



Penerapan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Kemlagi

Muhammad Maulana Gustian¹ *, Heri Suryaman²

(Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia)

maulanagustiann@gmail.com

* Corresponding Author

ARTICLE INFO

Article history

Received: 01 Juni 2025

Revised: 20 Juni 2025

Accepted: 25 Juni 2025

Keywords:

*Interactive Multimedia,
Articulate Storyline,
Learning Outcomes,
Vocational School*

ABSTRACT

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yakni guna mengetahui penerapan multimedia interaktif Articulate Storyline terhadap hasil belajar siswa dan juga respon siswa mengenai media dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Kemlagi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya media pembelajaran inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman, khususnya dalam aspek kognitif. Adapun metode dari penelitian ini yakni menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan desain quasi eksperimen jenis nonequivalent control group design. Subjek penelitian adalah kelas X DPIB 1 (35 siswa) sebagai kelas eksperimen yang menerapkan multimedia interaktif Articulate Storyline, dan kelas X DPIB 3 (36 siswa) yang berperan sebagai kelas kontrol yang tidak menerapkan media. Teknik pengumpulan data mencakup tes hasil belajar, angket respon siswa, serta dokumentasi, dan data dianalisis melalui proses uji normalitas, homogenitas, serta independent sample t-test. Temuan dari penelitian ini merepresentasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, di mana nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi. Selain itu, siswa menunjukkan tanggapan yang positif terhadap penerapan media interaktif ini. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline membuka keefektikan guna meningkatkan hasil belajar siswa di lingkungan pendidikan kejuruan.

This research seeks to examine the implementation related to interactive multimedia Articulate Storyline on students' learning outcomes and their responses to the media during the learning process at SMKN 1 Kemlagi. The background of the study highlights the importance of innovative and interactive learning media in supporting better educational outcomes for students and understanding, particularly in the cognitive domain. adopting a quantitative approach, the study utilizes a quasi-experimental method, specifically a nonequivalent control group design. The subjects of the study were students of class X DPIB 1 (35 students) as the experimental group that utilized Articulate Storyline interactive multimedia, and class X DPIB 3 (36 students) as the control group that did not use the media. Data were collected through learning outcome tests, student response questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted with normality and homogeneity tests, followed by an independent sample t-test. The results demonstrated that the experimental group achieved significantly higher posttest scores compared to the control group. Moreover, students expressed positive responses toward the use of the interactive media. Therefore, the use of Articulate Storyline interactive multimedia is proven to be effective in improving student learning outcomes in vocational education settings.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



How to Cite: Gustian, M.M., & Suryaman, H. (2025). Penerapan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Kemlagi. *Energy: Educational Synergy Journal*, 1(2) 51-57.

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Penerapan teknologi dalam pembelajaran, khususnya multimedia interaktif, kini menjadi salah satu pendekatan inovatif untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Septian, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa media untuk pembelajaran yang interaktif dapat mendukung peserta didik untuk memahami materi secara lebih efektif, terutama pada materi-materi abstrak yang sulit dijelaskan secara konvensional (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tantangan pembelajaran tidak hanya mencakup pemahaman teoretis, akan tetapi juga keterampilan teknis yang relevan dengan dunia kerja. Maka dari itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar, mendorong partisipasi aktif, serta membangun pemahaman konseptual secara mendalam. Salah satu media yang mulai banyak digunakan dalam konteks ini adalah Articulate Storyline, yaitu platform authoring yang memungkinkan guru mengembangkan konten pembelajaran berbasis multimedia yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital (Hermansyah & Lutfi, 2024).

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh temuan awal pada lapangan. Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara saat pelaksanaan PLP di SMKN 1 Kemlagi, diperoleh informasi bahwa proses belajar pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK) masih didominasi oleh media konvensional seperti file PDF dan slide PowerPoint, yang belum optimal dalam menumbuhkan keterlibatan aktif siswa. Rata-rata nilai siswa kelas X DPIB juga masih berada pada batas bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dengan nilai rata-rata sebesar 65,76. Hal ini mengindikasikan adanya permasalahan serius terkait efektivitas media pembelajaran yang digunakan dan pemahaman materi oleh siswa.

Berbagai hasil studi sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan Articulate Storyline mampu meningkatkan motivasi serta juga hasil belajar siswa (Selviana & Rochmah, 2024), meskipun terdapat juga hasil yang tidak menunjukkan dampak signifikan, tergantung pada konteks pelaksanaan dan keterlibatan siswa (Junpahira & Pahlevi, 2023). Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran kejuruan secara langsung di kelas tatap muka, dengan memperhatikan karakteristik siswa SMK.

Alternatif solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini yakni pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif Articulate Storyline, yang dirancang sebagai alat penyajian materi secara visual, audio, dan interaktif. Media ini bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga bisa mendorong siswa untuk mengeksplorasi, berinteraksi, dan merefleksikan materi secara mandiri. Solusi ini dipilih karena fleksibilitasnya dalam penyampaian materi yang kompleks, dan kemampuannya untuk diakses secara personal melalui perangkat Android.

Melalui latar belakang tersebut, tujuan dari dilakukannya penelitian ini yakni guna mengkaji sejauh mana penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline berpengaruh terhadap perbedaan dari hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar Program Keahlian pada kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Kemlagi. Selain itu, Penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengungkap tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media tersebut sebagai bentuk inovasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang relevan untuk pendidikan kejuruan, sekaligus memiliki manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, serta peneliti lain yang tertarik mengembangkan model pembelajaran serupa. Secara operasional, Penelitian ini memusatkan perhatian pada aspek kognitif siswa sebagai indikator utama dalam pengukuran hasil belajar, sedangkan respon siswa diukur melalui angket sebagai bentuk evaluasi persepsi terhadap media pembelajaran yang sedang digunakan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen semu (quasi experimental). Desain untuk penerapan pada penelitian ini yaitu nonequivalent control group design, dengan rancangan yang mengikutsertakan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Model ini memungkinkan dilakukan untuk membandingkan hasil belajar pada kelompok yang diberi perlakuan (menggunakan multimedia interaktif aplikasi Articulate Storyline) dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis

dampak pemanfaatan dari media pembelajaran interaktif terhadap pencapaian hasil belajar siswa serta respon mereka terhadap media yang digunakan. Penelitian dilakukan saat semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tempat penelitian adalah SMK Negeri 1 Kemlagi.

Target penelitian yakni peserta didik kelas X jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 1 Kemlagi. Subjek penelitian yakni terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X DPIB 1 sebanyak 35 siswa sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan untuk menggunakan multimedia interaktif Articulate Storyline, serta kelas X DPIB 3 sebanyak 36 siswa sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan tidak menggunakan media tersebut. Cara pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling yaitu mempertimbangkan kesiapan guru, kesetaraan akademik antar kelas, dan kondisi pembelajaran yang memungkinkan penerapan perlakuan secara optimal. Pada penelitian kuantitatif, uraian tentang populasi dan sampel harus disampaikan secara jelas. Selain itu, teknik pengambilan sampel dalam penelitian kuantitatif juga perlu dijelaskan secara eksplisit.

Pelaksanaan penelitian dibagi dalam beberapa tahapan (1) Persiapan dan pengembangan instrumen (2) Peneliti merancang media pembelajaran berbasis Articulate Storyline dan menyusun perangkat ajar lainnya. Instrumen dan media kemudian divalidasi oleh ahli sebelum diterapkan di lapangan. (3) Pelaksanaan pretest dilakukan untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) guna memaknai kemampuan awal peserta didik pada materi “Profesi dan Kewirausahaan”. (4) Pemberian perlakuan. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif Articulate Storyline selama dua pertemuan. Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan tanpa menggunakan media. (5) Pelaksanaan posttest Setelah pembelajaran, kedua kelompok diberi posttest untuk mengukur perbedaan hasil belajar. (6) Pemberian angket respon. Kelompok eksperimen mengisi angket untuk mengetahui respon terhadap penggunaan multimedia interaktif. Penafsiran terhadap data yang telah dikumpulkan harus dijelaskan secara rinci, terutama dalam hubungannya dengan rumusan masalah serta juga sasaran yang hendak diraih melalui penelitian ini.

Pengukuran dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan (1) Tes hasil belajar. Guna mengetahui aspek kognitif siswa terhadap materi pembelajaran, terdiri atas beberapa soal pilihan ganda yang di berikan pada saat pretest dan posttest. (2) Angket respon siswa. Berupa angket tertutup yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui bagaimana tanggapan siswa pada penggunaan media interaktif Articulate Storyline dari aspek ketertarikan, kemudahan, pemahaman materi, dan manfaat. (3) Lembar validasi. Digunakan oleh ahli (validator) untuk menilai kelayakan media dan perangkat pembelajaran sebelum digunakan. (4) Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Digunakan oleh pengamat untuk mencatat keterlaksanaan proses pembelajaran, baik dari guru maupun siswa, saat media diterapkan.

Data hasil belajar dianalisis melalui tahapan (1) Uji normalitas serta uji homogenitas (2) Uji hipotesis (3) Analisis deskriptif (4) Analisis Respon Siswa (5) Analisis kelayakan dan keterlaksanaan. Melalui teknik-teknik tersebut, data yang diperoleh kemudian dimaknai dalam konteks permasalahan dan tujuan penelitian, yaitu apakah penerapan multimedia interaktif Articulate Storyline bisa memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta bagaimana persepsi siswa terhadap inovasi pembelajaran yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dimaksudkan untuk mengidentifikasi penerapan multimedia interaktif Articulate Storyline pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Dasar Program Keahlian kelas X DPIB di SMKN 1 Kemlagi. Hasil yang diperoleh meliputi data pretest dan juga posttest dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif tersebut. Analisis awal dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata dari pretest dan posttest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 51,14 sedangkan kelas kontrol menghasilkan nilai rata-rata 43,61. Setelah perlakuan, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata posttest sebesar 76,29, sedangkan dari itu, kelas kontrol hanya mencapai 65,83. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya peningkatan yang lebih signifikan di kelompok eksperimen yang menerapkan media Articulate Storyline.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Siswa	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Postes
Eksperimen	35	51,14	76,29
Kontrol	36	43,61	65,83

Peningkatan hasil belajar selanjutnya diuji secara statistik memakai uji independent sample t-test. Sebelum di lakukan uji independent sample t-test, langkah awal atau prasyarat yang dipakai adalah uji normalitas serta juga homogenitas data. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pada kelas kontrol memiliki hasil nilai signifikansi 0,052 dan kelas eksperimen 0,055, keduanya menunjukkan $> 0,05$, hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil dari uji homogenitas di dapatkan nilai signifikansi sebesar 0,070, melebihi 0,05. Hasil yang dipaparkan menunjukkan bahwa variansi dari kedua kelompok bersifat homogen. Sehingga data tersebut sudah memenuhi kriteria untuk di uji menggunakan uji independent sample t-test. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, yang dapat diartikan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan dilakukan.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Variabel	Signifikansi
Postes Eksperimen-Kontrol	0,003

Interpretasi dari temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan multimedia interaktif Articulate Storyline berdampak positif dan juga signifikan terhadap variasi pencapaian hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia interaktif Articulate Storyline.

Guna memperoleh gambaran mengenai persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan, data dikumpulkan melalui angket tertutup yang diisi oleh peserta didik di kelas eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian menunjukkan respon baik terhadap penggunaan media Articulate Storyline. Persentase respon tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan (48%), diikuti oleh ketertarikan dan motivasi (43%) dan manfaat (41%) dan yang terakhir adalah aspek pemahaman materi (34%).

Tabel 3. Persentase Respon Siswa terhadap Media Articulate Storyline

Aspek yang Dinilai	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang baik	Tidak baik
Ketertarikan dan motivasi	38%	43%	17%	2%	1%
Kemudahan penggunaan	30%	48%	22%	0%	1%
Pemahaman materi	34%	34%	19%	18%	14%
Manfaat	34%	41%	20%	5%	0%

Sementara itu, untuk mempermudah pemahaman, perhitungan kumulatif pada setiap aspek dalam multimedia interaktif Articulate Storyline dari 35 responden kelas eksperimen, didapatkan tanggapan siswa paling banyak menyatakan baik dan sangat baik (73%) dengan kriteria penilaian interpretasi baik.

Tabel 4. Persentase Total Respon Media Articulate Storyline

Tanggapan	Frekuensi	Peresentase
Sangat Baik	161	33%
Baik	196	40%
Cukup	95	19%
Kurang Baik	24	5%
Tidak Baik	14	3%
Total	490	100%

Hasil ini memperkuat temuan kuantitatif dari tes hasil belajar, di mana keterlibatan dan pengalaman belajar yang interaktif turut memberikan kontribusi pada pencapaian akademik peserta didik. Selain itu, tidak ditemukan kendala teknis yang berarti selama penggunaan media dalam pembelajaran.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwasanya penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline memberikan perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X DPIB dalam mata pelajaran Dasar Program Keahlian. Bukti dari hasil tersebut terlihat pada perbedaan nilai rata-rata posttest yang cukup tinggi antara kelompok eksperimen (76,29) dan kelompok kontrol (65,83), serta nilai signifikansi uji t diperoleh sebesar 0,003 (< 0,05). Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media interaktif lebih efektif dibanding dengan pembelajaran tanpa melibatkan media interaktif.

Temuan ini berbanding lurus dengan hasil penelitian (Syam et al., 2023) dan (Pratiwi et al., 2023) menghasilkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mempertinggi daya serap siswa terhadap materi pelajaran, terutama materi yang bersifat kompleks dan visual. Media interaktif seperti Articulate Storyline menyajikan konten dalam bentuk audio, visual, animasi, dan interaksi langsung yang mampu merangsang lebih banyak indera siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, partisipasi aktif oleh siswa dalam proses pembelajaran meningkat, yang memberikan kontribusi berarti ba pencapaian hasil belajar.

Pembelajaran yang interaktif juga memberi kesempatan untuk siswa agar belajar sesuai ritme dan preferensi belajarnya. Fitur navigasi mandiri dalam Articulate Storyline memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengulang bagian-bagian yang belum dipahami, sehingga mendorong terjadinya pembelajaran yang bersifat konstruktivistik (Sukma & Handayani, 2022). Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis teknologi bukan sekadar membuat penyampaian materi lebih efisien, melainkan juga efektivitas pemahaman siswa.

Mayoritas siswa menyatakan bahwa media tersebut menarik, mudah digunakan, dan mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan bahwa dorongan belajar memiliki peran sentral dalam keberhasilan pembelajaran. Apabila siswa bisa merasa senang dan termotivasi, mereka akan cenderung lebih aktif, lebih fokus, dan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan (Wulandari et al., 2022). Sejalan dengan hasil dari angket respon siswa, temuan yang diperoleh oleh (Diu et al., 2020) juga menyatakan bahwasanya tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan multimedia interaktif Articulate Storyline sangat baik. Bukti dari hal tersebut terlihat pada tingginya tanggapan siswa untuk penggunaan multimedia interaktif pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, dengan persentase yang melebihi angka 81,25%. Begitu pula penelitian terdahulu dari (Alhadi & Cholik, 2021) tanggapan siswa pada media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang digunakan mengindikasikan kecenderungan yang sangat positif.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif juga sangat bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur teknologi, dan karakteristik siswa. Penelitian (Junpahira & Pahlevi, 2023) mencatat bahwa media yang sama tidak memberikan dampak signifikan ketika digunakan dalam pembelajaran daring, yang menunjukkan bahwa konteks penggunaan turut memengaruhi efektivitas media tersebut.

Dengan mempertimbangkan hasil dan dukungan dari temuan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa Articulate Storyline menjadi alternatif media pembelajaran yang layak diterapkan dalam suasana belajar kejuruan di SMK, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi konsep dan keterlibatan aktif siswa. Media ini bukan hanya berfokus meningkatkan pencapaian kognitif siswa, akan tetapi juga dapat meningkatkan motivasi serta pengalaman dalam belajar yang menyenangkan.

Selanjutnya, hasil Penelitian ini menyediakan kesempatan untuk pengembangan tambahan dalam pemanfaatan media interaktif lainnya di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Evaluasi jangka panjang terhadap pengaruh penggunaan media seperti ini juga diperlukan untuk mengetahui dampaknya terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa, tidak hanya terbatas pada aspek kognitif semata.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan serta hasil analisis yang sudah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa multimedia interaktif Articulate Storyline memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar Program Keahlian kelas X DPIB SMKN 1

Kemlagi. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran dengan bantuan media ini mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang belajar melalui metode tradisional. Di samping itu, tanggapan siswa akan pemanfaatan media ini juga menunjukkan kecenderungan yang sangat positif, terutama dalam hal tampilan, kemudahan penggunaan, serta kontribusinya dalam membantu pemahaman materi. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif Articulate Storyline direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam pendidikan kejuruan yang menuntut pemahaman visual dan keterlibatan aktif siswa. Penerapan media ini juga dapat menjadi acuan bagi pengembangan pembelajaran digital di sekolah lain, khususnya yang memiliki keterbatasan dalam variasi metode pembelajaran. Untuk pengembangannya selanjutnya, disarankan agar penelitian serupa dilakukan pada aspek afektif dan psikomotorik siswa, serta pada berbagai mata pelajaran lain di jenjang SMK maupun pendidikan umum. Evaluasi jangka panjang terhadap dampak penggunaan media ini juga penting dilakukan guna mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(1), 126–132. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/44289>
- Ashoumi, H., Hidayatulloh, M. K. Y., & Ashari, D. M. (2023). Character Building: Strategies to Build Student's Moderate Attitudes in Madrasah Culture. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(1), 36–51.
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bito, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 83–89. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7613>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hermansyah, M., & Lutfi, A. F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Pelajaran Matematika Kelas X Di Madrasah Aliyah Plus Ar Ruhama. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal IMEIJ*, 5(5), 5908–5918.
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. In *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 11, Issue 2, pp. 149–171). <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7220>
- Pratiwi, L. A., Nawir, M., & Nurindah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Smp Negeri 2 Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 56–61. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/18971-Full_Text.pdf
- Selviana, P., & Rochmah, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu. *Jurnal Cendikia Ilmiah*, 3(5), 3877–3883.
- Septian, D. (2019). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 2(1), 6–16. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v2i1.64>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,

- 2(2), 231–242.
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Yasaroh, R. M. A., Zulfah, M. A., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Kelas Digital terhadap Prestasi Belajar Siswa di MA Unggulan KH. Abd. Wahab Hasbulloh Tambakberas Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(2), 90-97.