangat tinggi.

Peneliti selanjutnya perlu persiapan lebih dalam sebelum membuat media pembelajaran menggunakan software *articulate storyline 3* ini, agar dapat menghasilkan luaran media pembelajaran yang lebih menarik lagi. Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline 3*

ini atau penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* 3 pada aspek-aspek pembelajaran yang lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, U., & Elan, E. (2021) Pengaruh media pembelajaran articulate storyline pada materi keragaman budaya terhadap minat belajar siswa kelas V SDN sindangheula 02. *Jurnal Sekolah*. 5(3). 165-169. <https://doi.org/10.24114/js.v5i3.26827>.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan project*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Woodland Hills: Dept. of Physics, Indiana University.
- Husain, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline di sekolah dasar. 07(September).
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul digital interaktif berbasis articulate studio'13: Pengembangan pada materi gerak melingkar kelas x. 6(2). 221-231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiru.ni.v6i2.1862>.
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis articulate storyline 3 terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di SDN 2 gantarang keke kabupaten bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 4(3). 795-800.
- Janah, S. N. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia articulate storyline dalam meningkatkan hasil pembelajaran fiqih di Madrasah aliyah negeri 3 kediri. *Undergraduate thesis*, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim.
- Jubaerudin, J. M. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis android berbantuan articulate storyline 3 pada pembelajaran matematika di masa pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*. 3(2).
- Mardiyah, A.M. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Firdaus Gubug." *Journal of Basic Education* 2(Agustus).
- Nasir, Muhammad. (2001). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1). 171-178. <http://10.33511/misykat.v3i1.52>.
- Purnomo, M. S. 2015. "Peningkatan Minat Belajar IPA Materi Struktur Bumi Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ronggo 03 Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015." (Maret).
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic and Education Journal*, 2.
- Rulviana, V. (2022). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis articulate storyline terhadap hasil pembelajaran tematik kelas IV SD. *Fordetak* (Maret).
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra*:

- Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
- Sidah, L.M., Wijoyo, S.H., & Wicaksono, S.A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint untuk meningkatkan motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan hasil belajar siswa di SMK negeri 3 malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(9). 8695-8705. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6228>
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailaha, F. (2021). Articulate storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 05 (April).
- Sukardi. (2004). *Metodologi Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliansyah, A.R., Teguh, L., Wiguno, H., & Kurniawan, A.W. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran gerak dasar lari berbasis aplikasi articulate storyline. *Sport Science and Health*, 3(4).