

## ARTICULATE STORYLINE 3 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI RASIO

Dewa Ayu Putu Tyas Yuli Adelia<sup>1</sup>, I Putu Ade Andre Payadnya<sup>2</sup>, Putu Ledyari Noviyanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Mahasaraswati Denpasar  
Email: tyasyuli79@gmail.com

### ABSTRACT

*This study aims to examine the effect of interactive media assisted by Articulate Storyline 3 on the ratio of material to student learning outcomes. This study uses a quantitative pre-experimental method, with a One Group Pretest-Posttest Design. The population of the study was students of class VII E of SMP Negeri 14 Denpasar. The research sample consisted of 12 people selected using the Simple Random Sampling technique. Data were collected through observation, documentation, and multiple-choice objective tests. Data analysis was carried out using the swimmer test, namely the normality test and hypothesis test using the paired sample statistical t-test and the N-Gain test with the help of the SPSS 25 program. The results showed an N-Gain score of 0.71, which means that the media is quite effective. The results of the paired sample statistical t-test obtained a sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$  and the results of  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $8.228 > 2.201$ . Thus, the use of Articulate Storyline 3 as an interactive learning media has a significant effect on student learning outcomes in the material ratio. With this media, teachers can make it easier to explain ratios, including comparisons and scales, thus enabling students to understand applications in real life.*

**Keywords:** Articulate Storyline 3; Learning Outcomes; Interactive Learning Media; Pre-Eksperimental; Ratios

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif pre-eksperimental, dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 14 Denpasar. Sampel penelitian terdiri dari 12 orang yang dipilih dengan teknik *Simple Random Sampling*. Data didapatkan dengan melalui observasi, dokumentasi, serta tes objektif pilihan ganda. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji-t *paired sampels statistic* dan uji N-Gain dengan bantuan progam *SPSS 25*. Hasil penelitian mendapatkan *N-Gain score* sebesar 0,71, yang berarti media cukup efektif. Hasil uji-t *paired sampels statistic* memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8.228 > 2.201$ . Dengan demikian, penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi rasio. Dengan media ini, guru dapat mempermudah penjelasan konsep rasio yang meliputi perbandingan dan skala, sehingga siswa mengerti contoh penerapan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci:** Articulate Storyline 3; Hasil Belajar; Media Pembelajaran Interaktif; Pre-Eksperimental; Rasio

### PENDAHULUAN

Efektivitas pembelajaran tidak hanya harus berfokus pada optimalisasi capaian hasil akhir yang diperoleh siswa, melainkan harus menekankan pada proses belajar siswa itu sendiri agar memiliki pemahaman yang baik dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari (Fakhrurrazi, 2018). Guru dapat menggunakan teknologi sebagai mediator guru atau media pembelajaran untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa melalui berbagai *website* dan aplikasi belajar (Maritsa et al., 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran, isi materi

pelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa. Pelajaran menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah paham dan ikut aktif dalam prosesnya yang berdampak pula pada antusiasme siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung (Wulandari et al., 2023). Penerapan teknologi dalam media pembelajaran dan matematika menjadi satu kesatuan penting untuk meningkatkan hasil belajar dan memudahkan proses belajar matematika (Pratidiana, 2021). Jika guru menyampaikan materi dengan media pembelajaran, maka durasi guru menjelaskan materi kepada siswa bisa lebih efisien terutama pada pelajaran matematika (Bito & Masaong, 2023).

Pada jenjang kelas VII SMP, materi rasio merupakan pokok bahasaan yang termuat pada pelajaran matematika yang meliputi perbandingan dan skala yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah sehari-hari. Namun, menurut Melanie (2019) kenyataannya banyak siswa yang kesulitan ketika dihadapkan untuk memecahkan soal cerita yang melibatkan materi perbandingan. Kesulitan yang dialami siswa dapat berasal dari kurangnya penguasaan siswa terhadap konsep dasar atau kesalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Saryanto, 2019) mengemukakan bahwa pemahaman siswa tentang konsep skala masih lemah. Siswa kurang memahami konsep skala adalah perbandingan jarak, sehingga siswa keliru ketika menjawab soal mengenai skala dengan membuat perbandingan luas.

Penelitian yang dilakukan oleh Nufus (2022) mengemukakan adanya permasalahan siswa terhadap materi perbandingan yakni siswa menemui mengalami kendala ketika mengerjakan soal cerita yang melibatkan materi perbandingan karena beberapa faktor. Pertama, siswa belum sepenuhnya memahami perbedaan antara perbandingan senilai dan berbalik nilai. Kedua, siswa kesulitan dalam menerjemahkan bahasa soal matematika menjadi konsep yang konkret. Ketiga, siswa lemah dalam memahami gambar pada soal. Hasil penelitian Ditasona (2022) menunjukkan bahwa ketika menjawab soal dengan materi skala siswa kurang memahami dan menggunakan rumus dari konsep skala pada peta.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan peneliti pada bulan Agustus 2024 di SMP Negeri 14 Denpasar, pada proses pembelajaran di kelas guru lebih sering memanfaatkan buku LKS sebagai media pembelajaran. Siswa memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Wulandari (2023) kurangnya media pembelajaran dapat mengakibatkan pembelajaran akan menjadi monoton dan tidak efektif, sehingga siswa akan mudah merasa jenuh. Menurut Rahmawati (2023) media pembelajaran memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep dengan lebih jelas, berpartisipasi aktif

dalam proses belajar, mengakses materi dengan lebih mudah, dan membantu siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan gaya belajarnya. Keadaan ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pada penggunaan media pembelajaran supaya lebih efektif dan menarik, terutama untuk materi seperti rasio yang memerlukan pemahaman konseptual yang kuat.

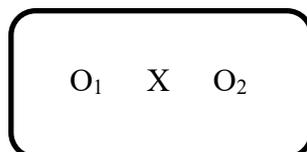
Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, *Articulate Storyline 3* bisa membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran. *Articulate Storyline 3* adalah *software* yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menginput gambar, ringkasan materi, audio, animasi, dan video pada pembuatan media pembelajaran yang interaktif (Darnawati et al., 2019). Menurut Jazuli (2024) media *Articulate Storyline 3* mudah digunakan untuk menyajikan visual menarik pada materi pembelajaran dan hasilnya dapat dipublikasikan sebagai media *website (html5)*. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhidayah dan Sri (2023) menerapkan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai mediator untuk menyampaikan penjelasan pembelajaran pada materi perbandingan. Namun, penelitian tersebut hanya memfasilitasi untuk menampilkan materi dengan format teks dan kuis interaktif.

Penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasikan *Articulate Storyline 3* yang berperan sebagai sarana untuk merancang media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan fitur berupa teks ringkasan materi pembelajaran, dan video interaktif animasi yang dirancang agar siswa bisa lebih mudah menghubungkan pelajaran di sekolah dengan kehidupan sehari-hari yang bertujuan agar siswa tidak hanya tahu teori, tetapi juga tahu contoh nyata sehingga mengoptimalkan kebermaknaan dari hal yang dipelajari. Hal tersebut dilakukan supaya siswa bisa memiliki pemahaman yang mendalam dan memahami secara menyeluruh mengenai konsep-konsep dasar dan mampu memberikan visualisasi terhadap materi. Selain itu, peneliti juga menyediakan kuis interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio terhadap hasil belajar siswa kelas VII E di SMP Negeri 14 Denpasar pada tahun pelajaran 2024/2025.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimental*. Penelitian *Pra-Eksperimental* merupakan jenis penelitian eksperimental yang melibatkan hanya satu kelompok eksperimen tanpa membandingkannya dengan kelompok lain (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* karena pada

penelitian yang dilakukan hanya ada satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Gambaran dari desain penelitian, diilustrasikan pada gambar berikut:



**Gambar 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design***

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pretest* pada tahap awal, sebelum perlakuan diberikan.

$X$  = Perlakuan (Penerapan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif)

$O_2$  = Nilai *posttest* tahap akhir, setelah perlakuan diberikan.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 14 Denpasar, yang bertempat di Jalan W.R Supratman No. 224a, Denpasar Timur, Bali. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Siswa kelas VII E SMP Negeri 14 Denpasar dilibatkan pada penelitian ini sebagai populasi dan metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah *Simple Random Sampling*, dengan 12 siswa dari kelas VII E sebagai sampel penelitian. Dua belas siswa ini dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan kemampuan matematika yang berbeda tingkatan kemampuan (rendah, sedang, tinggi) masing-masing 4 orang perkategori. Pengelompokan ini didasarkan pada nilai ulangan harian siswa, menggunakan skor rata-rata dan standar deviasi untuk memastikan konsistensi dan reliabilitas analisis data.

Untuk mengukur secara kuantitatif tingkat pencapaian hasil belajar siswa, tes objektif digunakan pada penelitian ini sebagai instrumen sejumlah 20 soal pilihan ganda. Perubahan hasil belajar siswa diukur dengan memberikan *pretest* sebelum dan *posttest* sesudah penerapan media pembelajara. Sebelum instrumen penelitian digunakan, soal *pretest* dan *posttest* dilakukan uji pakar (validitas isi) terlebih dahulu oleh dua orang validator. Kemudian, dilakukan tahap uji coba terhadap soal *pretest* dan *posttest* dengan siswa kelas VII F SMP PGRI 2 Denpasar. Uji coba instrumen bertujuan agar soal pre-tes dan post-test yang digunakan sebagai instrumen penelitian memenuhi persyaratan validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya beda yang baik. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi untuk mengamati efektivitas media pembelajaran *Articulate Storyline 3*, serta tes objektif berupa soal pilihan ganda untuk untuk mengetahui hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan uji

prasyarat normalitas dan uji hipotesis meliputi uji-t (*Paired Sample t-Test*) dan uji N-Gain menggunakan bantuan program SPSS 25.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif melalui pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest diperoleh dari soal objektif dengan jumlah soal pilihan ganda adalah 20 butir. Pretest berfungsi sebagai pengukuran awal kemampuan siswa sebelum penggunaan media, sedangkan posttest mengukur kemampuan siswa setelah penggunaan media. Data yang terkumpul kemudian diolah untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa, sehingga dapat dinilai efektivitas dari media pembelajaran yang telah digunakan dan pengaruhnya pada hasil belajar siswa dalam materi rasio. Berdasarkan hasil perhitungan data, didapatkan rata-rata dari capaian hasil belajar siswa, sebagai berikut:

**Tabel 3. Analisis Deskriptif**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	12	25.00	85.00	52.5000	20.50499
Posttest Hasil Belajar	12	70.00	95.00	85.8333	8.74729
Valid N (listwise)	12				

Berdasarkan analisis deskriptif, terlihat bahwa dari 12 orang sampel penelitian diperoleh hasil rata-rata nilai *pretest* adalah 52,50 dan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 85,83. Hasil *pretest* menunjukkan nilai terendah adalah 25 dan tertinggi 70, sementara pada *posttest* nilai terendah adalah 70 dan tertinggi 95.

Kemudian, karena penelitian ini menggunakan sampel hanya 12 orang sehingga sampel yang digunakan berjumlah  $< 50$ , maka Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk uji normalitas. Hasil dari uji normalitas dapat disajikan pada Tabel 4, sebagai berikut:

**Tabel 4. Uji Normalitas**

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.921	12	.292
Posttest Hasil Belajar	.871	12	.068

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi yang diperoleh dari data posttest adalah 0,292. Uji normalitas dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah  $0,292 > 0,005$  yang berarti data berdistribusi normal. Selain itu, diperoleh juga hasil nilai signifikansi dari *posttest* adalah 0,068 sehingga nilai signifikansi untuk *posttest* adalah  $0,068 > 0,005$  yang mengindikasikan data berdistribusi normal. Dengan demikian, hasil uji normalitas pada penelitian ini menunjukkan data berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji N-Gain digunakan untuk menguji efektivitas dari media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan *Articulate Storyline 3*. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Uji N-Gain yang dilakukan memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Analisis N-gain Score Pretest dan Posttest Siswa**

NO.	NAMA SISWA	PRE-TEST	POST-TEST	N-GAIN SCORE	KATEGORI N-GAIN	TAFSIRAN
<b>Kelompok Kemampuan Tinggi</b>						
1.	IMBA	70	90	0,67	Sedang	Cukup Efektif
2.	KGLPY	85	95	0,67	Sedang	Cukup Efektif
3.	MAEM	75	90	0,60	Sedang	Cukup Efektif
4.	PAND	70	95	0,83	Tinggi	Efektif
<b>Kelompok Kemampuan Sedang</b>						
5.	DS	55	85	0,67	Sedang	Cukup Efektif
6.	KWKD	55	90	0,78	Tinggi	Efektif
7.	NKAAP	50	95	0,90	Tinggi	Efektif
8.	NMNRA	55	90	0,78	Tinggi	Efektif
<b>Kelompok Kemampuan Rendah</b>						
9.	IPDGS	40	75	0,58	Sedang	Cukup Efektif
10.	NKPG	25	70	0,60	Sedang	Cukup Efektif
11.	NKYJ	25	75	0,67	Sedang	Cukup Efektif
12.	NMTPP	25	80	0,73	Tinggi	Cukup Efektif
<b>RATA-RATA</b>		<b>52,50</b>	<b>85,83</b>	<b>0,71</b>	<b>Tinggi</b>	<b>Cukup Efektif</b>

**Tabel 6. Uji N-Gain**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain_Score	12	.58	.90	.7060	.09937
N-gain_Persen	12	58.33	90.00	70.6019	9.93655
Valid N (listwise)	12				

Berdasarkan analisis uji N-Gain yang disajikan pada Tabel 5 dan 6, maka didapatkan data rata-rata hasil nilai *pretest* adalah 52,50, sedangkan hasil dari nilai *posttest* adalah 85,83. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, penggunaan dari media pembelajaran interaktif yang

difasilitasi oleh *Articulate Storyline 3* menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa secara optimal. Berdasarkan rata-rata (*mean*) *N-Gain Score*, dapat terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, diperoleh hasil dari *N-gain score* sebesar 0,71 yang mengindikasikan kategori *N-gain* tinggi karena berada pada rentang  $g \geq 0,7$ . Selain itu, persentase *N-gain Score* berada pada tafsiran cukup efektif karena berada pada rentang  $65\% < g \leq 75\%$ . Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3*, terlihat bahwa *Articulate Storyline 3* terbukti memiliki efektivitas yang cukup efektif terhadap hasil belajar siswa karena terlihat mengalami suatu peningkatan.

Kemudian, uji hipotesis dilakukan dengan uji-t (*Paired Sample t-Test*) untuk mengkaji signifikansi pengaruh *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak pada hasil belajar siswa pada materi rasio. Hasil dari analisis statistik dengan uji-t (*Paired Sample t-Test*) telah disajikan pada Tabel 7, sebagai berikut:

**Tabel 7. Uji-t (*Paired Sample t-Test*)**

		Paired Samples Test								
		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-33.33333	14.03459	4.05144	-42.25049	-24.41618	-8.228	11	.000	

Berdasarkan analisis statistik uji-t (*Paired Sample t-Test*) yang terlihat pada Tabel 7, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) hasil belajar siswa adalah  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada hasil uji-t juga dapat terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $t_{hitung}$  sebesar 8.228, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf df berjumlah 11 adalah 2.201. Sehingga, diperoleh bahwa  $8.228 > 2.201$ . Dengan demikian, hasil analisis data memperlihatkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa dalam memahami materi rasio menggunakan *Articulate Storyline 3*.

### **Pembahasan**

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan *Articulate Storyline 3* dinyatakan cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan media tersebut. Peningkatan ini menunjukkan bahwa visualisasi dan interaktivitas yang ditawarkan oleh media tersebut

mampu memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik. Dengan memanfaatkan media ini, siswa mampu memahami materi dengan cara yang efisien dan mandiri. Siswa juga cenderung lebih antusias menggunakan media pembelajaran daripada hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar yang biasa digunakan siswa. Sependapat dengan (Machmud et al., 2022) yang mengemukakan bahwa *Articulate Storyline 3* efektif untuk diimplementasikan pada pelajaran matematika di kelas. Media ini memberikan manfaat bagi siswa karena dapat diakses secara mandiri menggunakan *Handphone* dan bisa diakses kapan pun siswa ingin menggunakannya untuk sarana belajar.

Terbukti bahwa *Articulate Storyline 3* sebagai sarana media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan dalam materi rasio. Peningkatan ini terjadi karena *Articulate Storyline 3* memfasilitasi visualisasi materi yang secara visual yang lebih mudah dipahami, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa (Winaldi et al., 2023). Selain itu, melalui media ini siswa dapat memahami atau menemukan konsep secara mandiri dengan menggunakan berbagai contoh sehari-hari yang relevan dan sering dialami siswa, sehingga mencapai tingkat pencapaian hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran dikatakan efektif jika media pembelajaran sesuai dengan pencapaian yang diharapkan, yakni dapat mempengaruhi peningkatan keberhasilan pembelajaran (Wahyudi & Amry, 2022). Selaras dengan penelitian Fitrahazzahra (2024) yang membuktikan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan sarana berupa media interaktif *Articulate Storyline 3* mencapai hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan metode konvensional.

*Articulate Storyline 3* yang digunakan sebagai sarana yang menunjang media pembelajaran interaktif dapat diakses melalui website berikut: <https://dewaayu.itich.io/rasio-smp>. Pada penelitian ini, hasil pengamatan ketika siswa memanfaatkan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran membuat siswa tidak jenuh belajar. Hal tersebut karena media ini dilengkapi dengan video pembelajaran interaktif dengan visualisasi materi yang berkaitan dengan ilustrasi contoh relevan pada kehidupan nyata yang menyebabkan pembelajaran matematika terasa bermakna dan siswa mudah paham dengan konsep rasio yang diajarkan. Sejalan dengan Gazali (2016) yang berpendapat bahwasanya proses pembelajaran matematika yang bermakna berarti mempelajari matematika dengan tidak hanya sekadar menghafalkan berbagai rumus untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Akan tetapi, mengaitkan dengan konsep dan penerapannya sehingga matematika dapat dipahami dengan baik dan tidak mudah terlupakan. Penting untuk memperhatikan pembelajaran yang memungkinkan siswa

memahami materi dengan mudah dan tidak hanya menghafal, tetapi mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap materi (Irmawan et al., 2021).

*Articulate Storyline 3* menawarkan dukungan yang signifikan bagi guru sebagai media pembelajaran interaktif dalam menghadapi tantangan pembelajaran matematika yang memiliki persepsi sulit di kalangan siswa. *Articulate Storyline 3* memungkinkan guru memfasilitasi penyampaian materi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif dan efisien (Putri et al., 2022). Dengan media ini, guru dapat menggunakan alat bantu yang menarik untuk mempermudah penjelasan konsep rasio yang meliputi perbandingan dan skala, sehingga siswa dapat tahu relevansi materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, fleksibilitas media pembelajaran ini turut menyediakan keleluasaan bagi siswa karena dapat mendukung pembelajaran mandiri. Sesuai dengan (Fitrahazzahra, 2024) yang mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline 3* alat bantu dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil yang optimal terhadap peningkatan hasil belajar berhasil tercapai.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pada pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran yang interaktif memberikan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas VII E di SMP Negeri 14 Denpasar pada materi rasio pada tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini terbukti melalui nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8,228 > 2,201$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* dinyatakan cukup efektif digunakan untuk pembelajaran karena memperoleh *N-Gain Score* sebesar 0,71.

Adapun kekurangan dan keterbatasan penelitian terhadap media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan bantuan *Articulate Storyline 3*, yaitu hanya terbatas pada materi rasio dan hanya uji coba pada sampel terbatas sejumlah 12 orang karena keterbatasan waktu. Selain daripada itu, media ajar interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang telah terapkan berbentuk *website* yang hanya bisa diakses secara *online* sehingga masih bergantung pada jaringan internet.

Mengacu pada kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti menyampaikan beberapa saran, yakni guru mata pelajaran matematika diharapkan menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki keterbatasan yang disebabkan oleh kendala waktu. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk

memperluas cakupan materi dan memperluas jangkauan sampel supaya memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bito, N., & Masaong, Abd. K. (2023). Peran Media Pembelajaran Matematika sebagai Teknologi dan Solusi dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi dan Disruption. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 4(1), 88–97. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v4i1.17376>
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Ditasona, C., Kartika, R. Y., & Lumbantoruan, J. H. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Perbandingan Di Smpn 58 Jakarta Kelas VII.2. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v8i1.4615>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Febrinita, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9. <https://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/269>
- Fitrahazzahra, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 22 Padang. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 13(4), 109–112.
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Siswa SMP bBerdasarkan Teori Belajar Ausubel. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 182–192. <https://doi.org/10.21831/pg.v11i2.10644>
- Irmawan, D., Efendi, D., & Lestari, F. (2021). Meaningful Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education (HJRME)*, 4(2), 114–120. <https://doi.org/10.36269/hjrme.v4i2.500>
- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139–152. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>
- Machmud, T., Sartika, S., & Achmad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Materi Statistika dan Peluang Kelas VIII SMP. *Vygotsky*, 4(2), 67–78. <https://doi.org/10.30736/voj.v4i2.497>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

- Melanie, M. E., Hartoyo, A., & Ahmad, D. (2019). Deskripsi Proses Penyelesaian Soal Cerita Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas VII SMP. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.26418/jppk.v5i9.16448>
- Nufus, H., Sudi Prayitno, Baidowi, B., & Turmuzi, M. (2022). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Perbandingan Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Maluk Tahun Pelajaran 2020/2021. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 246–259. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i1.133>
- Nurhidayah, & Sri, E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP Wahidiyah Ambulu Jember. *AL FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematik*, 4(2), 105–115. <https://jurnal.uniwa.ac.id/index.php/alfarabi/article/view/120>
- Pratidiana, D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Matematika UNMA Banten. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 11–20. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i2.3554>
- Putri, E., Efriyanti, L., Supriadi, & Muskil, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Di SMP Negeri 3 Tiltang Kamang. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains Dan Teknologi)*, 7(1), 11–20. <https://doi.org/10.24252/instek.v7i1.26384>
- Rahmawati, R., Mulyono, A., Fauziana, R., & Yusup, Q. S. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran yang Aksesibel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 159–169.
- Saryanto, T. (2019). Problematika Siswa Smp Dalam Mempelajari Perbandingan Dua Besaran Dan Alternatif Penyelesaiannya. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.20961/jmme.v9i1.48284>
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Wahyudi, D., & Amry, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.24114/jfi.v3i1.35077>
- Winaldi, Usman, Ahsan, M., & Misbahuddin. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Journal of Mathematics Learning Innovation (JMLI)*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v2i2.5743>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>