

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VII
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI GOWA**

Faris Abdurrahman¹, Nurindah², Wahyuddin³

¹Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

² Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹farisabd743@gmail.com, ²nurindah@unismuh.ac.id, ³wahyuddin@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The primary issue in this study is the lack of ability and interest in utilizing multimedia technology as a learning medium, resulting in the teacher delivering knowledge in one direction, where students act primarily as recipients, recorders, and reminders. This study aims to determine the effect of interactive learning media based on Articulate Storyline on the Indonesian language learning outcomes of grade VII students of Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa. This type of research is quantitative research with experimental methods. This study involved two classes consisting of an experimental class and a control class. The sample in this study was 40 students. Data collection techniques were carried out using learning outcome tests and observation sheets. Data analysis techniques in this study were descriptive analysis techniques and T-Test tests. The results showed that the Indonesian language learning outcomes in the control class on the pretest got an average score of 57 and after the implementation of conventional Indonesian language learning got a posttest score of 64. In the experimental class before the implementation of interactive learning media based on Articulate Storyline on the pretest with an average score of 62, while on the posttest increased with an average score of 78.5. The results of the t-test analysis on the effect of interactive learning media based on Articulate Storyline on the Indonesian language learning outcomes of seventh-grade students at Gowa State Islamic Junior High School (MTS). The significance value obtained was good, namely the effect of interactive learning media based on Articulate Storyline on Indonesian language learning outcomes (Sig = 0.002), which is smaller than the specified alpha value of 0.05 (0.021 < 0.05). Based on the results obtained, it can be concluded that H0 is rejected and H1 is accepted, stating that there is an effect of using interactive learning media based on Articulate Storyline on the Indonesian language learning outcomes of seventh-grade students at Gowa State Islamic Junior High School.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Indonesian Language Learning Outcomes

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yakni masih Kurangnya kemampuan dan minat untuk menggunakan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru menyampaikan ilmu secara searah sehingga siswa hanya sebagai penerima, pencatat dan pengingat saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel pada penelitian ini sebanyak 40 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dan uji *T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas kontrol pada *pretest* mendapatkan nilai rata-rata 57 dan setelah penerapan pembelajaran bahasa Indonesia secara konvensional mendapatkan nilai *posttest* 64. Pada kelas eksperimen sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 62, sedangkan pada *posttest* meningkat dengan nilai rata-rata 78,5. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa. Menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik yaitu pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia (Sig = 0,002) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,021 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diambil kesimpulan bahwa yang H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Hasil Belajar Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami

secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Mashluchah et al., 2020). Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat

strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab, keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Sari et al., 2023). Dengan media pembelajaran, maka kualitas belajar juga menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses

pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Multimedia Interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Madona et al., 2023). Dalam multimedia pembelajaran interaktif, tujuan harus disampaikan dengan jelas, materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia dan ada upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar misalnya dalam bentuk soal atau *quiz*. Dalam hal interaktif, multimedia pembelajaran interaktif harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program. Pengguna multimedia pembelajaran interaktif harus mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Inilah yang menjadi ciri dari multimedia pembelajaran interaktif yang di dalamnya terdapat kata "Interaktif". Multimedia interaktif dalam proses pembelajaran langsung mempunyai pengaruh besar dalam

perkembangan pendidikan. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang terjadi bukan hanya proses transfer ilmu yang dilakukan secara satu arah tetapi adanya pembelajaran secara dua arah yakni guru yang mengemukakan bahan materi pembelajaran dan siswa aktif dalam proses pembelajaran yang terjadi.

Articulate Storyline merupakan software yang diluncurkan tahun 2014. *Software* ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan *slide*, *flash*, (*swf*), video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikannya. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menampilkan presentasi secara interaktif dan menarik (Novaliendry & Darni, 2019). Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dibutuhkan dalam pembelajaran karena, (1) memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan keinovasian serta kekreatifan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta

sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru, (2) menjadi instrumen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru (Darnawati dkk., 2019). *Articulate Storyline* ini cocok digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena media ini menyediakan menu yang interaktif, sehingga peserta didik dapat menggunakannya untuk menggali informasi tentang materi pembelajaran dan sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri siswa (Afifah et al., 2022). Berdasarkan peraturan menteri pendidikan nasional No. 22 Tahun 2006 pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Mustafa, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia di

sekolah menitikberatkan pada empat keterampilan berbahasa; yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berhubungan dan menunjang satu sama lain. Hal itu disebabkan keempat aspek tersebut sangat penting dan saling berkaitan.

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis sehingga siswa menemukan ide-ide yang kreatif. Dengan menggunakan media pembelajaran inovatif, kreatif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media *Articulate Storyline*. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *Articulate Storyline* karena pada siswa kelas VII membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dan media komunikasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, tetapi memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih

komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti timeline, movie, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan.

Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media interaktif diharapkan dapat mengembangkan dan memahami pelajaran serta menghindarkan mereka dari rasa bosan saat belajar

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut. Melalui penelitian eksperimen ini peneliti mampu mengontrol kondisi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Arib et al., 2024).

Desain pada penelitian ini menggunakan *Pre Eksperimental Design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (pembanding) dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas tersebut. Kelas pertama yang menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai kelompok eksperimen dan kelas yang kedua menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) sebagai kelompok kontrol.

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Suriani et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa yang terdiri dari 5 kelas yang berjumlah 173 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yaitu sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan

merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi (Suriani et al., 2023). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik random sampling dengan cara undian yang keluar sebagai sampel. Dengan menggunakan undian, semua siswa di kelas VII memiliki peluang yang sama untuk dipilih tanpa adanya bias. Dengan melakukan pengundian, diperoleh sampel kelas VII yang terdiri dari 20 siswa untuk kelas eksperimen dan 20 siswa untuk kelas kontrol.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan inferensial. Di mana deskriptif digunakan untuk menjelaskan fenomena tertentu dan inferensial untuk membuat prediksi. Dalam prosesnya, kedua metode tersebut saling berkaitan dan digunakan dalam menyajikan data statistik (Sofwatillah et al., 2024). Analisis statistik inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan menggunakan sampel 40 siswa dari populasi kelas VII 173 siswa dengan menggunakan teknik *random sampling* dengan cara diundi secara acak menggunakan sistem undian dari jumlah siswa di setiap kelas. Peneliti membagi kelas menjadi 2 yakni kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol berjumlah 20 siswa sebagai sampel penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi teks deskripsi.

Peneliti melakukan proses penelitian dengan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama, melakukan pretest untuk kelas kontrol dan pembelajaran secara konvensional sekaligus pengisian lembar tes *posttest* kepada siswa di akhir pembelajaran.. Pertemuan kedua, melakukan *pretest* untuk kelas eksperimen dan pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan pemberian materi untuk proses pembelajaran. Pertemuan ketiga, melanjutkan materi dan peneliti melakukan pengisian

lembar tes *posttest* kepada siswa di akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa maka data diperoleh sebagai berikut:

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data
Deskriptif**

Variabel	N	Mi n	Ma x	Me an	Std. Deviat ion
Pretest Eksperi men	20	10	90	62	19,35
Posttest Eksperi men	20	40	90	78, 5	12,68
Pretest Kontrol	20	10	80	57	19,22
Posttest Kontrol	20	30	90	64	15,00

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 62 meningkat menjadi 78,5 pada *posttest*, dengan penurunan standar deviasi dari 19,35 menjadi 12,68. Sementara itu, kelas kontrol

mengalami peningkatan rata-rata dari 57 menjadi 64, dengan standar deviasi menurun dari 19,22 menjadi 15,00.

Aktivitas belajar siswa pada pelajaran bahasa indonesia dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, 1 kali pertemuan kelas kontrol dan 2 kali pertemuan kelas eksperimen.

Tabel 2. Hasil Aktivitas Belajar

Aktivitas	Pertemuan			Persentase (%)		
	P1K	P1E	P2E	P1K	P1E	P2E
Belajar Siswa	1	1	1	75	75	75
Disiplin	3	3	3	75	75	75
Sopan	3	4	4	75	100	100
Jujur	3	3	3	75	75	75
Memperhatikan	3	3	4	75	75	100
Berani Bertanya	2	4	4	50	100	100
Berani Menjawab	3	3	4	75	75	100
Pertanyaan						

Jumlah	30	50	55
		0	0
Rata-Rata	70	83,3	91,67
Kategori	Cukup	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 diatas, rata-rata skor aktivitas belajar pada pertemuan pertama kelas kontrol (P1K) adalah 70%, sedangkan rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama kelas eksperimen (P1E) adalah 83,33 % dan pada pertemuan kedua kelas eksperimen (P2E) terlihat adanya peningkatan rata-rata skor aktivitas belajar siswa mencapai 91,67 %.

b. Analisis Statistik Inferensial

Pengujian hipotesis diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas varians sebagai prasyarat analisis. Setelah memenuhi asumsi tersebut, dilanjutkan dengan uji-t sampel independen sebagai uji utama terhadap hipotesis.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Sig	Keterangan
Eksperimen	0,065	Normal
Kontrol	0,239	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,065 untuk kelas eksperimen dan 0,239 untuk kelas kontrol. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data residual kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

	Sig	Keterangan
Levenes Test	0,279	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* pada tabel 4.6, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,279. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antar kelas adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi dan analisis selanjutnya dapat dilakukan pada uji-t.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, maka dilanjutkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk

mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak.

Tabel 5. Uji Hipotesis

	t- hitung	t- tabel	df	Sig.
t-test	3,300	2,024	38	0,002

Berdasarkan hasil uji-t yang ditampilkan pada Tabel 4, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,300 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 38 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,002. Karena t hitung (2,406) > t tabel (2,024) dan nilai signifikansi (0,021) < 0,05, maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa.

Pembahasan

Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi dan lembar tes yang diberikan kepada 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial untuk

mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis data observasi aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan, rata-rata skor pada pertemuan pertama kelas kontrol adalah 70%, sedangkan pada pertemuan pertama kelas eksperimen, rata-rata skornya menjadi 83,33% dan mencapai 91,67 % pada pertemuan kedua kelas eksperimen. Berdasarkan kategori yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari kategori "Cukup" menjadi "Baik" dan akhirnya mencapai "Sangat Baik".

Hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 62 meningkat menjadi 78,5 pada *posttest*, dengan penurunan standar deviasi dari 19,35 menjadi

12,68. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata dari 57 menjadi 64, dengan standar deviasi menurun dari 19,22 menjadi 15,00. Peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen disertai dengan penurunan variasi nilai menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

Pengujian hipotesis diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas varians sebagai prasyarat analisis. Setelah memenuhi asumsi tersebut, dilanjutkan dengan uji-t sampel independen sebagai uji utama terhadap hipotesis. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,065 untuk kelas eksperimen dan 0,239 untuk kelas kontrol. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data residual kedua kelas berdistribusi normal. Setelah itu, tahap berikutnya adalah uji homogenitas yang menunjukkan varians data bersifat homogen dengan nilai signifikansi $(0,279) > 0,05$.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, maka

dilanjutkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar 3,300 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 38 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,002. Karena t hitung (2,406) > t tabel (2,024) dan nilai signifikansi (0,021) < 0,05, maka keputusan yang diambil adalah menolak H₀ dan menerima H₁. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa: (1) Kategori aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari “Cukup” menjadi “Baik” dan akhirnya mencapai “Sangat Baik”. (2) Peningkatan ketuntasan belajar di kelas eksperimen jauh lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol, terdapat 16 siswa mencapai kategori

tuntas pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol hanya 4 siswa mencapai kategori tuntas. (3) Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,300 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 38 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,002. Karena t hitung (2,406) > t tabel (2,024) dan nilai signifikansi (0,021) < 0,05, maka keputusan yang diambil adalah menolak H₀ dan menerima H₁. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gowa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O. and Noviana, E. (2022) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar’, *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), pp. 33–42. Available at: <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Arib, M.F. et al. (2024) ‘Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan’, *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), pp. 5497–5511. Available at: <https://j->

- innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468.
- Darnawati, D. et al. (2019) 'Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline', *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), p. 8. Available at: <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>.
- Mashluchah, L., Puspitasari, T. and Dewi, A. (2020) 'Penggunaan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di Mi Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2016-2017', *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 5(1).
- Madona, A.S. et al. (2023) 'Penggunaan media pembelajaran keragaman budaya nasional berbasis multimedia interaktif', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), pp. 329–347. Available at: [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14692).
- Mustafa, P. (2022) 'Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), pp. 68–80. Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>.
- Novaliendry, D. and Darni, R. (2019) *Interaksi Manusia-Komputer*. Edisi Pert. Edited by U. Press. Padang: UNP Press.
- Sari, W.M., Siska, J. and Hermawangsa, H. (2023) 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt Smkn 1 Seluma', *Computer and Informatics Education Review*, 4(2), pp. 53–57.
- Sofwatillah, Risnita and M. Syahrani Jailani, D.A.S. (2024) 'Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah', 15(2), pp. 79–91.
- Suriani, N., Risnita and Jailani, M.S. (2023) 'Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan', *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), pp. 24–36. Available at: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Wulandari, A.P. et al. (2023) 'Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5(2), pp. 3928–3936. Available at: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.