

Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan

Rahelia Hidayat^{1*}, Ulfa Isni Kurnia²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Aisyah Pringsewu

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

*Corresponding email: raheliahidayat19@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 8 December 2025

Accepted 21 April 2026

Published 30 June 2026

Keywords:

Interactive media; Articulate

Storyline; information and

communication technology;

learning interest

ABSTRACT

Learning media play an important role in helping students understand the material, improve focus, and encourage active engagement in the learning process. One effective interactive medium is Articulate Storyline 3, which presents material with engaging visuals and interactive features. This study was motivated by the low learning interest among students in the Information and Communication Technology (ICT) subject at SMPQTA An-Nur of Gedong Tataan, where conventional methods are still used. This study aims to determine the effect of using Articulate Storyline 3 media on the learning interest of Grade VII students. This research used a quantitative method with data collection techniques including observation, learning interest questionnaires, student response questionnaires, pre-tests, and post-tests. The results showed that 93.9% of students experienced an increase in learning interest, with the average pre-test score increasing from 64.97 to 90.18 in the post-test. Based on the response questionnaire, 51.5% of students rated the media as "highly feasible" and 48.5% as "feasible." Therefore, the use of interactive learning media based on Articulate Storyline 3 can increase students' learning interest and support the achievement of learning objectives.

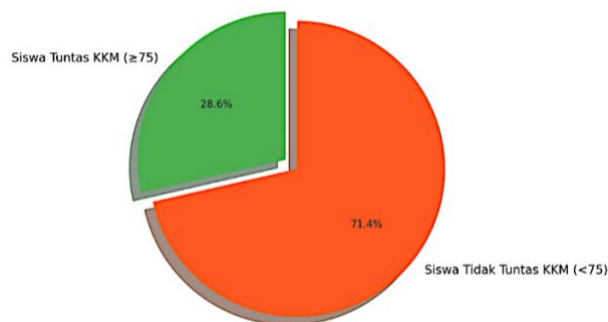


© 2026 The Authors. Published by Nexus Edutech Press. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah pemahaman materi (Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J., 2024). Dalam konteks digitalisasi pendidikan, media pembelajaran interaktif menjadi solusi inovatif karena mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan meningkatkan motivasi siswa (Rochmah, R. N., & Susanti., 2024). Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah Articulate Storyline 3, yang memungkinkan penyajian materi secara visual dan responsif. Penelitian oleh Sabani dan Iswasta Eka (2024) menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pendekatan aplikatif seperti Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Namun, implementasi media digital dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan masih belum optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VII mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada konsep Sistem Komputer, meskipun telah menggunakan perangkat seperti Chromebook. Guru dan siswa menyebutkan bahwa metode pembelajaran masih konvensional, sehingga menurunkan minat belajar. Kondisi ini tercermin dari rendahnya capaian hasil belajar, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.



Gambar 1 Hasil belajar siswa kelas VII SMPQTA An-Nur Gedong Tataan

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan praktik pengajaran di kelas. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini menawarkan integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 sebagai alternatif yang dapat meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman materi siswa pada pelajaran TIK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan, sekaligus mengevaluasi respon siswa terhadap media yang digunakan, dengan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan inovasi pembelajaran serta manfaat praktis bagi guru dalam merancang proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one group pretest-posttest untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terhadap minat belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran, Lampung, dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa kelas VII yang ditentukan melalui teknik total sampling.

Penelitian ini dimulai dengan pemberian pretest untuk mengukur minat awal siswa, dilanjutkan dengan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif selama empat pertemuan, dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui adanya perubahan setelah perlakuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk melihat keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran, angket skala Likert dengan empat pilihan untuk mengukur minat belajar dan respons siswa, serta soal pretest dan posttest pilihan ganda untuk mengukur pemahaman materi. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator yang relevan dan mencakup pernyataan positif maupun negatif. Uji validitas dilakukan dengan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Alpha Cronbach melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 22.

Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk menentukan jenis uji hipotesis yang digunakan. Jika data berdistribusi normal, digunakan paired sample t-test, jika tidak normal, digunakan uji Wilcoxon signed-rank test. Selain itu, analisis gain score digunakan untuk melihat peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Data angket dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan rata-rata, kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk menilai respon siswa terhadap media pembelajaran. Hasil akhir penelitian ini digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan, sekolah menengah berbasis Islam yang berlokasi di Desa Kutoarjo, Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. Sekolah ini memiliki fasilitas belajar yang cukup memadai seperti laboratorium komputer dan perangkat Chromebook yang mendukung pembelajaran berbasis digital, termasuk pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek siswa kelas VII sebanyak 33 orang. Fokus penelitian adalah untuk mengukur

pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terhadap minat belajar siswa.

Observasi

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran siswa kelas VII di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3. Aspek yang diamati meliputi metode pengajaran, tingkat keterlibatan siswa, minat belajar, dan pemahaman materi siswa.



Gambar 2 Hasil observasi awal pembelajaran kelas VII pada mata pelajaran TIK di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan

Observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran TIK masih bersifat satu arah. Hanya 25% responden menilai metode pembelajaran cukup membantu, sementara 75% menyatakan sebaliknya. Seluruh responden (100%) menilai minat belajar siswa masih rendah, dan 66,7% siswa merasa kesulitan memahami materi.

Hasil Data Angket Minat Belajar

Hasil analisis data angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa kelas VII SMPQTA An-Nur Gedong Tataan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Jumlah responden dalam pengisian angket sebanyak 33 siswa ($N = 33$). Pengukuran dilakukan untuk melihat perubahan tingkat minat belajar setelah perlakuan diberikan, dengan menggunakan instrumen angket yang disusun berdasarkan indikator minat belajar.

Tabel 1 Hasil analisis data angket minat belajar siswa

		Peningkatan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	6.1	6.1	6.1
	1	31	93.9	93.9	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Setelah media interaktif diterapkan, terjadi peningkatan signifikan pada minat belajar siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa 93,9% siswa mengalami peningkatan minat belajar, sedangkan hanya 6,1% tidak mengalami peningkatan.

Pretest dan Posttest

Pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tes ini diberikan kepada 33 siswa kelas VII SMPQTA An-Nur Gedong Tataan sebagai bagian dari pengukuran hasil belajar. Nilai pretest mencerminkan pemahaman awal siswa terhadap materi, sedangkan posttest menggambarkan peningkatan setelah proses pembelajaran dilakukan.

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif Nilai Pretest, Posttest, Gain Score Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	33	40	87	64.97	12.975
Posttest	33	80	100	90.18	5.399
Gain_Score	33	.35	1.00	.7040	.18716
Valid N (listwise)	33				

Hasil nilai rata-rata pretest sebesar 64,97 meningkat menjadi 90,18 pada posttest. Gain score rata-rata sebesar 0,7040 berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga pemahaman siswa terhadap materi Sistem Komputer pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Hasil Data Angket Respon Siswa

Analisis data angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas VII terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Tabel 3 Kategori dan Persentase Angket Respon Siswa

KATEGORI					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	16	48.5	48.5	48.5
	Sangat Layak	17	51.5	51.5	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Hasil analisis angket respon siswa juga menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media. Sebanyak 48,5% menilai media ini “Layak” dan 51,5% menilai “Sangat Layak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Peningkatan ini terjadi karena media tersebut mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Pada kondisi awal, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung satu arah, sehingga partisipasi dan pemahaman siswa relatif rendah. Pendekatan semacam ini kurang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini, yang membutuhkan stimulus visual dan interaktivitas. Dalam konteks ini, pembelajaran multimedia yang efektif harus mampu mengintegrasikan elemen teks, gambar, suara, dan animasi agar mendukung proses kognitif secara optimal.

Penerapan Articulate Storyline 3 terbukti mampu meningkatkan baik minat belajar siswa. Berdasarkan data, sebanyak 93,9% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar, dan gain score rata-rata sebesar 0,704 termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan minat memiliki korelasi positif terhadap capaian hasil belajar. Selain itu, seluruh siswa memberikan penilaian positif terhadap media yang digunakan, dengan 100% responden menyatakan media tersebut layak atau sangat layak. Temuan ini mencerminkan bahwa siswa merasa lebih nyaman, tertarik, dan terbantu dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media interaktif yang memberi ruang eksplorasi dan fleksibilitas.

Meskipun penggunaan Chromebook tidak diizinkan, media tetap dapat diakses secara optimal melalui perangkat seluler siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif memiliki fleksibilitas tinggi dan tetap efektif meskipun dalam keterbatasan fasilitas. Dalam konteks ini, pembelajaran digital yang adaptif menjadi solusi strategis dalam memperluas akses dan kualitas pendidikan, terutama di lingkungan sekolah yang belum sepenuhnya digital.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian Winaldi (2023) yang menemukan bahwa Articulate Storyline juga efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SMAN 5 Soppeng yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari 60% menjadi 97,14% di kelas

eksperimen, dengan peningkatan hasil belajar dari 50,31 menjadi 76,88. Temuan ini menunjukkan konsistensi media Articulate Storyline lintas mata pelajaran.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung pembentukan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi digital. Oleh karena itu, integrasi media seperti Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran sehari-hari sangat disarankan, terutama di sekolah yang telah memiliki akses teknologi dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPQTA An-Nur Gedong Tataan. Peningkatan ini terlihat dari bertambahnya persentase siswa dengan minat belajar tinggi, serta hasil gain score yang tergolong tinggi. Selain itu, respon siswa terhadap media ini sangat positif, seluruh siswa menilai media layak atau sangat layak digunakan, yang menunjukkan bahwa media ini dapat menunjang proses pembelajaran. Sebagai rekomendasi, guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran rutin guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media ini pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. P. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran*. Jurnal Idaarah, 3(2), 208–209.
- Afifah, S., Mudzakir, A., & Diyanto, A. B. N. (2022). How to calculate paired sample t test using SPSS software: From step by step processing for users to the practical examples in the analysis of the effect of application anti fire bamboo teaching materials on student learning outcomes. *Indonesian Journal of Teaching in Science*. <https://doi.org/10.17509/ijotis.v2i1.45895>
- Angraini, T. S., & Reinita. (2022). Pengembangan media Articulate Storyline 3 berbasis saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 45–56.
- Firdaus, M. N. A., & Suswanto, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi gaya kelas IV menggunakan metode kuis demonstrasi. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2023.1>
- Firstianta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 6(1), 9366–9380. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522.
- Husna, Z. A., Salimi, M., & Suryandari, K. C. (2023). Pengembangan media cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 123–135. <https://doi.org/10.1234/kalamcendekia.v11i3.56789>
- Kurnia, U. (2023, March). *Interpretasi koefisien korelasi Pearson di SPSS*. <https://blog.restatolahdata.id/interpretasi-korelasi-pearson-spss/>
- Mahdalina. (2022). *Pengaruh minat belajar, dukungan orang tua, dan lingkungan belajar terhadap perilaku belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pancasetia Banjarmasin.
- Nasaruddin, D., Pagarra, H., & Annisa, N. (2022). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN No. 69 Galesong I Takalar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–15.

- Pratama, C. E., Suryanti, S., & Rini, S. (2024). *Upaya peningkatan minat belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media konkret*.
- Pusdatin Kemendikbudristek. (2021, June). *Pembelajaran berbasis TIK (PembaTIK) dalam meningkatkan level kompetensi TIK guru di Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-berbasis-tik-pembatik-dalam-meningkatkan-level-kompetensi-tik-guru-di-indonesia/>
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Wordwall pada pelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1).
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di Kecamatan Larangan Tangerang*. Universitas Esa Unggul.
- Qonita, N. A. (2024, October). *Articulate Storyline: Teknologi pembuat media pembelajaran interaktif mudah dan menarik*. <https://warstek.com/articulate-storyline/>
- Rochmah, R. N., & Susanti. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan iSpring Suite 11 mata pelajaran dasar akuntansi kelas X SMK. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 23–36. <https://doi.org/10.24127/ajpm>
- Sabani, M. N., & Iswasta Eka, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Articulate Storyline 3 terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 26841. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26841>
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477.
- StatsDirect. (2021). *P values (calculated probability) and hypothesis testing*. https://www.statsdirect.com/help/basics/p_values.htm
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D dan penelitian tindakan*. Alfabeta.
- Talikan, A. I., et al. (2025). On paired samples t-test: Applications, examples and limitations. *Mindanao State University-Sulu*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10987546>
- Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif augmented reality mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Ematik: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 186.
- Winaldi, Usman, Ahsan, M., & Misbahuddin. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap hasil dan minat belajar siswa. *Journal of Mathematics Learning Innovation (JMLI)*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v2i2>