Universitas KH
Mukhtar Syafaat

SKRIPSI

Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 360 Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP

2026

Ulfiyatul Fitriyah
2211261001

Pembimbing :
Riris Idiawati, M.Si



SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 360* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP

Oleh :

Ulfiyatul Fitriyah
NIM : 22112261001

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFA'AT (UIMSYA)
BLOKAGUNG BANYUWANGI

2026

PRASYARAT GELAR

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 360* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Blokagung Banyuwangi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh :

ULFIYATUL FITRIYAH
NIM : 2211261001

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFA'AT
(UIMSYA)
BLOKAGUNG BANYUWANGI
2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Dengan Judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 360* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP

Disusun oleh:

Nama	: Ulfiyatul Fitriyah
NIM	: 2211261001
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi	: Universitas KH. Mukhtar Syafaat

skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi

Pada tanggal : 16 Juni 2026

Menyetujui,

Ketua Prodi	Pembimbing
Aminatur Rosyidah, M.Pd	Riris Idiawati, M.Si
NIPY. 3152219099201	NIPY. 3152219109201

Dipindai dengan CamScanner

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi saudara Ulfiyatul Fitriyah telah di Munaqosah Kepada Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Blokagung Banyuwangi pada tanggal:

16 Juni 2026

Dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Tim Penguji :

Ketua

Aminatur Rosyidah, M.Pd
NIPY. 3152219099201

Penguji I

Ferdiana, M.Pd
NIPY. 3152201029101

Penguji II

Riris Idiawati, M.Si
NIPY. 3152219109201

Dekan

Dr. Zulfi Zumala Dwi Andriani, S.S., M.A
NIPY. 3150722128401

Dipindai dengan CamScanner

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

Sesuatu yang sudah Allah takdirkan untukmu itu pasti tidak akan tertukar dengan orang lain

لَا يُكَلِّفُ اللّٰهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَا

Allah tidak akan membebani hamba-Nya di luar batas kesanggupannya

Persembahan :

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan taufik, serta hidayahnya sehingga dengan karya penulisan skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang tercinta bapak Agus Riyadi dan ibu Nur Rohmah, yang begitu besar dan banyak pengorbanan yang beliau berikan, doa yang tak pernah putus serta dukungan dan kasih sayang yang tiada terhingga sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan ini.
2. Adik-adik saya, Diva Nur Aulia, Dina Kamala, Queen Syakira Khumairo yang selalu menjadi *support system* kepada saya selama proses pendidikan ini.
3. Teman – teman mahasiswa Tadris IPA angkatan pertama, semoga kita tetap berteman dan berhubungan baik terus ya dan semoga suatu saat nanti kita dipertemukan kembali dengan kesuksesan kita masing-masing, dan juga teman-teman asrama yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
4. Diri saya sendiri , terima kasih telah mampu bertahan sejauh ini, terima kasih karena telah menjaga tubuh ini untuk selalu kuat dan sabar, suatu proses yang tidak mudah yang menguras banyak pikiran dan rasa lelah yang tak terhingga. Skripsi ini bukan hanya tentang suatu penelitian, teori atau lain-lain melainkan tentang suatu keberanian, kekuatan, konsistensi, serta tekad yang kuat untuk bisa menyelesaikan hingga akhir.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama	: Ulfiyatul Fitriyah
Nim	: 2211261001
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Tadris Ilmu Pendidikan Alam
Alamat	: Denpasar Barat, Denpasar, Bali

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

a. Skripsi ini tidak pernah diserahkan kepada lembaga perguruan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
b. Skripsi ini benar-benar hasil karya pribadi dan bukan hasil dari tindak kecurangan atas karya orang lain
c. Apabila kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan hasil dari tindak kecurangan maka saya siap menanggung segala konsekuensi hukum yang dibebani.

Banyuwangi, 16 Juni 2026
Yang Menyatakan,





Ulfiyatul Fitriyah
NIM.2211261001

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Fitriyah, Ulfiyatul. 2026. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 360* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. Skripsi. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Blokagung Banyuwangi. Pembimbing : Riris Idiawati, M.Si.

Kata kunci : *Articulate Storyline 360*, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar Kognitif, Gerak dan Gaya, IPA SMP.

Pembelajaran IPA di tingkat SMP, khususnya pada materi gerak dan gaya, sering kali dianggap sulit oleh siswa karena karakteristik materinya yang abstrak dan membutuhkan kemampuan visualisasi yang baik. Media konvensional yang dominan digunakan di sekolah kurang mampu menggambarkan interaksi gaya secara dinamis, sehingga hasil belajar siswa belum optimal. Sebagai solusi abad ke-21, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* menawarkan integrasi multimedia (animasi, simulasi, dan kuis) yang dapat membantu siswa mengonstruksi pemahaman konsep secara konkret dan mandiri.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* pada materi gerak dan gaya terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-test Post-test Only Control Group Design (True Experimental)*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Plus Darussalam, Banyuwangi, tahun ajaran 2025/2026. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yang terdiri dari kelas VII C sebagai kelas kontrol (36 siswa) dengan metode ceramah konvensional dan kelas VII D sebagai kelas eksperimen (36 siswa) yang menggunakan media *Articulate Storyline 360*. Data dikumpulkan melalui instrumen tes tertulis berupa 10 butir soal esai (*pre-test* dan *post-test*) berkategori kognitif C1–C4, angket respon terbuka, serta dokumentasi. Teknik analisis data melibatkan uji prasyarat (uji validitas, reliabilitas, normalitas *Shapiro-Wilk*, dan homogenitas Levene's) serta uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* melalui perangkat lunak SPSS.

Seluruh butir instrumen tes dinyatakan valid dan reliabel (*Cronbach's Alpha* = 0,967). Data post-test berdistribusi normal tetapi tidak homogen, sehingga pengujian hipotesis merujuk pada *Equal variances not assumed*. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (62,97) terbukti secara visual dan statistik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (54,86). Hasil uji t dua arah (*Independent Samples T-Test*) menunjukkan nilai *t hitung* sebesar 2,115 dengan nilai signifikansi

(*Sig*. 2-*tailed*) sebesar 0,039. Karena nilai signifikansi < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kedua kelompok. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa SMP pada materi gerak dan gaya. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pemahaman konsep IPA secara lebih mendalam dibandingkan metode konvensional.

ABSTRACT

Fitriyah, Ulfiyatul. 2026. The Effect of Using Interactive Media Based on Articulate Storyline 360 on the Learning Outcomes of Junior High School Students. Thesis. Natural Sciences Education Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Education. KH. Mukhtar Syafaat University (UIMSYA), Blokagung, Banyuwangi.
Advisor: Riris Idiawati, M.Si.

Keywords: Articulate Storyline 360, Interactive Learning Media, Cognitive Learning Outcomes, Motion and Force, Junior High School Science.

Science learning at the junior high school level, particularly in the topic of motion and force, is often considered difficult by students because the subject matter is abstract and requires strong visualization skills. The conventional teaching materials predominantly used in schools are unable to effectively illustrate the dynamic interactions of forces, resulting in suboptimal student learning outcomes. As a 21st-century solution, interactive learning media based on Articulate Storyline 360 offers multimedia integration (animations, simulations, and quizzes) that can help students construct a concrete and independent understanding of concepts.

This study aims to analyze the effect of using Articulate Storyline 360-based interactive learning media on motion and force concepts on improving the cognitive learning outcomes of junior high school students. This study employs a quantitative approach using a Pre-test Post-test Only Control Group Design (True Experimental). The study population consisted of seventh-grade students at SMP Plus Darussalam, Banyuwangi, during the 2025–2026 school year. The sample was selected using purposive sampling, comprising Class VII C as the control group (36 students), which received conventional lecture instruction, and Class VII D as the experimental group (36 students), which used Articulate Storyline 360. Data were collected through written test instruments consisting of 10 essay questions (pre-test and post-test) categorized at cognitive levels C1–C4, an open-ended questionnaire, and documentation. Data analysis techniques included prerequisite tests (validity, reliability, Shapiro-Wilk normality, and

Levene's homogeneity tests) as well as hypothesis testing using the Independent Samples T-Test via SPSS software.

All test items were found to be valid and reliable (Cronbach's Alpha = 0.967). The post-test data were normally distributed but not homogeneous; therefore, hypothesis testing was conducted under the assumption that equal variances were not assumed. The mean post-test score for the experimental class (62.97) was found to be both visually and statistically higher than that of the control class (54.86). The results of the two-tailed t-test (Independent Samples T-Test) showed a calculated t-value of 2.115 with a significance level (Sig., two-tailed) of 0.039. Since the significance level was < 0.05, H0 was rejected and Ha was accepted, indicating a significant difference in learning outcomes between the two groups. The use of interactive learning media based on Articulate Storyline 360 has a positive and significant effect on improving the cognitive learning outcomes of junior high school students in the subject of motion and force. This medium has proven effective in increasing student engagement and supporting a deeper understanding of science concepts compared to conventional methods.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji bagi allah swt. yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* 360 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP".

Sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada baginda nabi muhammad saw. yang menjadi teladan bagi ummatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus dan ikhlas kepada :

1. Dr. KH. Ahmad Munib Syafa'at, Lc., M.E.I. Selaku Rektor Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Blokagung Banyuwangi.
2. Dr. Zulfi Zumala Dwi Andriani, M.A. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas KH. Mukhtar Syafaat Blokagung Banyuwangi.
3. Ibu Aminatur Rosyidah, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.
4. Ibu Riris Idiawati, M.Si. Selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan proposal skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu guru, serta seluruh karyawan di SMP Plus Darussalam yang telah membantu penulis selama proses penelitian di sekolah.
6. Kedua orang tua tercinta, berkat do'a dan kasih sayang serta dukungannya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tiada balas jasa yang dapat diberikan oleh penulis kecuali hanya do'a kepada Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Pengasih, semoga kebaikan beliau semua mendapat balasan dari-Nya.

Demikian juga dengan skripsi ini, tentunya masih ada kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap akan saran dan kritik yang konstruktif. Dan atas segala kehilafan dalam penulisan proposal skripsi ini penulis mohon maaf sebagai insan yang dho'if. Akhirnya kepada *Allah Azza Wajalla*, penulis kembalikan segala suatunya dengan harapan semoga skripsi/tesis ini tersusun dengan ridho-Nya serta dapat memberikan manfaat *Amin Ya Robbal 'Alamin*.

Banyuwangi, 20 Desember 2026

Penulis

DAFTAR ISI

Sampul Luar .....
Sampul Dalam i
Prasyarat Gelar ii
Persetujuan Pembimbing iii
Pengsahan Penguji iv
Moto Dan Persembahan v
Pernyataan Keaslian Skripsi vi
Abstrak vii
Kata Pengantar ix
Daftar Isi x
Daftar Tabel xii
Daftar Gambar xiii
Daftar Lampiran xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 5
1.4.1 Manfaat Teoritis 5
1.4.2 Manfaat Praktis 5
1.5 Batasan Penelitian 6
1.6 Definisi Operasional 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
2.1 Landasan Teori 8
2.2 Penelitian Terdahulu 13
2.3 Kerangka Berfikir 19
2.4 Hipotesis 20
BAB III METODE PENELITIAN 21
3.1 Jenis Penelitian 21
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian 21
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian 21
3.4 Teknik Pengambilan Sampel 22
3.5 Variabel Penelitian 22
3.6 Uji Validitas, Reliabilitas dan Normalitas 23
3.7 Data dan Sumber Data 23
3.8 Teknik Pengumpulan Data 24
3.9 Teknik Analisi Data 25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 27
4.1 Deskripsi Umum Obyek Penelitian 27
4.1.1 Lokasi Penelitian 27

4.1.2 Karakteristik Responden 27
4.2 Analisis Data 29
4.3 Pembahasan 33
BAB V PENUTUP 43
5.1 Kesimpulan 43
5.2 Keterbatasan Penelitian 43
5.3 Saran 44
DAFTAR PUSTAKA 45
LAMPIRAN - LAMPIRAN .....

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 1 Uji Validitas Soal 28
Tabel 4.2 2 Uji Reliabilitas 29
Tabel 4.2 3 Uji Normalitas Kelas Eksperimen 30
Tabel 4.2 4 Uji Normalitas Kelas Kontrol 30
Tabel 4.2 5 Uji Homogenitas 31
Tabel 4.2 6 Uji Hipotesis 32
Tabel 4.2 7 Data Respon Siswa 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Data Siswa Kelas 7C 26
Gambar 4. 2 Data Siswa Kelas 7 D 27
Gambar 4. 3 Tampilan Beranda 37
Gambar 4. 4 Tampilan Mateti Yang Disertai Dengan Fitur Video..... 39
Gambar 4. 5 Tampilan Quiz 39
Gambar 4. 6 Tampilan Result 40
Gambar 4. 7 Tampilan Media AS360 Pada Laptop..... 40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian 50
Lampiran 2. Kartu Bimbingan..... 51
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian..... 52
Lampiran 4. Surat Keterangan Bebas Plagiasi 53
Lampiran 5. Tampilan Media Pembelajaran..... 54
Lampiran 6. Angket Respon Siswa..... 56
Lampiran 7. Lembar Instrument Validasi Media..... 60
Lampiran 8. Lembar Instrument Validasi Materi..... 66
Lampiran 9. Lembar Instrument Validasi Soal..... 68
Lampiran 10. Matriks Penelitian..... 70
Lampiran 11. Pedoman Wawancara 71
Lampiran 12. Transkip Wawancara..... 72
Lampiran 13. Modul Ajar / RPP 74
Lampiran 14. Soal Pre-Test Dan Post-Test 80
Lampiran 15. Kisi-Kisi Soal 81
Lampiran 16. Rubrik Penilaian Pre-Test..... 84
Lampiran 17. Rubrik Penilaian Post-Test..... 85
Lampiran 18. Rubrik Angket Respon Siswa..... 86
Lampiran 19. Sampling Hasil Belajar..... 87
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian 91

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan peran penting dalam mencetak generasi manusia yang berkualitas dalam mendukung pelaksanaan tujuan pembangunan nasional dan kemajuan bangsa dan negara, karena kualitas manusia yang mampu menentukan kemajuan bangsa dan negara (Safira et al., 2021). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Fantofik & Sirait, 2025). Oleh karena itu, pendidikan menjadi kunci penting bagi manusia karena menghasilkan tatanan kehidupan dan peradaban yang lebih baik terutama Di era globalisasi dan revolusi industri saat ini yang berkembang pesat, pendidikan yang ideal harus bisa menyiapkan generasi muda dengan kemampuan literasi yang baik, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian dalam menyelesaikan masalah (Umam & Shohibuddin, 2025).

Integrasi teknologi digital abad-21 ke dalam praktik pendidikan menjadi semakin penting. Integrasi teknologi digital ke dalam pendidikan mewakili pergeseran paradigma yang mendalam, mengubah lingkungan belajar tradisional dan pendekatan pedagogis untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih aktif, berpusat pada siswa, dan bersifat menyeluruh (Pant & Shiwakoti, 2025). Didorong oleh kemajuan pesat dalam alat dan platform digital, yang menawarkan jalur baru untuk pembelajaran, terutama bagi populasi dan wilayah yang kurang terlayani dengan infrastruktur pendidikan yang terbatas (Hushin, 2025) Tujuan utama adanya integrasi digital dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran, pada akhirnya mempersiapkan siswa untuk tuntutan abad ke-21 (Selviana et al., 2024).

Perkembangan teknologi yang pesat tidak terlepas dari peran ilmu pengetahuan alam (IPA) sebagai dasar dari berbagai ilmu

pengetahuan. Konsep-konsep IPA mendukung lahirnya inovasi teknologi, sehingga pemahaman IPA yang mendalam sangat dibutuhkan (Idiawati et al., 2024). IPA merujuk pada suatu paham ilmu yang objeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, yang berlaku kapan pun dan di mana pun. IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya, termasuk semua benda di alam, peristiwa, serta gejala-gejala yang muncul di alam. Secara istilah, IPA adalah pengetahuan yang bersifat objektif mengenai alam sekitar dan isinya (Gunawan, 2017). Oleh karena itu, IPA bukan hanya sekadar pengetahuan berupa fakta, konsep, dan prinsip, akan tetapi juga sebagai sebuah proses. Secara khusus, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam konteks Sekolah Menengah Pertama (SMP) sangat penting dalam pengembangan literasi sains. Penyelenggaraan IPA di SMP seharusnya menggunakan pendekatan inkuiri ilmiah yang bertujuan untuk membentuk kemampuan, sikap, penguasaan, dan komunikasi ilmiah yang merupakan ketrampilan penting dalam kehidupan, untuk itu diperlukan interaksi siswa yang aktif dengan berbagai sumber belajar, bukan hanya buku teks, tetapi juga sumber yang bisa memvisualisasikan fenomena alam secara tepat dan menarik (Parisu et al., 2025).

Pembelajaran IPA, khususnya fisika bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman mendalam tentang fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka. Salah satu fondasi utama dalam fisika adalah konsep gerak dan gaya. Konsep ini merupakan dasar untuk memahami berbagai fenomena mekanika yang lebih kompleks pada tingkat pendidikan selanjutnya (Ristiani et al., 2025). Konsep gerak dan gaya berkaitan erat dengan berbagai peristiwa yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti pergerakan benda, gaya dorong dan tarik, serta pengaruh gaya terhadap perubahan gerak suatu benda. Meskipun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah, materi ini sering dianggap sulit oleh siswa. Kondisi pembelajaran IPA khususnya pada materi gerak dan gaya di SMP masih menunjukkan berbagai permasalahan, seperti rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa yang belum optimal (Putri, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata Pelajaran IPA pada sekolah SMP Plus Darussalam terkait hasil belajar siswa yang rendah terutama pada pelajaran IPA, diketahui bahwasannya para siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan kurang adanya motivasi belajar yang mana sangat mempengaruhi

pada hasil belajar siswa terutama pada materi gerak dan gaya, yang mana siswa sulit dalam memahami materi tersebut, hal ini disebabkan oleh adanya anggapan di kalangan siswa bahwa materi pelajaran IPA itu sulit dan membosankan. Kondisi tersebut memengaruhi keaktifan kelas, di mana hanya sebagian siswa yang tampak aktif, sedangkan beberapa siswa lainnya masih sering tidur saat pelajaran berlangsung. Meskipun demikian, siswa tetap dinilai rajin dalam mengerjakan tugas sekolah maupun PR karena adanya kekhawatiran atau rasa takut jika mendapatkan nilai yang jelek. Adapun untuk hasil belajar sejauh ini, nilai siswa secara umum sudah berada di atas KKM (Kriteria Ketahanan Minimal), walaupun tidak dipungkiri masih ada beberapa siswa yang nilainya berada di bawah standar tersebut.

Kesulitan siswa dalam memahami materi gerak dan gaya disebabkan oleh karakteristik materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan kemampuan visualisasi yang baik. Konsep-konsep seperti gaya, percepatan, dan hubungan antara gaya dan gerak tidak selalu dapat diamati secara langsung oleh siswa. Apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau teks tertulis, maka siswa cenderung mengalami miskonsepsi dan kesulitan dalam mengaitkan konsep dengan fenomena nyata. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak tersebut agar lebih mudah dipahami (SIHOTANG, 2022).

Dalam hal ini, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian siswa, memotivasi siswa untuk belajar, serta membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam (Karomah et al., 2024). Terutama pada materi gerak dan gaya, media pembelajaran yang mampu menampilkan visualisasi, animasi, dan simulasi sangat dibutuhkan agar siswa dapat memahami konsep secara konkret. berdasarkan kondisi yang sering dijumpai di sekolah, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA masih didominasi oleh media konvensional, seperti buku teks dan presentasi PowerPoint yang bersifat statis. Buku teks umumnya hanya menyajikan penjelasan dalam bentuk teks dan gambar dua dimensi, sehingga kurang mampu menggambarkan proses gerak dan interaksi gaya secara dinamis. Sementara itu, penggunaan PowerPoint statis sering kali

hanya berisi teks dan gambar tanpa adanya interaksi yang melibatkan siswa secara aktif. Keterbatasan media pembelajaran konvensional ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa cenderung pasif, dan proses pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada siswa (Aqsho, 2025).

Di era revolusi digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan. Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menarik. Pembelajaran abad ke-21 tidak hanya menuntut siswa untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran (Gani et al., 2025). Bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah adanya penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan media, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif dapat menyajikan materi dalam bentuk multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, kuis, dan simulasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Gani et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang berpotensi digunakan dalam pembelajaran IPA adalah *Articulate Storyline 360*. *Articulate Storyline 360* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Media ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang menarik dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti animasi gerak, simulasi, video pembelajaran, serta kuis interaktif yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Keunggulan *Articulate Storyline 360* antara lain mudah digunakan, tidak memerlukan kemampuan pemrograman yang rumit, bersifat interaktif, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat (Hidayah et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 360* diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami konsep gerak dan gaya secara lebih konkret. Melalui animasi dan simulasi, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana suatu gaya memengaruhi gerak benda. Selain itu,

kuis interaktif yang disajikan dalam media ini dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Adiyatma & Diyana, 2024). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Pemilihan kelas VII SMP di sekolah SMP Plus Darussalam pada materi gerak dan gaya sebagai fokus penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, materi gerak dan gaya merupakan materi dasar yang sangat penting dan sering menjadi sumber kesulitan bagi siswa. Kedua, siswa kelas VII berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan bantuan visual dan pengalaman belajar yang konkret untuk memahami konsep abstrak. Ketiga, pada jenjang ini, siswa sudah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi, sehingga penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat dilakukan secara optimal.

Berdasarkan permasalahan pada wawancara dan observasi di sekolah SMP Plus Darussalam terkait hasil pembelajaran IPA yang rendah peneliti mempertimbangkan solusi atas permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 360* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP"** dengan harapan supaya guru lebih maksimal dalam menerapkan sebuah perangkat pembelajaran yang responsif sehingga dapat mengoptimalkan capaian belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memberikan bukti empiris tentang peran *Articulate Storyline 360* sebagai suatu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran sains dan juga *Articulate Storyline 360* akan memperkuat dasar teoritis dari korelasi antara interaktivitas

mandiri yang dihasilkan oleh *Storyline 360* dan efektivitas peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah menengah pertama.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Siswa

Siswa akan memiliki pengalaman yang lebih menarik, lebih terstruktur, dan lebih interaktif dalam pembelajaran IPA dan juga diharapkan memiliki dampak langsung pada peningkatan pencapaian akademis siswa dan pemahaman konsep sains yang sulit dipahami.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana inovasi untuk beralih dari metode konvensional pada variasi mengajar berbasis teknologi, sekaligus meningkatkan efisiensi dalam menyajikan materi kompleks secara lebih terstruktur dan sistematis. Selain itu, penggunaan media ini dapat mendorong peningkatan kompetensi digital guru agar lebih terampil dalam mengoperasikan serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perbaikan hasil belajar siswa secara kolektif yang berdampak pada peningkatan mutu belajar, sekaligus menjadi sarana untuk mengoptimalkan penggunaan fasilitas media pembelajaran seperti proyektor atau LCD agar lebih berdaya guna dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi bagi pihak sekolah dalam menentukan kebijakan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk diterapkan di tingkat SMP.

1.5 Batasan Penelitian

Peneliti dalam menetapkan batasan penelitian yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* pada mata pelajaran IPA khususnya materi Gerak dan Gaya. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif untuk melihat efektivitas media tersebut. Aspek yang diukur berfokus secara khusus pada hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga variabel lain di luar hasil belajar tidak akan dibahas. Seluruh

rangkaian pengambilan data dilakukan pada tahun ajaran 2025/2026 sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran materi terkait di sekolah yang bersangkutan.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 360* (Variabel X)

Media pembelajaran *Articulate storyline 360* dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran digital yang dirancang dan digunakan oleh peneliti untuk menyampaikan materi gerak dan gaya kepada siswa kelas VII SMP, yang memuat unsur teks, gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif.

1.6.2 Hasil Belajar Siswa (Variabel Y)

Hasil belajar adalah tingkat penugasan pengetahuan siswa terhadap materi gerak dan gaya setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur melalui tes belajar.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen penting yang berfungsi sebagai penyalur pesan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses instruksional. Penggunaan media yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna (Arya Pageh, 2025). Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran berperan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa. Kehadiran media di dalam kelas bertujuan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi agar informasi dapat diserap dengan lebih optimal (Ali et al., 2025).

Menurut Wardani et al., (2024) dalam penelitian lima tahun terakhir menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa SMP dibandingkan pembelajaran tanpa media (Rachmawati et al., 2025). Media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena membantu siswa memproses informasi dengan lebih baik (Susilowati et al., 2025). Media pembelajaran berperan sebagai faktor pendukung utama dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered learning) (Hidayah et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 360*

Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif, memberikan respons, dan mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari media tersebut (Ali et al., 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif

memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa SMP secara signifikan, siswa yang belajar menggunakan media interaktif memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional (Wijaya et al., 2026). Media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Fatimah et al., 2024). Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Articulate Storyline 360 adalah sebuah *software authoring tool* profesional yang dirancang khusus untuk membuat konten pembelajaran interaktif, simulasi, kuis, dan *e-learning* yang menarik. Keunggulannya terletak pada kemudahan penggunaan dengan antarmuka mirip *PowerPoint*, namun dilengkapi fitur canggih seperti *triggers, layers, states, variables*, dan *screen recording* (Dewi et al., 2021). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 360 merupakan media yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *Articulate Storyline* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada jenjang SMP (Jais & Amri, 2021). Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dinilai valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa (A'yunin & Fitriati, 2025). Siswa yang belajar menggunakan media *Articulate Storyline* 360 memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional (Muzdalifah et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* 360 merupakan media pembelajaran interaktif yang relevan dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP.

2.1.3 Teori Konstruktivisme (Leav Vygotsky) dan Teori Multimedia (Richard E. Mayer)

Teori konstruktivisme Vygotsky (1934) menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Azzahra et al., 2025). Dalam pandangan konstruktivisme, siswa bukanlah penerima informasi secara pasif, melainkan subjek

yang mengkonstruksi pemahamannya sendiri berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki (Astiti et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan memaknai informasi secara mandiri. Media pembelajaran interaktif, termasuk yang berbasis teknologi digital, sejalan dengan teori konstruktivisme karena memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif, latihan soal, dan umpan balik yang mendorong proses berpikir kritis serta pemahaman konsep secara mendalam (Yasin et al., 2024)

Teori multimedia Richard E. Mayer (2001) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi beberapa unsur media, seperti teks, gambar, audio, dan animasi, dibandingkan hanya menggunakan satu bentuk penyajian (Riyanto, 2025). Teori ini berangkat dari asumsi bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran visual dan verbal, sehingga pemanfaatan multimedia dapat mengoptimalkan kapasitas kognitif siswa (Siregar, 2024). Pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan (Taroreh, 2024). Penerapan prinsip multimedia dalam media pembelajaran interaktif mampu mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rahayu et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 360 sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme dan teori multimedia dalam mendukung proses belajar yang bermakna .

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan), afektif (sikap, minat, dan nilai), dan psikomotor (keterampilan) (Wahyuningsih, 2020). Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan ketika pembelajaran didukung oleh media interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Hajar et al., 2024). Hasil belajar siswa SMP mengalami peningkatan karena media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya dipengaruhi

oleh kemampuan awal siswa, tetapi juga oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Malo et al., 2025).

Aspek yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa meliputi: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental (otak) yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengingat, menalar, memahami, dan memecahkan masalah. Aspek afektif ini merupakan aspek pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari aspek kognitif dan psikomotorik baik dalam proses pembelajaran ataupun evaluasi. Aspek psikomotorik adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Putra, 2024b).

2.1.5 Hubungan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dengan Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 360 memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui tampilan visual, animasi, serta latihan soal yang disertai umpan balik. Interaksi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara mandiri (DITA ADELIA, 2025). Selain itu, penggunaan *Articulate Storyline* 360 juga memungkinkan guru menyajikan materi secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Leni, 2022).

Hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 360 dan hasil belajar siswa telah dibuktikan melalui adanya pengaruh signifikan penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Winaldi, 2023). Siswa yang belajar menggunakan media *Articulate Storyline* 360 memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 360 memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga layak digunakan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini (Junpahira & Pahlevi, 2023).

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul Penelitan	Link artikel , OJS, Nama Jurnal/Skripsi/Tesis, Nama PT	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil/kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
1	(Safira et al., 2021) Pengembangan media pembeljaran interaktif berbasis web Articulate Storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar	https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/1109. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan	Menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA serta mengetahui validasi media pembelajaran interaktif bervasis web *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.	jenis Penelitian: *Research and Development* (R&D) (Penelitian dan Pengembangan). Dengan Model Pengembangan: ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*)	Media *Articulate Storyline* 360 terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dengan Rata-rata skor 95% dengan kriteria "sangat layak" Rata-rata skor yang diperoleh 98,8%. pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.	Memiliki persamaan pada meneliti mengenai media pembelajaran *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa	Perbedaannya pada penelitian ini tidak disebutkan jenis *articulate storyline* yang digunakan

2	(Maya et al., 2024) pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VIII SMP negeri 1 Bontonompo Kab. Gowa	Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	Mengetahui pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bontonompo.	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif atau eksperimen (Pre Eksperiment) dengan desain One Group Pretest-Posttest.	Berdasarkan hasil penelitian melalui uji hipotesis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas VIII E t Hitung > dari t Tabel atau, 20,564 > 1,708. Dengan demikian Ho ditolak dan H1 diterima, hal ini berarti terdapat pengaruh positf dan signfikan antara penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bontonompo.	Memliki persamaan dalam mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikat

3	(J et al., 2023) pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil dan minat belajar peserta didik	https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/JMLIPARE/index	Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *Articulate Storyline* terhadap hasil dan minat belajar peserta didik	Menggunakan penelitian kuatitaif dengan jenis penelitian eksperiment *Quasi* Eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.	adanya pengaruh dari penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil dan minat belajar peserta didik sebanyak 97,14% dari 32 peserta didik. Disebabkan karena penggunaan aplikasi ini masih sangat awam untuk sebagian besar orang diharapkan pada penelitian selanjutnya terdapat banyak penelitian mengenai aplikasi ini sebagai rangka untuk menyesuaikan diri dengan berbagai teknologi yang ada.	Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil dan minat belajar siswa	Perbedaan dari penelitian ini variabel yang diukur tidak hanya hasil belajar melainkan juga minat siswa terhadap Pelajaran IPA

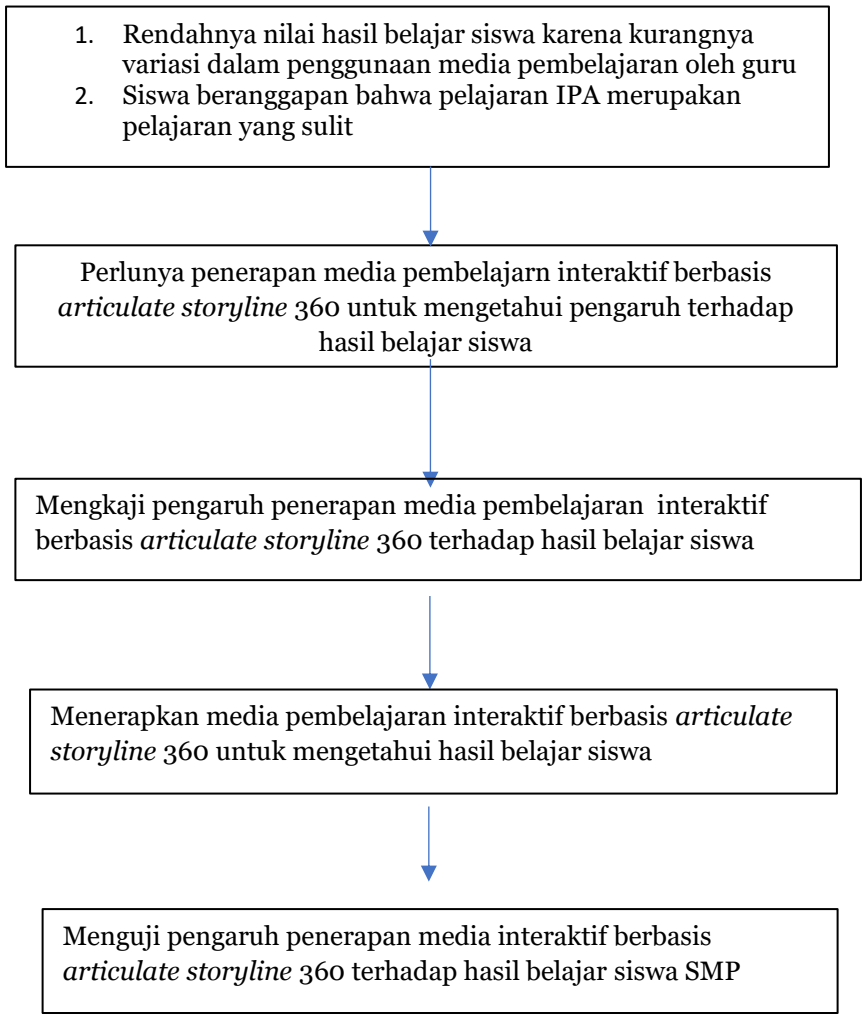
4	(Soraya & Ningtias, 2023). pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar matematika kelas v sekolah dasar	https://jepjurnal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi	mengetahui pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar	penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Rejosari pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V yang terdiri dari kelas VA dan VB yang berjumlah 44 peserta didik.	Berdasarkan hasil dari uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t test* diketahui bahwa nilai thitung < ttabel yaitu 19.566 < 2.021 dengan taraf Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05. Hal ini membuktikkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar. Saran untuk peneliti selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran guru harus lebih kreatif dan inovatif sehingga peserta didik menjadi aktif. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.	Memiliki persamaan dalam meneliti pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline*	Pada penelitian ini objek yang digunakan yaitu siswa kelas 5 sekolah dasar

5	(Anfira et al., 2021) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar pada Pembelajaran Daring	http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JF	Mengetahui pengaruh media pembelajaran articulate storyline terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa pada pembelajaran daring.	Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental* dan desain penelitian *Pretest-Posttest Nonequivalent Group Design*. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*	bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap 1) motivasi belajar, 2) kepuasan belajar, 3) motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa, sebanyak *68.44%*.	Memiliki persamaan dalam mengukur pengaruh pengguna media pembelajaran *Articulate Storyline*	Pada penelitian ini terdapat perbedaan pada variabel terikat yakni motivasi dan kepuasan belajar

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka konseptual adalah peta alur pemikiran yang menggambarkan hubungan antar variabel penelitian yang diangkat, berfungsi sebagai landasan logis untuk menguji hipotesis.
Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama:

1. Variabel Independen (X): Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 360.
2. Variabel Dependen (Y): Peningkatan Hasil Belajar Siswa.



2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan tinjauan pustaka maka hipoteisis dalam penelitian ini dikemukakan :

H_o : Tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* terhadap hasil belajara siswa SMP

H_a : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* terhadap hasil belajar siswa.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitaif eksperimental dengan desain *Pre-test Post-test Only Control Group Design*, yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pendekatan penelitian ini, peneliti menggunakan desain *true eksperimen*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang dipilih yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adanya suatu perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang memperoleh perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap variabel terikat. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak memperoleh perlakuan (kondisi normal). Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding terhadap perbedaan perubahan skor variabel terikat sekaligus untuk mengetahui perbedaan yang terjadi akibat perlakuan (*treatment*) variabel bebas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan menentukan sampel yang sudah dipertimbangkan. Tujuan utama dari penggunaan *purposive sampling* adalah untuk mencari sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti.

3.2 Waktu Dan Tempat Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan sebuah observasi yang dilaksanakan di SMP Plus Darussalam desa Karangdoro kecamatan Tegalsari kabupaten Banyuwangi pada bulan Januari tahun 2026, guna memahami kondisi lapangan secara nyata dan memastikan bahwa masalah yang akan diteliti memang benar layak tidak hanya sekedar suatu asumsi. Setelah melakukan suatu observasi dilakukannya suatu penelitian yang mana penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Plus Darussalam yang bertempat di desa Karangdoro kecamatan Tegalsari kabupaten Banyuwangi, yang akan dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2026.

3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Plus Darussalam yang berlokasi di Desa Karangdoro, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi pada tahun ajaran 2025/2026.

3.3.2 Sampel Penelitian

Pada penelitian ini sampel penelitian diambil dari 2 kelas berbeda pada kelas 7 yaitu kelas C dan kelas D, yang mana kelas C menjadi kelas control dan kelas D menjadi kelas eksperimen.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

3.4.1 Teknik Pengambilan Sampel (*Sampling*)

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan menentukan sampel yang sudah dipertimbangkan. tujuan utama dari penggunaan *purposive sampling* adalah untuk mencari sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti.

3.4.2 Penentuan Sampel

Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelas dari seluruh populasi kelas VII SMP Plus Darussalam. Kelas yang pertama menjadi kelas kontrol dan kelas kedua menjadi kelas eksperimen.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Bebas (Independen)

Dari judul pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 360 terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP, maka kalimat "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 360" merupakan Variabel Bebas/Independen (X) sebagai perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran.

3.5.2 Variabel Terikat (Dependen)

Dari judul pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 360 terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP, maka variable terikatnya ialah "Peningkatan Hasil Belajar

Siswa SMP" (Variabel Terikat/Dependen Y) Merupakan hasil yang diukur setelah pemberian perlakuan, diukur melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*.

3.6 Uji Validitas, Reliabilitas, Normalitas

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa butir-butir soal tes secara akurat mampu mengukur hasil belajar siswa pada materi yang disampaikan oleh peneliti melalui media pembelajaran *Articulate Storyline* 360. Teknik statistika yang digunakan adalah *pearson product moment* untuk tes uraian dan skala likert (skor interval) dan *poin biserial* untuk tes objektif (skor dikotomi 1 dan 0), pengujian ini dihitung menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistik.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Metode ini dipilih karena relevan untuk menguji konsistensi instrumen yang terdiri dari beberapa butir soal guna memastikan bahwa alat ukur tersebut memiliki tingkat konsistensi yang stabil jika digunakan secara berulang.

3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data hasil belajar (nilai *post-test*) yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Metode ini dipilih karena memiliki tingkat akurasi yang tinggi untuk ukuran sampel kecil hingga menengah, namun tetap representatif untuk jumlah sampel yang lebih besar. Seluruh proses perhitungan statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistik. Hasil uji normalitas ini digunakan dalam menentukan teknik analisis data selanjutnya yakni parametrik jika terbukti normal dan uji nonparametrik jika hasil uji tersebut tidak normal.

3.7 Data Dan Sumber Data

Bentuk Data menggunakan Data Kuantitatif dengan Skala Pengukuran Rasio. Penelitian ini menggunakan skala pengukuran rasio karena Data yang dikumpulkan berupa skor/nilai hasil belajar

siswa yang diperoleh dari tes (*pre-test* dan *post-test*). Adanya data tersebut sebagai penjelas dan alasan runtut waktu (*before-after*) dalam sebuah penelitian guna mengumpulkan data dari subjek yang sama pada dua waktu berbeda, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Ini penting untuk mengukur perubahan/peningkatan hasil belajar dalam dua kelompok. Selain itu, penelitian ini membandingkan dua kelompok subjek yang berbeda (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Fungsi *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah untuk memastikan bahwa kedua kelas tersebut berangkat dari titik awal yang sama. Jika nilai *pre-test* kedua kelas tidak berbeda secara signifikan, maka asumsi bahwa populasi tersebut homogen terbukti kuat. Hal ini penting untuk menghindari bias di mana satu kelas tampak lebih pintar sejak awal dengan membandingkan peningkatan (*gain*) hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

3.8.1 Metode Tes

Teknik utama yang digunakan adalah Tes (*Test*). Teknik ini dipilih karena paling tepat untuk mengukur variabel terikat penelitian, yaitu hasil belajar siswa, yang bersifat kognitif dan dapat diukur secara obyektif. Dengan bentuk: Tes Tertulis (*Paper-Based Test*) dengan Jenis *Pre-test* dan *Post-test*. Instrument tes dalam penelitian ini berupa pre-test dan pos-test dengan bentuk soal essai sebanyak 10 butir soal. Rincian pemberian skor adalah sebagai berikut: soal nomor 1 hingga 3 masing-masing bernilai 3 poin, soal nomor 4 dab 5 bernilai 5 poin, dan soal nomor 6 hingga 10 masing-masing bernilai 5 poin. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan tingkat kognitif siswa dari C1 hingga C4.

3.8.2 Angket Terbuka

Angket terbuka yang berisi 10 pernyataan dengan skala Likert 1 hingga 5 diberikan untuk menggali respon siswa terhadap media yang telah diterapkan pada pembelajaran.

3.8.3 Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto selama pembelajaran digunakan sebagai data pendukung dan memperkuat hasil penelitian.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang telah terkumpul sehingga dapat memberikan jawaban terhadap hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi uji prasyarat (uji normalitas) dan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik sesuai hasil uji normalitas. Seluruh proses pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS.

3.9.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-wilk* karena ukuran dalam sampel per kelas kurang dari 50 uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian nomalitas.

Kriteria pengambilan keputusan**:**

Jika *p-value* (Sig.) > 0,05 → Data berdistribusi normal.

Jika *p-value* (Sig.) ≤ 0,05 → Data berdistribusi tidak normal.

Jika Data Berdistribusi Normal maka pengujian selanjutnya menggunakan Statistik Parametrik (Regresi Linear). Jika hasil uji normalitas menunjukkan sebaran data tidak normal maka Langkah selanjutnya menggunakan uji non-parametrik, uji data pada penelitian ini menggunakan *software* IBM SPSS.

3.9.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk menguji secara statistic apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini menggunakan hipotesis statistik yakni H_o dan H_a.

H_o (Hipotesis Nol): tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok

H_a (Hipotesis Alternatif): terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Keputusan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi:

a) Sig. ≥ 0,05 → Ho diterima

b) Sig. < 0,05 → Ho ditolak

Interpretasi Hasil Keseluruhan

Jika hasil regresi menunjukkan *p-value* < 0,05, maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan *Articulate Storyline*

360 terhadap hasil belajar siswa diterima. Jika hasil regresi menunjukkan *p-value* ≥ 0,05, maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan *Articulate Storyline 360* terhadap hasil belajar siswa tidak diterima.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Umum Objek Penelitian

Sebuah lembaga pendidikan menengah pertama yang berada dalam naungan pesantren Darussalam Blokagung yang berdiri sejak tahun 1994. Sekolah ini memadukan kurikulum nasional dan kepesantrenan dengan fokus pada pembentukan karakter spiritual dan akademik. SMP Plus Darussalam adalah Lembaga Pendidikan yang sangat beda pengelolaannya dengan Sekolah pada umumnya, apa lagi dikuatkan dengan terekrutnya SMP Plus Darussalam dalam salah satu SMP Berbasis Pesantren sejak tahun 2008 yang berada dibawah naungan dua departemen sekaligus yaitu Kemendiknas dan Kemenag, sehingga lebih memperkokoh SMP Plus Darussalam secara manajemen pengelolaannya. Oleh sebab itu setiap siswa/santri di SMP Plus Darussalam wajib menetap didalam Pesantren dengan tanpa terkecuali dan bisa dikatakan SMP Plus Darussalam adalah satu-satunya lembaga pendidikan dibawah naungan Pondok Pesantren Darussalam yang menerapkan sistem boarding School dalam pengelolaannya

4.1.1 Lokasi Penelitian

Jl. Ponpes Darussalam Blokagung, Desa Karangdoro, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur

4.1.2 Karakteristik Responden

Sekolah SMP Plus Darussalam memiliki jumlah ruang belajar 32 ruang belajar (32 kelas) yang terbagi menjadi 11 kelas untuk siswa kelas 7, 11 kelas kelas unutk siswa kelas 8, dan sepuluh kelas untuk siswa kelas 9. Pada penelitian ini menggunakan kelas 7 yang menjadi objek peneliti. Kelas yang diambil yakni 2 kelas berupa kelas 7 C dan 7 D. masing-masing siswa pada kelas tersebut berjumlah 36 siswa. Data tersebut dapat diketahui pada gambar 4.1 berikut.

KLS : 7D | JML : 36 | WALAS : -

No	KLS	NIS	Nama
1	7D	220669	AERILYN BELLVANIA DIAN KAMILA
2	7D	220693	ALIYA ASNA AZKIYA RAHMA
3	7D	221162	ANNISA KHULAFA HAKAMI
4	7D	221155	AQILA ZAHIDA QOLBI
5	7D	220724	ARRUM FATIMATUZZAHRO
6	7D	221152	AZIIZAH NAZIILATURROHMAH
7	7D	221120	AZKA ZHAFIRAH
8	7D	221016	BAITY KHAIRA JASMIN
9	7D	220566	CACA BALQIS OKTAVIA
10	7D	221402	DESI LIVIA KASIH
11	7D	220226	DHEA SEPTYANA YUSUF
12	7D	221221	HERLINA CHANIAGO
13	7D	221176	HIMAYATUS SHARAFIL AHDANIA
14	7D	221127	INTAN DWI PERMATASARI
15	7D	220612	JELITA SILVIA SYELA
16	7D	220579	KEYLLA AZAHRA ARUMI
17	7D	220641	KIRANA AVIKA SALSABILA
18	7D	221240	LUXLUX AULIYA AZIZ
19	7D	220706	MAGHFIRA KHAIRUNNISA
20	7D	221033	MAGHFIROTUL JANNAH
21	7D	221567	MAULIDIYA NUR A'INI
22	7D	220472	MUTIARA AZZA MARENDRA
23	7D	220766	NAILIL MUNA
24	7D	220543	NAIRA RIYANTIKA
25	7D	220564	NANDA RUSMA DENITA
26	7D	220166	NAURA NADHIFA AKMAL
27	7D	221043	NAYLA SALMA MAULIDA
28	7D	221292	QUROTUL A'YUN
29	7D	221142	SAVIRA AZZA SAHWA ARIFIN
30	7D	220562	SEPTIA NANDA PUTRI
31	7D	220629	SYAFIYA AL KHALIM
32	7D	221012	SYELI NUR AFNI
33	7D	221225	SYIFA SYAKILA AZZAHIRA
34	7D	220628	TRIYA MAULIDIA HASANAH
35	7D	221063	UNTSA MUTAMMIMA SALSABILA
36	7D	221266	YULIANA SANIATUL KHOIRIAH

Gambar 4. 1 Data siswa kelas 7D

KLS : 7C | JML : 36 | WALAS : -

No	KLS	NIS	Nama
1	7C	230662	AGISNA NAILAL MAGHFIROH
2	7C	231036	AISYAH AQILLA ZASKIA
3	7C	230654	ALIFYA KHOIRUN NISA
4	7C	230613	AMIRA HASNA WALIYAMURSIDA
5	7C	230141	ANNAS TASYA PUTRI OKYTA
6	7C	230660	ATIYA ATHIFAH
7	7C	230669	AURELIZA RAHIMA
8	7C	230695	AZKAYRA SYAKIRA EDITYAS
9	7C	230508	AZZAHRA ASSYIFA
10	7C	230516	CLARICHA PURI WARDHANI
11	7C	230644	HILDA MAULIDIA PUTRI
12	7C	230451	KAIYA TERTIA NAFEEZA
13	7C	230502	KARIMA FAJRUNNADA
14	7C	231298	KHANZA NARARYA MADA AL WAFI
15	7C	230666	KHOIRIAH NUR AFIFAH
16	7C	230779	LANESYA SAFARA QUIN
17	7C	230632	MAUDY ALIKA ATTARIN
18	7C	230606	MAULIDA LUTFI MADANI
19	7C	230723	NADIA DINI KARIMA
20	7C	230455	NADIA FATIMATUS SALWA
21	7C	230711	NENGAH SYIFA KUMALA
22	7C	230674	NILA AMALIA NABILA
23	7C	230465	NISWATUN NAFIAH
24	7C	230369	PINKKAN ALFIANA AULIA
25	7C	212173	PUTRI AULIA
26	7C	230780	QUILLA ALMA NAFIZA
27	7C	230665	RAINA LABIBAH YUSUF
28	7C	231438	RASYA HIDAYATUL UMAMI
29	7C	230611	SEILA AMALIA
30	7C	230217	SHIFA MAURA
31	7C	230715	TAZKYA NURAINI MIRDY
32	7C	231299	WAYAN KAHLA AINUM MAHYA
33	7C	230464	WAYAN SAFA AGUSTINA RAMADHANI
34	7C	230626	YASMIN AULIA QUMAIRO
35	7C	231008	ZAHROTUL JANNAH
36	7C	230456	ZAKYA DIANDRA KUMALA WIJAYA

Gambar 4. 2 Data Siswa Kelas 7C

Pada penelitian ini kelas 7 C menjadi kelas control yakni kelas yang tidsk mendapatkan perlakuan dan kelas 7 D menjadi kelas eksperimen yakni kelas yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 360*.

4.2 Analisis data

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh media interaktif *Articulate Storyline 360* terhadap hasil belajar siswa SMP pada materi gerak dan gaya.

4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen dalam penelitian. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji validitas konstruk yang dilakukan oleh para ahli seperti dosen dan guru ahli Pelajaran IPA dan uji validitas menggunakan program spss. analisis korelasi *Product Moment Pearson* melalui program SPSS ini Pengujian melibatkan 30 responden (*N* = 30) dengan tingkat signifikansi 5% (*a* = 0,05), sehingga diperoleh nilai *r tabel* sebesar 0,361. Dasar pengambilan keputusan validitas didasarkan apabila nilai *r hitung* > *r tabel* dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05.

Tabel 4.2 1 Uji Validitas Soal

soal 1	Pearson Correlation	1	,524**	,536**	,803**	,687**	,800**	,649**	,843**	,529**	,727**	,788**
	Sig. (2-tailed)		,003	,002	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 2	Pearson Correlation	,524**	1	,481**	,776**	,656**	,681**	,712**	,681**	,782**	,735**	,797**
	Sig. (2-tailed)	,003		,007	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 3	Pearson Correlation	,536**	,481**	1	,620**	,703**	,632**	,728**	,505**	,582**	,751**	,758**
	Sig. (2-tailed)	,002	,007		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 4	Pearson Correlation	,803**	,776**	,620**	1	,779**	,810**	,773**	,768**	,804**	,815**	,896**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 5	Pearson Correlation	,687**	,656**	,703**	,779**	1	,864**	,869**	,918**	,864**	,882**	,938**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 6	Pearson Correlation	,800**	,681**	,632**	,810**	,864**	1	,770**	,836**	,816**	,831**	,917**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 7	Pearson Correlation	,649**	,712**	,728**	,773**	,869**	,770**	1	,798**	,890**	,837**	,914**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

soal8	Pearson Correlation	,643**	,681**	,505**	,760**	,916**	,835**	,790**	1	,855**	,959**	,911**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal9	Pearson Correlation	,629**	,782**	,682**	,804**	,864**	,819**	,890**	,855**	1	,844**	,931**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal10	Pearson Correlation	,727**	,736**	,761**	,815**	,882**	,831**	,937**	,959**	,844**	1	,940**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
skortotal	Pearson Correlation	,788**	,797**	,758**	,896**	,938**	,917**	,914**	,911**	,931**	,940**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Berdasarkan hasil output statistik pada tabel di atas, diketahui bahwa seluruh butir soal (Soal 1 sampai dengan Soal 10) memiliki nilai Pearson Correlation (*r hitung*) yang berada di rentang 0,758 hingga 0,940. Nilai tersebut secara keseluruhan jauh lebih besar daripada nilai *r tabel* (0,361). Selain itu, seluruh butir soal menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti kurang dari nilai standar 0,05. Berdasarkan hasil perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal (Soal 1 s.d Soal 10) dinyatakan VALID. Dengan demikian, instrumen soal ini telah memenuhi syarat validitas dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

4.2.2 Uji Reliabilitias

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketetapan atau konsistensi instrumen pengumpul data yang digunakan. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai standar yang ditentukan, yaitu sebesar 0,60.

Tabel 4.2 2 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,967	10

Berdasarkan hasil pengujian statistik pada tabel *Reliability Statistics* tersebut, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,967 untuk total 10 butir instrumen soal (*N of Items* = 10). Hasil

perbandingan tersebut menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,967 jauh lebih besar dari batas minimal standar yaitu 0,60 (0,967 > 0,60). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan RELIABEL. Hal ini membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini bersifat konsisten dan stabil, sehingga aman dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian selanjutnya.

4.2.3 Uji Normalitas

Setelah memastikan instrumen pengumpul data valid dan reliabel, dilakukannya uji prasyarat analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas terhadap nilai siswa di kelas kontrol maupun kelas eksperimen dengan jumlah sampel masing-masing 36 siswa (N = 36). Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* (mengingat ukuran sampel per kelas ≤ 50), diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) untuk *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,065 dan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,172. Sementara itu, nilai signifikansi untuk *pre-test* kelas eksperimen adalah 0,485 dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,541.

Tabel 4.2 3 Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	,108	36	,200*	,972	36	,485
POST TEST	,098	36	,200*	,974	36	,541

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.2 4 Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	,133	36	,107	,944	36	,065
POST TEST	,123	36	,186	,957	36	,172

a. Lilliefors Significance Correction

Karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai *alpha* = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

4.2.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dianalisis melalui *Levene's Test for Equality of Variances* pada output *Independent Samples Test* dikarenakan data yang digunakan terdiri dari 2 kelas berbeda. Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan nilai *Sig*. sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Dengan demikian, varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan tidak sama atau tidak homogen. Dapat diketahui pada tabel uji homogenitas dibawah.

Tabel 4.2 5 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil_belajar	Based on Mean	17,419	1	70	,000
	Based on Median	17,621	1	70	,000
	Based on Median and with adjusted df	17,621	1	57,090	,000
	Based on trimmed mean	17,570	1	70	,000

hasil_belajar

Merujuk pada data yang disajikan pada tabel 4.2.5, dapat disimpulkan bahwasannya variansi data antar kelas tergolong tidak homogen.

4.2.5 Uji Hipotesis

Meskipun asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi, pengujian hipotesis untuk membandingkan rata-rata hasil belajar kedua kelompok tetap dapat dilanjutkan menggunakan uji *Independent Samples T-Test* dengan mengacu pada baris *Equal variances not assumed*.

Tabel 4.2 6 Uji Hipotesis

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar	kelas eksperimen	36	62,97	10,325	1,721
	kelas kontrol	36	54,86	20,565	3,428

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil_belajar	Equal variances assumed	17,419	,000	2,115	70	,038	8,111	3,835	,462	15,760
	Equal variances not assumed			2,115	51,590	,039	8,111	3,835	,414	15,809

Berdasarkan tabel kelompok statistik (*Group Statistics*), nilai rata-rata (*Mean*) hasil belajar kelas eksperimen adalah sebesar 62,97 dengan standar deviasi 10,325, sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 54,86 dengan standar deviasi 20,565. Secara visual tampak bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Pembuktian secara statistik pada tabel *Independent Samples Test* menunjukkan nilai *t hitung* sebesar 2,115 dengan derajat kebebasan (*df*) disesuaikan menjadi 51,590. Nilai signifikansi dua arah atau *Sig*. (2-*tailed*) yang diperoleh adalah sebesar 0,039. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari batas kritis penelitian (0,039 < 0,05), maka keputusan uji yang diambil adalah menolak H0 dan menerima Ha. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelas. Temuan ini memberikan informasi bahwasanya pemanfaatan media *interaktif Articulate Storyline* 360 dalam pembelajaran kesetimbangan benda tegar berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

4.3 Pembahasan

Proses pelaksanaan penelitian ini diawali dengan perancangan media pembelajaran interaktif yang berupa aplikasi *Articulate Storyline 360*. Media tersebut dirancang sesuai dengan mata pelajaran IPA pada materi gerak dan gaya serta media ini sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP kelas VII. Setelah dilakukannya media pengembangan selesai, media tersebut di uji kelayakan melalui uji validasi media oleh satu orang ahli di bidang media pembelajaran dan

satu guru mata Pelajaran IPA. Proses ini bertujuan untuk menilai kelayakan teknis dan estetika seperti kualitas desain visual, kemudahan navigasi, kejelasan audio, dan kelancaran fitur interaktif agar bebas dari error. juga bertujuan untuk menilai kelayakan materi dan pedagogi seperti akurasi konten ilmiah agar tidak terjadi miskonsepsi, kesesuaian dengan kurikulum, serta kesesuaian tingkat bahasa dengan pemahaman siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media dinyatakan memnuhi kriteria untuk di gunakan dalam suatu pembelajaran dengan catatan bebrapa revisi kecil sesuai masukan dari para validator. Seteleh revisi di terapkan, media siap dinyatakan untuk diimplementasikan dalam proses belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Plus Darussalam dengan melibatkan dua kelompok belajar dari siswa Tingkat kelas VII. Kelompok pertama, yakni kelas VII C sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah yang biasa dilakukan oleh guru di sekolah tersebut. Sebaliknya, pada kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 360. Perbedaan kelas ini bertujuan untuk membangun bukti empiris jika kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik daripada kelas kontrol, maka media *Articulate Storyline* 360 dapat direkomendasikan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Plus Darussalam. Pemilihan kelas pada penelitian ini dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik kelas berdasarkan nilai *pre-test* sebelumnya guna memastikan homogenitas antara kelas yang terlibat, dilakukannya uji homogenitas terhadap nilai tersebut.

Materi yang disampaikan mencangkup topik gerak dan gaya dalam empat kali pertemuan yang telah dirancang dengan struktur materi yang di teliti. Pertemuan pertama, peserta didik mempelajari konsep gerak dan laju alir satuan yakni jarak dan perpindahan. Pertemuan kedua dilanjutkan dengan topik GLB (gerak lurus beraturan) dan GLBB (gerak lurus berubah beraturan). Pada pertemuan pertama dan kedua ini kelas kontrol maupun eksperimen menggunakan model pembelajaran *direct instruction* agar siswa memperoleh pemahaman awal yang terstruktur dan jelas. Sebelumnya pada pertemuan pertama siswa telah diberi soal *pre-test* guna mengetahui kemampuan awal siswa terkait pemahaman materi yang telah mereka dapat sebelum diberikannya perlakuan. Sementara itu,

pada pertemuan ketiga, pendekatan yang digunakan berbeda antara dua kelompok. Kelas eksperimen melakukan kegiatan menggunakan media *Articulate Storyline 360*, sebaliknya kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional mengenai topik gerak dan gaya, menggunakan contoh-contoh sederhana tanpa bantuan media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh interaksi siswa dengan media terhadap pemahaman konsep IPA. Pada pertemuan keempat, kedua kelas mengikuti kegiatan *review* materi dan pelaksanaan posttest guna mengukur hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran selama tiga pertemuan sebelumnya.

Kegiatan tinjauan ulang dilakukan untuk memperkuat konsep-konsep yang telah dipelajari, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mendiskusikan materi yang belum dipahami. *Post-test* yang diberikan kepada kedua kelompok merupakan instrumen evaluasi yang sama, agar hasilnya dapat dibandingkan secara objektif. Data hasil *post-test* ini kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Articulate Storyline* 360 dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada materi gerak dan gaya. Melalui desain pembelajaran ini, diharapkan dapat tergambar sejauh mana perbedaan hasil belajar antara siswa yang dibimbing menggunakan media interaktif dan mereka yang belajar melalui metode pembelajaran konvensional.

4.3.1 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 360 Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang telah diperoleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman, 2022). Beberapa aspek yang harus dimiliki oleh seorang pendidik untuk mengukur hasil belajar siswa meliputi: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental (otak) yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengingat, menalar, memahami, dan memecahkan masalah.Secara hirarkhi tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang tinggi dan rumit. Ranah kognitif ini dibagi menjadi enam antara lain: pengetahuan, pemahaman, penerapan,

analisis, sintesis dan evaluasi. Pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan tes tertulis (Putra, 2024a).

Aspek afektif ini merupakan aspek pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari aspek kognitif dan psikomotorik baik dalam proses pembelajaran ataupun evaluasi. ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap, minat dan nilai. secara teknis dalam melakukan penilaian afektif seorang guru dapat menggunakan pangamatn sistematis dengan cara mengamati langsung tingkah laku siswa tersebut atau menggunakan suatu instrumen angket kuisioner. menurut Anderson (2010) hirarki afektif yaitu terdiri dari *receiving* (kepekaan), *responding* (partisipasi aktif), *valuing* penghargaan), *organizing* (pengembangan) dan *characterizing by value* (keterpaduan semua sistem yang dimiliki seseorang), dan penilaian dari ranah afektif ini tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif dalam ranah afektif kemempuan yang diukur meliputi memperhatikan, merespon, menghargai dan mengorganisasi, seperti mengamati tingkah laku siswa selama mengikuti proses belajar mengajar berlangsung (Putra, 2024b).

Aspek psikomotorik adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh Simpons (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill)* dan kemampuan bertindak individu. menurut Djazari & Sagoro (2011) hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif, afektif hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya. Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan dengan mengukur tingkah laku individu dalam suatu kegiatan pembelajaran seperti tingkah laku siswa ketika sedang melakukan suatu eksperimen (Putra, 2024b).

Pengukuran hasil belajar pada penelitian berfokus pada aspek kognitif dan dilakukan melalui *post-test* berupa 10 butir soal essai yang dirancang berdasarkan empat indikator kognitif dalam taksonomi bloom, mulai dari C1 (mengingat), hingga C4 (menganalis). Rata-rata skor *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 62,97 sementara kelas kontrol mencapai nilai rata-rata 54,86. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa siswa yang memanfaatkan media *Articulate*

storyline 360 sebagai media pembelajaran memiliki capaian belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini menguatkan dugaan awal bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan ketuntasan belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen mencerminkan kontribusi positif dari penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 dalam proses belajar IPA pada materi gerak dan gaya.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok untuk menentukan jenis uji statistik yang sesuai. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-wilk* mengingat ukuran sampel per kelas ≤ 50 siswa, diperoleh nilai signifikansi (*Sig*.) untuk *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,065 dan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,172. Sementara itu, nilai signifikansi untuk *pre-test* kelas eksperimen adalah 0,485 dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,541. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai a = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan temuan ini, diputuskan untuk menggunakan uji parametrik dalam analisis data lanjut. Setelah data diketahui normal, maka analisis yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui hipotesis dapat di terima atau tidak, diputuskan menggunakan uji *levene's statistic* dikarenakan data terdiri dari 2 kelas berbeda dan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05) dengan demikian varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan tidak sama atau tidak homogen. Meskipun asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi, pengujian hipotesis untuk membandingkan rata-rata hasil belajar kedua kelompok tetap dapat dilanjutkan menggunakan uji *Independent Samples T-test* dengan mengacu pada baris *Equal variances not assumed*. Berdasarkan tabel kelompok statistik (*Group Statistics*), nilai rata-rata (*Mean*) hasil belajar kelas eksperimen adalah sebesar 62,97 dengan standar deviasi 10,325, sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 54,86 dengan standar deviasi 20,565. Secara visual tampak bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Pembuktian secara statistik pada tabel *Independent Samples Test* menunjukkan nilai t *hitung* sebesar 2,115 dengan derajat

kebebasan (*df*) disesuaikan menjadi 51,590. Nilai signifikansi dua arah atau *Sig*. (2-*tailed*) yang diperoleh adalah sebesar 0,039. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari batas kritis penelitian (0,039 < 0,05), maka keputusan uji yang diambil adalah menolak H0 dan menerima Ha. Dengan demikian integrasi media interaktif dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi gerak dan gaya, dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Perbedaan rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol dikarenakan karena adanya perbedaan perlakuan pada kedua kelas dimana kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* 360 sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan bahan ajar berupa buku LKS pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* 360 merupakan media pembelajaran interkatif berbasis multimedia atau android yang memiliki fitur seperti *timeline, picture, movie, character,* dan lain-lain yang memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft power point* sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif, interaktif dan kreatif serta dapat membuat siswa terlibat aktif dan interaktif dalam penggunaan media (novianti, et al. 2022). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* pada materi gerak dan gaya memiliki berbagai fitur menarik yang dapat diakses oleh pengguna. Terdapat 5 fitur yaitu beranda, materi, video, Latihan soal, dan quiz. Fitur beranda berisi halaman penyusun. Selanjutnya ada fitur materi yang berisi materi pembelajaran, video pembelajaran. Kemudia fitur Latihan soal yang berisi beberapa soal pelajaran. Terakhir fitur *quiz* yang berisi *quiz* interaktif. Adapun tampilan beranda dapat dilihat melalui gambar 4.3



Gambar 4. 3 Tampilan Beranda

Penerapan media *Articulate Storyline* 360 dalam penelitian ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. *Articulate Storyline* 360 media pembelajaran yang memungkinkan guru menyusun materi yang akan digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk interaktif seperti kuis, simulasi dan animasi yang *responsive* terhadap aksi pengguna. Media ini membantu siswa memahami materi lebih mudah karena dilengkapi dengan fitur visual dan audio yang menarik. Ketika dalam proses pembelajaran siswa diberikan suatu stimulus melalui media yang interaktif, maka siswa akan menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan juga membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap mata Pelajaran yang dianggap sulit. Dengan demikian media interaktif *Articulate Storyline 360* berkontribusi pada penciptaan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan.

Adanya motivasi dari siswa dari penggunaan media interaktif seperti *Articulate Storyline* 360 juga berdampak pada peningkatan kualitas proses belajar itu sendiri. Ketika siswa sudah termotivasi dan tertarik, maka siswa akan lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar serta menjadikan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan retensi informasi. Dengan pendekatan yang tepat, media pembelajaran interaktif akan menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.

Media interaktif *Articulate Storyline* 360 juga menyediakan fitur video pembelajaran yang mana dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kefahaman siswa. Melalui video pembelajaran siswa didorong untuk menganalisis dan menyimpulkan informasi dari tayangan yang mereka tonton, bukan hanya sekedar menyerap informasi. Video pembelajaran yang disajikan mengenai permasalahan kontekstual yang relevan dengan materi IPA pada materi gerak dan gaya, seperti adanya penerapan orang melintas pada lintasan lurus, mendorong suatu kotak, dan video penerapan hukum *Newton* 2. Tayangan tersebut memberikan Gambaran visual mengenai bagaimana konsep IPA terutama materi gerak dan gaya bekerja dalam kehidupan nyata, sehingga memudahkan siswa dalam memahami makna dan fungsi ilmu IPA secara praktis. Adapun

tampilan video pada media *Articulate Storyline* 360 tegambar pada gambar 4.4

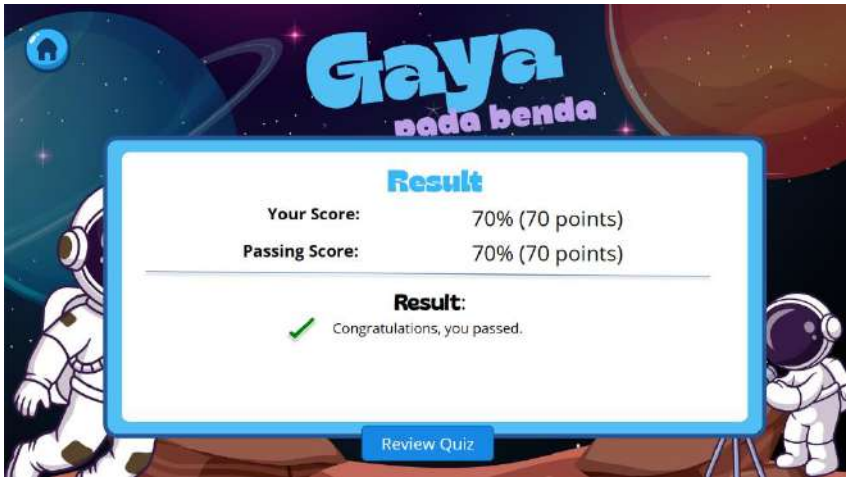


Gambar 4. 4 Tampilan Materi Yang Disertai Dengan Fitur Video

Media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 dilengkapi dengan fitur *quiz* yang dirancang untuk mengukur Tingkat kepahaman siswa secara mandiri setelah mempelajari materi. Kuis ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan setelah quis berakhir langsung menampilkan hasilnya (*result*) serta adanya *review* soal, guna membahas lebih lanjut soal-soal yang telah dijawab. Adapun tampilan *quiz* dan *result* dapat lihat pada gambar 4.5



Gambar 4. 5 Tampilan Quiz



Gambar 4. 6 Tampilan Result

Media ini menjadi salah satu contoh *platform* interaktif yang memungkinkan siswa dapat megulang materi Pelajaran dengan leluasa melalui perangkat seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*. Sehingga media ini bersifat fleksibel yang berdampak pada aspek keaktifan siswa. Selain itu, siswa juga merasa lebih nyaman karena dapat menyesuaikan waktu belajar sesuai kondisi pribadi mereka. Dengan demikian, fleksibilitas media seperti *Articulate Storyline 360* mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Adapun tampilan media *Articulate Storyline* 360 pada laptop dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4. 7 Tampilan Media AS360 pada Laptop

Pengumpulan data mengenai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dilakukan melalui suatu formulir angket yang disebarkan secara langsung pada pertemuan terakhir setelah para siswa menjawab latihan soal *post-tes*. Instrument angket yang diberikan terdiri dari 10 butir pernyataan yang mana dirancang untuk mengukur bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline* 360 tersebut selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa secara keseluruhan media ini mendapat skor rata-rata sebesar 79,77%. Presentase tersebut mengindikasikan bahwasannya Sebagian besar peserta didik memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media ini. Dari presentase nilai tersebut diketahui bahwa siswa merasa terbantu dengan adanya media interaktif, baik dalam memahami materi maupun dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data hasil penyebaran angket respon siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.2.7

Tabel 4.2 7 Data Respon Siswa

No	indikator	presentase
1.	Materi dapat dipahami	73,33 %
2.	Structural materi	75,00%
3.	Bahasa mudah dimengerti	77,77 %
4.	Kejelasan materi	77,77 %
5.	Kualitas gambar	79,44 %
6.	Kualitas video	82,77 %
7.	Kualitas audio	80,55 %
8.	Komposisi warna	78,88 %
9.	Fleksibilitas akses	81,66 %
10	interaktivitas	90,55 %
Rata – rata		79,77 %

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 36 siswa di kelas eksperimen, diperoleh tanggapan yang bervariasi pada setiap indicator. Indikator pertama memperoleh tanggapan 73,33 % dikategorikan baik, pada indikator dua memperoleh tanggapan 75,00 % dikategorikan baik, pada indikator ketiga dan keempat

memperoleh 77,77% , pada indikator kelima memproleh 79,44 % dikategorikan baik, pada indikator keenam memperoleh 82,77 % dikategorikan sangat baik, pada indikator ketujuh memperoleh 80,55 % dikategorikan sangat baik, pada indikator kedelapan memperoleh 78,88 % dikategorikan baik, pada indikator kesembilan memperoleh 81,66 % dikategorikan sangat baik, pada indikator kesepuluh memperoleh 90,55 % dikategorikan sangat baik. Nilai rata-rata keseluruhan indikator 79,77 %, menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penerapana media interaktif *Articulate Storyline* 360 dalam pembelajaran IPA, khususnya materi gerak dan gaya. Tanggapan positif tersebut tercermin dari partisipasi aktif siswa, suasana kelas yang mendukung, serta antusiasme mereka selama kegiatan pembelajaran, yang turut berkontribusi pada peningkatan capaian belajar siswa yang berbeda dari kedua kelas.

Kendala yang dialami selama proses penelitian yaitu terbatasnya waktu dalam merancang dan menerapkan media. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan perencanaan waktu yang lebih matang sejak awal, disertai penyusunan jadwal kerja yang terstruktur dan menyesuaikan modul ajar seta mengkondusifkan kelas semaksimal mungkin agar semua sintak pembelajaran terlaksana sesuai modul ajar. Kendala lainnya yaitu ada beberapa siswa yang tidak masuk sekolah pada saat dilakukannya *post-test* pada pertemuan keempat. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan ujian *post-test* susulan di lain jadwal mata pelajaran IPA.

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* merupakan alternatif *platform* media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperjelas materi yang disampaikan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media *Articulate Storyline 360* dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan yang tepat seperti penerapan media *Articulate Storyline 360* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi gerak dan gaya. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen menunjukkan capaian yang lebih tinggi. Uji statistik menggunakan *Leven's* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penerapan media interaktif ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi, khususnya melalui media *Articulate Storyline 360*, dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah menengah.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini tidak lepas keterbatasan yang diharapkan dapat memberikan penilaian bagi pembaca dan refrensi bagi peneliti selanjutnya. Keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kondisi Teknis Sarana Prasarana (ketidakstabilan proyektor)

   Proses implementasi media pembelajaran interaktif selama penelitian mengalami kendala teknis akibat kondisi proyektor di dalam kelas yang kurang stabil (sering mengalami gangguan/mati mendadak). Hal ini berpotensi mendistorsi fokus dan konsentrasi siswa, serta mengurangi efisiensi waktu pemaparan materi materi IPA yang sedang diujikan.
2. Karakteristik Responden (apatisme terhadap pelajaran IPA)

   Sebagian besar siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini secara terbuka menunjukkan kecenderungan kurang menyukai mata pelajaran IPA sejak awal. Motivasi intrinsik yang rendah ini berpotensi memengaruhi keseriusan siswa dalam mengikuti perlakuan (*treatment*) maupun dalam mengisi

instrumen penelitian (seperti *pre-test* dan *post-test*), sehingga hasil yang diperoleh mungkin belum merefleksikan kapasitas akademik mereka yang sesungguhnya.

3. Keterbatasan Kontrol terhadap Faktor Eksternal

   Peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol faktor psikologis luar siswa, seperti tingkat kelelahan, beban pelajaran lain, atau suasana hati (*mood*) siswa saat pengambilan data berlangsung, yang mana hal-hal tersebut turut andil dalam menentukan performa belajar mereka selama eksperimen berjalan.

5.3 Saran

berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang terdapat dalam penulisan ini, terdapat bebrapa saran yang dapat diberikan penulis untuk peneliti selanjutnya. Sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya yang ingin mereplikasi atau mengembangkan penelitian serupa, disarankan untuk melakukan observasi dan uji coba fasilitas kelas (*technical screening*) jauh-jauh hari. Jika sarana seperti proyektor kurang stabil, peneliti selanjutnya sebaiknya menyiapkan rencana Cadangan (*backup plan*), seperti menggunakan model pembelajaran berbasis kelompok kecil yang memanfaatkan perangkat pribadi (*smartphone* atau laptop) atau menyediakan media pembelajaran dalam format yang bisa diakses secara luring (*offline*)secara mandiri oleh siswa.
2. Sebaiknya para peneliti selanjutnya melakukan pendekatan motivasi sebelum adanya treatment, dikarenakan mayoritas responden memiliki kecenderungan kurang menyukai plajaran IPA, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan kegiatan *ice breaking* yang interaktif di awal pertemuan. Hal ini penting untuk memicu motivasi siswa terhadap materi IPA.

DAFTAR PUSTAKA

adiyatma, J., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Articulate Storyline Dengan Topik Gerak Lurus. Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(1), 67–74.

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.

Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Journal Of Information System And Education Development, 3(1), 1–6.

Anfira, D. K., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Kepuasan Belajar. Vol. 19 (2), 150–163. Https://Doi.Org/Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Pedagogia

Aqsho, Z. A. (2025). Penggunaan Media Power Point Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sd Negeri 4 Metro Timur.

Arya Pageh, W. (2025). Media Pembelajaran.

Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). Teori Psikologi Konstruktivisme. Nilacakra.

A'yunin, K., & Fitriati, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Tik Materi Sistem Komputer Kelas Vii. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 456–469.

Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Research Student, 2(2), 64–75.

Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3. Unp Press.

Dita Adelia, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Fantofik, D., & Sirait, S. (2025). Pendidikan Agama Islam Dalam Perspektif Undang- Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Vol 7, (3), 103–114. Https://Doi.Org/Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pandawa/Article/View/5790

Fatimah, S., Prasetyo, S., & Munastiwi, E. (2024). Inovasi Dalam Pengajaran Ipa Di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Teknologi Digital. Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 6(1), 15–27.

Gani, I. P., Baka, C., Harahap, R. D., Judijanto, L., Mintarsih, M., Yunus, M., Prasetyo, D., & Asdarina, O. (2025). Media Pembelajaran Inovatif Abad-21. Pt. Green Pustaka Indonesia.

Gunawan, A. (2017). Pengembangan Model Belajar Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar.

Hajar, S., Risalahwati, D. S., & Muttaqin, M. S. (2024). Inovasi Blanded Learning Mengabungkan Pembelajaran Konvensional Dan Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Novara: Nusantara Innovation And Educational Technology, 1(2), 67–81.

Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 83–91.

Hushin, H. (2025). Increasing Global Access To Education With Digital Technology. Vol.3 No.4 (2025), 167–176. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.54443/Ijedl.V3i4.259

Idiawati, R., Ferdiana, F., Dewi, N., Hidayah, E., & Tamami, F. (2024). Efektifitas Phet Simulation Sebagai Virtual Laboratory Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Mahasiswa Ipa Berbasis Pesantren. Saintifik@: Jurnal Pendidikan Mipa Учредители: Lppm Universitas Khairun, 9(2), 48–51.

J, W., Ahsan, M., Usman, 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

Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Di Sdn 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 4(3), 795–801.

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. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 11(2), 149–171.

Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' Odi, M. Odi. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars, 15(2), 211–222.

Leni, R. (2022). Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd/Mi.

Malo, B., Raja, M. H. S., Nona, K., Sizi, F., & Nembo, R. (2025). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Dan Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp. Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa, 5(3), 942–952.

Maya, N., Nawir, M., & Adam, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi B E L A J A R Ipa Sisw A Kelas Viii Smp Negeri 1 Bontonompo Kab. Gowa. 10.

Muzdalifah, S. Q., Suryandari, S., & Rahayu, M. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan, 3(5), 40–52.

Pant, Y., & Shiwakoti, R. (2025). New Generation Learning: Redefining Education In A Digital World. Nprc Journal Of Multidisciplinary Research, 2(4), 105–114. Https://Doi.Org/10.3126/Nprcjmr.V2i4.78239

Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Juwairiyah, A. (2025). Pengembangan Literasi Sains Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa. Vol 1(Issue 1), 11–19.

Putra, R. P. (2024a). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 18–26.

Putra, R. P. (2024b). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 18–26.

Putri, M. A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Inkuiri Terbimbing Pada Materi Gaya Gerak Benda Di Kelas Iv Min 2 Kota Sibolga.

Rachmawati, A. C., Suyitno, I., & Nurhadi, N. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall Dalam Pemahaman Teks Deskripsi. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra, 11(2), 2256–2267.

Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. Didaktika Dwija Indria, 12(5), 353–361.

Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.

Ristiani, R., Ali, A., & Apriyanto, A. (2025). Konsep Dasar Pembelajaran Ipa. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.

Riyanto, O. R. (2025). Multimedia Pembelajaran. Cv. Zenius Publisher.

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(2), 237–253.

Selviana, P., Rochmah, E., & Sati, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah, 3(5), 3877–3883.

Sihotang, P. S. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa (Fisika) Pada Materi Hukum Newton Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik.

Siregar, B. H. (2024). Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif. Umsu Press.

Soraya, R., & Ningtias, S. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran, 5(1), 94–101.

Susilowati, A. D., Layla, A., & Sari, A. R. (2025). Media Pembelajaran Digital Berbasis Animasi Dan Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. Diksi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial, 6(4), 936–951.

Taroreh, L. H. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa. Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini, 1(1), 26–31.

Umam, A. S., & Shohibuddin, M. R. (2025). Revolusi Industri 4.0 Dan Masa Depan Pendidikan Islam Tradisional. Agustus 2025, Vol. 02 No. 01, 257–271. Https://Doi.Org/Https://Ojssulthan.Com/Asje

Wahyuningsih, E. S. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp), 4(1), 134–140.

Wijaya, I. K. W. B., Anggreni, I. D. A. A. D., & Triyana, I. G. N. (2026). Pengaruh Model Generatif Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 1–13.

Winaldi, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 5 Soppeng.

Yasin, M., Judijanto, L., Andrini, V. S., Patriasih, R., Hutami, T. S., Hasni, H., Arisa, M. F., Asriningsih, T. M., Saifuddin, M., & Hariyono, H. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Teori Dan Implementasi. PT. Green Pustaka Indonesia.

Lampiran 1. Surat pengantar penelitian

UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Blokagung – Banyuwangi
Alamat : PP. Darussalam Blokagung Banyuwangi, No Hp : 08113129133
E-Mail: official@ulmsya.ac.id, Website: ulmsya.ac.id, Kode Pos : 68491

Nomor : 51.2.12/131.181/ UlMSYA/TTK/II.7/V/2026
Lamp. : -
Hal : **Pengantar Penelitian**

Kepada Yang Terhormat
Kepala SMP Plus Darussalam
Blokagung, Tegalsari, Banyuwangi
Di - Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Blokagung Banyuwangi, memohonkan izin penelitian atas mahasiswa kami:

Nama	: Ulfiyatul Fitriyah
TTL	: Banyuwangi, 15 Desember 2003
NIM	: 2211261001
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (TIPA)
Alamat	: Denpasar Barat, Denpasar, Bali
Dosen Pembimbing	: Riris Idiawati, M.Si..

Untuk dapat diterima melaksanakan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka penyelesaian program **tugas akhir skripsi**.
Adapun judul penelitiannya adalah: ***"Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 360 Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP".***

Atas perkenan dan kerja samanya yang baik diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

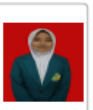
Blokagung, 18 Mei 2026

Dr. Zulfi Zumala Dwi Andriani, S.S., M.A.
NUPTK. 6554762663230193

Lampiran 2. Kartu bimbingan

6/3/25, 11:17 AM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN AKADEMIK UIMSYA BLOKAGUNG ::

NIM	2211261001
NAMA	ULFIYATUL FITRIYAH
FAKULTAS	TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI	S1 TADRIS IPA
PERIODE	20252
JUDUL	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 360 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP



No	Periode	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Uraian Masalah	Bimbingan
1	20252	06 Juni 2026	07 Juni 2026	ACC ARTIKEL DAN SUBMIT	ACC ARTIKEL
2	20252	08 Juni 2026	08 Juni 2026	REVISI ARTIKEL	REVISI ARTIKEL
8	20252	31 Mei 2026	07 Juni 2026	ACC BAB 5 DAN PENCAJUAN ARTIKEL	ACC BAB 5 DAN PENCAJUAN ARTIKEL
4	20252	30 Mei 2026	07 Juni 2026	REVISI BAB 5	REVISI BAB 5
5	20252	27 Mei 2026	07 Juni 2026	PENCAJUAN BAB 5	PENCAJUAN BAB 5
6	20252	17 Mei 2026	07 Juni 2026	ACC BAB 4	ACC BAB 4
7	20252	05 Mei 2026	07 Juni 2026	REVISI BAB 4	REVISI BAB 4
8	20252	20 April 2026	07 Juni 2026	MENCAJUKAN BAB 4	PENCAJUAN BAB 4
9	20252	08 Januari 2026	07 Juni 2026	ACC PROPOSAL	ACC PROPOSAL
10	20252	02 Januari 2026	07 Juni 2026	MEREVISI BAB III	REVISI BAB III
11	20252	27 Desember 2025	07 Juni 2026	MEMBAHAS METODE PENELITIAN YANG AKAN DIGUNAKAN	ACC BAB II, PENCAJUAN BAB III
12	20252	17 Desember 2025	07 Juni 2026	Merevisi landasan teori	Revisi BAB II
18	20252	18 Desember 2025	08 Juni 2026	MEMBAHAS LANDASAN TEORI YANG AKAN DIGUNAKAN PADA SKRIPSI	ACC BAB I, PENCAJUAN BAB II
14	20252	06 Desember 2025	07 Juni 2026	merevisi BAB I	Revisi BAB I
15	20252	08 Desember 2025	07 Juni 2026	membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan	pengajuan BAB I
16	20252	01 Desember 2025	08 Juni 2026	mengajukan judul skripsi	pengajuan judul skripsi

Lampiran 3. Surat keterangan telah melaksanakan penelitian



YAYASAN PONDOK PESANTREN DARUSSALAM BLOKAGUNG
Sekolah Menengah Pertama Berbasis Pesantren
PLUS DARUSSALAM
STATUS TERAKREDITASI A
NPSN/ NSS/NIS : 20525573 / 202 052 523 170 / 200470
BLOKAGUNG - KARANGDORO - TEGALSARI - BANYUWANGI
e-mail : tbablokagung@yahoo.co.id website : www.smpplusblokagung.com
Alamat : Pon. Pes. Darussalam Blokagung PO. BOX 201 Jajag - Banyuwangi Kode Pos 68485 Jawa Timur - Telp. (0333) 845973 Fax : 847124

SURAT KETERANGAN
Nomor : 51.2.04/143/SMPD/B.7/VI/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Plus Darussalam Blokagung Karangdoro Tegalsari Banyuwangi menerangkan bahwa :

Nama	:	ULFIYATUL FITRIYAH
NIM	:	2211261001
Universitas	:	UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
Status	:	MAHASISWI
Prodi	:	TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM

Telah melakukan penelitian di SMP Plus Darussalam Blokagung Banyuwangi, untuk keperluan penyusunan skripsi dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORILINE 360 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP"**.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan mulai dari tanggal 01 MEI-02 JUNI 2026.

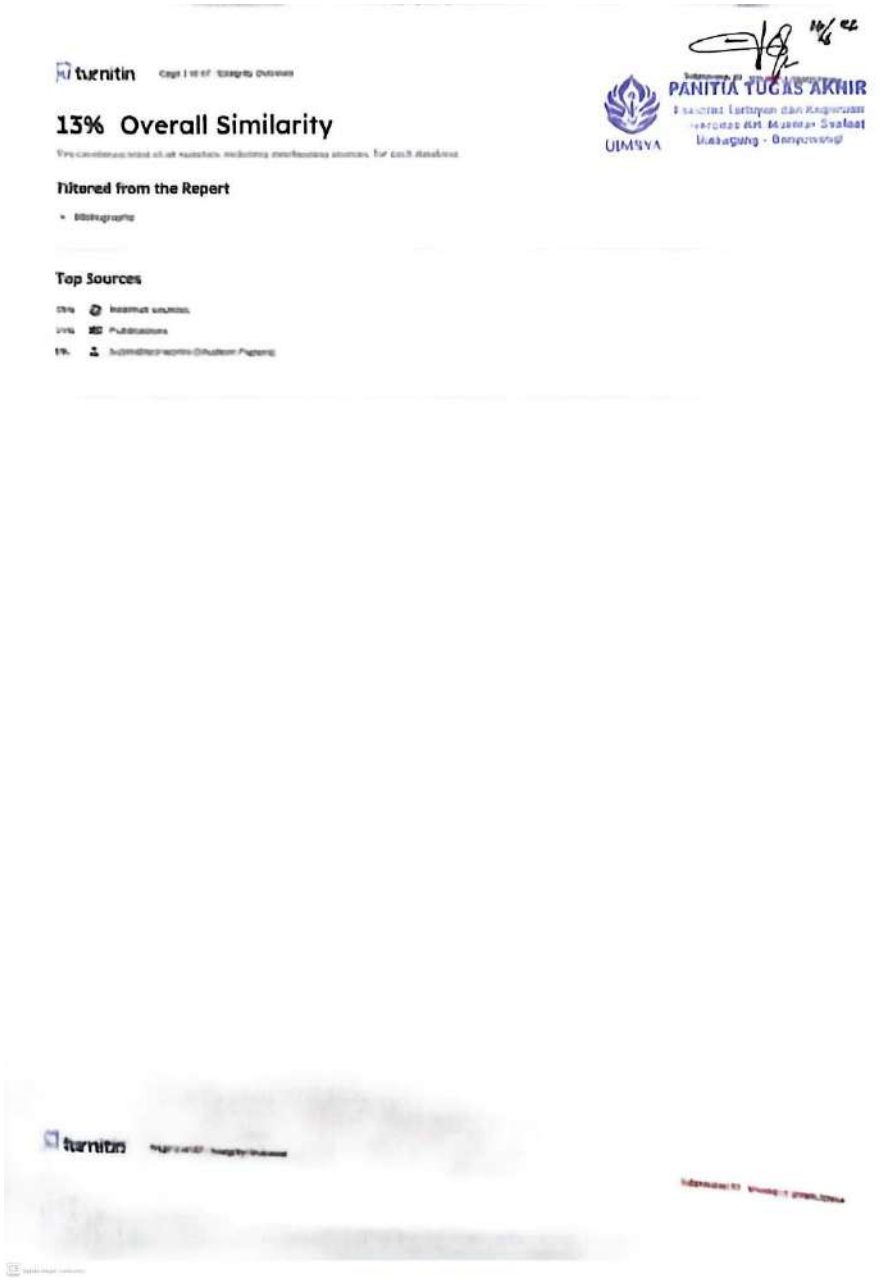
Demikian surat ini kami buat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blokagung, 08 JUNI 2026
Kepala Sekolah



MUHAMMAD ISHAQ, S.Pd, M.Pd.I

Lampiran 4. Surat keterangan bebas plagiasi



turnitin

13% Overall Similarity

Filtered from the Report

Top Sources

PANITIA TUGAS AKHIR

UIM§YA

Lampiran 5. Tampilan media pembelajaran



Tampilan halaman beranda



Tampilan pada halaman materi



Tampilan pada halaman quiz



Tampilan pada halaman latihan soal

Lampiran 6. Angket respon siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*

A. Identitas

Nama Lengkap : Syah Nur Afni

No. Absen : 32

Kelas : XII D

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Tulislah identitas Anda pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda dengan memberi tanda check list (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 1 : Sangat Kurang Baik
2 1 : Kurang Baik
3 2 : Cukup
4 3 : Baik
5 4 : Sangat Baik

C. Daftar Pertanyaan Terkait Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan Angket	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dipahami dengan jelas?					✓
2.	Apakah materi pembelajaran pada media					

	Articulate Storyline 360 mudah dipahami?					✓
3.	Apakah materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* menggunakan bahasa yang mudah dimengerti?				✓	
4.	Apakah materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dibaca dengan jelas?					✓
5.	Apakah kualitas gambar materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dilihat dengan jelas?					✓
6.	Apakah kualitas video materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dilihat dengan jelas?					✓
7.	Apakah kualitas audio materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat didengar dengan jelas?					✓
8.	Apakah komposisi warna materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* tidak membosankan?				✓	
9.	Apakah video pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* mudah diakses?					✓
10.	Menurutmu, apakah media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 360* menarik?					✓

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3*

A. Identitas

Nama Lengkap : Naili Muna .

No. Absen : 23

Kelas : 7.D

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Tulislah identitas Anda pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda dengan memberi tanda check list (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
   1 : Sangat Kurang Baik
   2 : Kurang Baik
   3 : Cukup
   4 : Baik
   5 : Sangat Baik

C. Daftar Pertanyaan Terkait Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan Angket	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dipahami dengan jelas?				√	
2.	Apakah materi pembelajaran pada media				√	

	Articulate Storyline 360 mudah dipahami?				✓	
3.	Apakah materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* menggunakan bahasa yang mudah dimengerti?				✓	
4.	Apakah materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dibaca dengan jelas?				✓	
5.	Apakah kualitas gambar materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dilihat dengan jelas?				✓	
6.	Apakah kualitas video materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat dilihat dengan jelas?			✓		
7.	Apakah kualitas audio materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* dapat didengar dengan jelas?				✓	
8.	Apakah komposisi warna materi pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* tidak membosankan?				✓	
9.	Apakah video pembelajaran pada media *Articulate Storyline 360* mudah diakses?				✓	
10.	Menurutmu, apakah media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline 360* menarik?				✓	

Lampiran 7. Lembar instrument validasi media

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 360 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Nama Peneliti	: Ulfiyatul Fitriyah
NIM	: 2211261001
Nama Validator	: Nanda Hilda Fahmidia, S.Si
Jabatan	: Guru Mata Pelajaran IPA SMP Plus Darussalam

A. Petunjuk Pengisian

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dengan mengikuti petunjuk di bawah ini:

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Angka dalam skala penilaian memiliki makna sebagai berikut:
   1 = Sangat Kurang (SK)
   2 = Kurang (K)
   3 = Cukup (C)
   4 = Baik (B)
   5 = Sangat Baik (SB)
3. Mohon menuliskan kritik, saran, atau masukan perbaikan secara tertulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Tabel Penilaian Validasi Media

No.	Aspek Penilaian & Indikator	1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
I	**ASPEK TAMPILAN (VISUAL & AUDIO)**					
1	Kesesuaian pemilihan warna latar belakang (background) dengan teks.					✓
2	Keterbacaan jenis dan ukuran font yang digunakan dalam media.				✓	
3	Kualitas visual, kejelasan gambar, dan ilustrasi yang disajikan.					✓
4	Kualitas, kejelasan, dan kesesuaian audio/sound effect.			✓		
5	Keseimbangan komposisi tata letak (layout) teks, gambar, dan tombol.				✓	

Dipindai dengan CamScanner

No.	Aspek Penilaian & Indikator	1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
II	**ASPEK PEMROGRAMAN & REKAYASA PERANGKAT LUNAK**					
6	Kemudahan dalam mengoperasikan media (User Friendly).					✓
7	Kejelasan fungsi tombol navigasi (Next, Back, Home, Close, dll).					✓
8	Kelancaran transisi antar slide/halaman tanpa lag atau eror.			✓		
9	Ketepatan interaktivitas (kuis) saat digunakan.				✓	
10	Efisiensi media (dapat berjalan dengan baik di perangkat target).					✓
III	**ASPEK PEMANFAATAN DAN KELAYAKAN**					
11	Daya tarik media dalam memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.				✓	
12	Kejelasan petunjuk penggunaan media bagi pengguna (siswa).			✓		
13	Konsistensi tampilan dari awal hingga akhir media.					✓

C. Komentar dan Saran Perbaikan

D. Kesimpulan Penilaian

Mohon memberikan tanda centang (✓) pada salah satu opsi kesimpulan berikut:

[ ] **A.** Media ini **Layak** digunakan untuk penelitian tanpa revisi.

[ ] **B.** Media ini **Layak** digunakan untuk penelitian dengan **Revisi Sesuai Saran**.

[ ] **C.** Media ini **Tidak Layak** digunakan untuk penelitian.

Dipindai dengan CamScanner

Banyuwangi, 26 Mei 2026
Validator Ahli Media II

Nanda Hilda Fahmidia, S.Si
NIPY. 5100421036024

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 360 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Nama Peneliti	: Ulfiyatul Fitriyah
NIM	: 2211261001
Nama Validator	: Khoironi Fanana Akbar, M.Pd
Instansi / Jabatan	: Asisten Ahli (Dosen Media Pembelajaran)
Tanggal Validasi	: 23 Mei 2026

A. Petunjuk Pengisian

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dengan mengikuti petunjuk di bawah ini:

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Angka dalam skala penilaian memiliki makna sebagai berikut:
   1 = Sangat Kurang (SK)
   2 = Kurang (K)
   3 = Cukup (C)
   4 = Baik (B)
   5 = Sangat Baik (SB)
3. Mohon menuliskan kritik, saran, atau masukan perbaikan secara tertulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Tabel Penilaian Validasi Media

No.	Aspek Penilaian & Indikator	1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
I	**ASPEK TAMPILAN (VISUAL & AUDIO)**					
1	Kesesuaian pemilihan warna latar belakang (background) dengan teks.					✓
2	Keterbacaan jenis dan ukuran font yang digunakan dalam media.				✓	
3	Kualitas visual, kejelasan gambar, dan ilustrasi yang disajikan.					✓
4	Kualitas, kejelasan, dan kesesuaian audio/sound effect.			✓		
5	Keseimbangan komposisi tata letak (layout) teks, gambar, dan tombol.				✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

No.	Aspek Penilaian & Indikator	1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
II	**ASPEK PEMROGRAMAN & REKAYASA PERANGKAT LUNAK**					
6	Kemudahan dalam mengoperasikan media (User Friendly).					✓
7	Kejelasan fungsi tombol navigasi (Next, Back, Home, Close, dll).					✓
8	Kelancaran transisi antar slide/halaman tanpa lag atau eror.			✓		
9	Ketepatan interaktivitas (kuis, drop-down, drag & drop) saat digunakan.				✓	
10	Efisiensi media (dapat berjalan dengan baik di perangkat target).					✓
III	**ASPEK PEMANFAATAN DAN KELAYAKAN**					
11	Daya tarik media dalam memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.				✓	
12	Kejelasan petunjuk penggunaan media bagi pengguna (siswa).			✓		
13	Konsistensi tampilan dari awal hingga akhir media.					✓

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Buat sampai cilik Android
2. Pentunjuk penggunaan
3. Tambahi volume suara

D. Kesimpulan Penilaian

Mohon memberikan tanda silang (X) atau centang (✓) pada salah satu opsi kesimpulan berikut:

[ ] **A.** Media ini **Layak** digunakan untuk penelitian tanpa revisi.

[✓] **B.** Media ini **Layak** digunakan untuk penelitian dengan **Revisi Sesuai Saran**.

[ ] **C.** Media ini **Tidak Layak** digunakan untuk penelitian.

CS Dipindai dengan CamScanner

Banyuwangi, 26 Mei 2026
Validator Ahli Media I



Khoironi Fanana Akbar, M.Pd
NIDN. 2118109105

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8. Lembar instrument validasi materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 360 terhadap Hasil Belajar Siswa

Nama Validator : Riris Idiawati, M.Si

Instansi : Universitas KH. Mukhtar Syafa'at

Tanggal : 22 Mei 2026

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran dari Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kesesuaian dan kualitas konten yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 360 pada materi Gerak dan Gaya. Penilaian dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan menjadi acuan untuk menyempurnakan media ini sebelum diujicobakan kepada siswa.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
2. Pedoman skala penilaian adalah sebagai berikut:
   - 5 : Sangat Baik (SB) / Sangat Sesuai / Sangat Jelas
   - 4 : Baik (B) / Sesuai / Jelas
   - 3 : Cukup (C) / Cukup Sesuai / Cukup Jelas
   - 2 : Kurang (K) / Kurang Sesuai / Kurang Jelas
   - 1 : Sangat Kurang (SK) / Sangat Tidak Sesuai / Sangat Tidak Jelas
3. Mohon memberikan ulasan, saran perbaikan, atau rekomendasi secara tertulis pada kolom yang telah disediakan di akhir lembar ini.

C. TABEL PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	I. Aspek Kelayakan Isi / Konten					
1	Kesesuaian materi di dalam media dengan Capaian Pembelajaran (CP) / KI-KD Kurikulum yang berlaku.				✓	
2	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai siswa.					✓
3	Kebenaran dan keakuratan konsep ilmiah pada materi Gerak (kecepatan, kelajuan, GLB, GLBB).					✓
4	Kebenaran dan keakuratan konsep ilmiah pada materi Gaya (jenis gaya, Hukum Newton I, II, dan III).				✓	
5	Kedalaman materi yang disajikan sesuai untuk tingkat kognitif siswa SMP/MTs.				✓	
6	Kejelasan contoh-contoh fenomena gerak dan gaya dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan di media.				✓	

Dipindai dengan CamScanner

	II. Aspek Cakupan dan Kebahasaan					
7	Keruntutan atau sistematika alur penyampaian materi (dari konsep mudah ke kompleks).					✓
8	Penggunaan istilah ilmiah pada materi gerak dan gaya sudah tepat dan konsisten.				✓	
9	Bahasa yang digunakan komunikatif, lugas, dan mudah dipahami oleh target siswa.					✓
10	Kesesuaian kalimat dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) / PUEBI.					✓
	III. Aspek Evaluasi / Soal Latihan					
11	Kesesuaian butir soal latihan/kuis di dalam media dengan indikator ketercapaian materi gerak dan gaya.					✓
12	Soal latihan memiliki tingkat kesukaran yang proporsional untuk mengukur hasil belajar siswa.					✓
13	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal dan ketepatan kunci jawaban yang terprogram pada media.					✓

D. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

E. KEPUTUSAN VALIDASI

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, materi pada media pembelajaran interaktif ini dinyatakan:

[✓] Layak untuk digunakan dalam penelitian tanpa revisi.

[ ] Layak untuk digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai saran.

[ ] Tidak Layak untuk digunakan dalam penelitian.

(Mohon beri tanda silang atau ceklis pada pilihan yang sesuai)

Banyuwangi, ... 2026

Validator Materi

Riris Idiawati, M.Si

NIPY.3152219109201

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9. Lembar instrument validasi soal

UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Blokagung – Banyuwangi
Alamat : PP. Darussalam Blokagung Banyuwangi, No Hp : 08113129333
E-Mail: official@uimsya.ac.id, Website: uimsya.ac.id, Kode Pos : 68491

LEMBAR VALIDASI
VALIDATOR II
IDENTITAS VALIDATOR
Nama : Nanda Hilda Fahmidia, S.Si
Jabatan : Guru Mata Pelajaran IPA SMP Plus Darussalam

PETUNJUK PENILAIAN
Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai.
Keterangan Skor:
1= Tidak sesuai
2= Kurang sesuai
3= Sesuai
4= Sangat sesuai

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4
1.	Kesesuaian soal dengan kompetensi materi Gerak dan gaya				✓
2.	Kejelasan Bahasa yang digunakan				✓
3.	Ketepatan konsep pada setiap soal				✓
4.	Soal mampu mengukur pemahaman siswa			✓	
5.	Kalimat soal mudah difahami				✓
6.	Soal mendorong siswa berpikir kritis			✓	

Tanda Tangan Validator
Validator II,

Nanda Hilda Fahmidia, S.Si
NIPY. 51004210360241

Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Blokagung - Banyuwangi
Alamat : PP. Darussalam Blokagung Banyuwangi, No Hp : 08113129333
E-Mail: official@uimsya.ac.id, Website: uimsya.ac.id, Kode Pos : 68491

LEMBAR VALIDASI
VALIDATOR 1
IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Riris Idiawati, M.Si
Jabatan : Dosen Tadris Ilmu Pengetahuan UIMSYA

PETUNJUK PENILAIAN

Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai.
Keterangan Skor:
1= Tidak sesuai
2= Kurang sesuai
3= Sesuai
4= Sangat sesuai

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4
1.	Kesesuaian soal dengan kompetensi materi Gerak dan gaya			.	√
2.	Kejelasan Bahasa yang digunakan				√
3.	Ketepatan konsep pada setiap soal				√
4.	Soal mampu mengukur pemahaman siswa			√	
5.	Kalimat soal mudah difahami				√
6.	Soal mendorong siswa berpikir kritis			√	

Tanda Tangan Validator
Validator I,

Riris Idiawati, M.Si
NIDN. 2119109204

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10. Matriks penelitian

Matriks penelitian

Nama : Ulfiyatul Fitriyah

Nim : 2211261001

Dosen pembimbing : Riris Idiawati, M.Si

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	VARIABEL	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 360 terhadap hasil belajar siswa smp kelas VII	1. Adakah pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 360 pada materi gerak dan gaya terhadap hasil belajar siswa? 2.Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP ?	1. Mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 360 pada materi gerak dan gaya terhadap hasil belajar siswa 2. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP.	**Variabel Terikat** Hasil belajar siswa **Variabel Bebas** Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 360 **Variabel Kontrol** Siswa kelas 7 SMP	1. Post Test 2. Wawancara 3. Observasi 4. Dokumentasi Waktu dan tempat : Semester genap 2025 -2026 di SMP Plus Darussalam	Penelitian True Eksperimen, jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian *Posttest Only Control Group Design* dengan 2 kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas perlakukan Posttest K - O1 E X O2 Keterangan : K: Kelas Kontrol E:Kelas Eksperimen X : Perlakuan O1 : *Posttest* pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan O1 : *Posttest* pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

Lampiran 11. Pedoman wawancara

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Nama Narasumber :

NIP :

Jabatan :

Tempat :

Motivasi Siswa

1. Menurut Bapak / Ibu bagaimana minat siswa dikelas terhadap pelajaran Ipa?
2. Apakah siswa aktif dalam pembelajaran Ipa?
3. Apakah siswa rajin mengerjakan tugas – tugas sekolah atau PR?
4. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang Bapak/Ibu ajarkan dalam mata pelajaran Ipa?

Kegiatan Belajar Mengajar

1. Apakah dalam pembelajaran, Bapak/Ibu selalu mempersiapkan rencana pembelajaran (Modul Ajar) yang akan dilaksanakan?
2. Apa-apa saja kendala yang bapak / ibu hadapi ketika mengajar IPA dikelas?
3. Apakah dalam menjelaskan materi ipa Bapak/Ibu selalu mengaitkannya dengan kehidupan sehari – hari?
4. Apakah saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa sering mengajukan pertanyaan?
5. Apakah saat proses belajar mengajar berlangsung, Bapak/Ibu sering mengajukan pertanyaan?
6. Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan pembelajaran dengan memberikan lembar kerja kepada siswa (LKS)?
7. Apakah Bapak/Ibu membuat kesimpulan bersama-sama dengan siswa setelah selesai melakukan proses pembelajaran?
8. Bagaimana bentuk penilaian yang bapak / ibu terapkan pada siswa?

Model, Metode, dan Media Pembelajaran

1. Model dan media pembelajaran apa saja yang biasa Bapak/Ibu terapkan saat mengajar dikelas?

2. Apakah kendala dalam menerapakan model – model dan media tersebut didalam kelas?

3. Bagaiamana tanggapan siswa terhadap model dan media yang Bapak/Ibu terapkan?

4. Apakah penggunaan model pembelajaran dan media itu mempengaruhi hasil belajar mereka?

5. Menurut Bapak/Ibu, apakah penerapan model dan media tersebut efektif dalam meningkatkan keberhasilan siswa dalam mata pelajaran Fisika? Berikan alasannya!

Lampiran 12. Transkip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA GURU

Nama Narasumber : Nanda Hilda Fahmidia, S.Si
NIPY : 51004210360241
Jabatan : Guru Mapel IPA SMP Plus Darussalam
Tempat : SMP Plus Darussalam

A. Motivasi Siswa		
1	Menurut Ibu bagaimana minat siswa dikelas terhadap pelajaran IPA?	Kurang adanya minat belajar, karena menurut mereks pelajaran IPA itu sulit dan membosankan
2	Apakah siswa aktif dalam pembelajaran IPA?	Sebagian siswa aktif dan beberapa siswa masih ada yang suka tidur dikelas ketika pelajaran IPA
3	Apakah siswa rajin mengerjakan tugas – tugas sekolah atau PR?	Ya, karena mereka takut tidak mendapat nilai / nilai mereka jelek
4	Bagaimanakah hasil belajar siswa yang Ibu ajarkan dalam mata pelajaran IPA?	Untuk sejauh ini nilai mereka berada diatas KKM, meskipun beberapa siswa masih ada yang nilainya dibawah KKM
B. Kegiatan Belajar Mengajar		
1	Apakah dalam pembelajaran, Ibu selalu mempersiapkan rencana pembelajaran (Modul Ajar) yang akan dilaksanakan?	Tidak selalu, tapi saya sebisa mungkin ketika mengajar sudah menyampaikan poin-poin penting dalam pelajaran tersebut
2	Apakah RPP yang telah Ibu rancang kemudian diimplementasikan didalam kelas?	Tidak selalu, bahkan kadang karena waktu yang terbatas, saya tidak buat RPP. Akan tetapi sebisa mungkin poin-poin dalam suatu pembelajaran tersebut saya sampaikan
3	Apa-apa saja kendala yang Ibu hadapi ketika mengajar IPA dikelas?	Anak-anak banyak yang bosan dan mengantuk, kemudian terbatasnya waktu mengajar.
4	Apakah dalam menjelaskan materi IPA Ibu selalu mengaitkannya dengan kehidupan sehari – hari?	Iya, terkadang ketika materi itu menyangkut dengan kehidupan sehari-hari, akan saya kaitkan dalam pembelajaran tersebut
5	Apakah saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa sering mengajukan pertanyaan?	Biasanya hanya satu atau dua orang yang mau bertanya

6	Apakah Ibu pernah menerapkan pembelajaran dengan memberikan lembar kerja kepada siswa (LKS)?	Dalam pembelajaran pasti acuan yang say gunakan buku LKS karena pegangan siswa dalam belajar dari buku LKS tersebut.
C. Model, Metode, dan Media Pembelajaran		
1	Model dan media pembelajaran apa saja yang biasa Ibu terapkan saat mengajar dikelas?	Biasanya saya menggunakan model PJBL, dan PBL.
2	Apakah kendala dalam menerapakan model – model dan media tersebut didalam kelas?	Dalam model pjbl sebagian anak tidak lengkap dalam membawa alat dan bahan jadi saya sebagai guru juga harus mempersiapkan alat dan bahan tersebut.
3	Bagaimana tanggapan siswa terhadap model dan media yang Bapak/Ibu terapkan?	Ketika pembelajaran berlangsung anak-anak merasa semangat dan tidak merasa bosan ataupun mengantuk
4	Apakah penggunaan model pembelajaran dan media itu mempengaruhi hasil belajar mereka?	Iya, dari mereka yang termotivasi semangat belajar menjadikan nilai hasil belajar mereka meningkat

Lampiran 13. Modul ajar / RPP

MODUL AJAR

KELAS EKSPERIMEN

1. INFORMASI UMUM		
Nama Penyusun : Ulfiyatul fitriyah		
Institusi :		
Mata Pelajaran : IPA		
Materi : gerak dan gaya		
Jenjang Sekolah : SMP	Semester	: II (Genap)
Fase / Kelas : D / VII	Alokasi Waktu	: 2-3 JP
Tahun Pelajaran : 2024/2025	Jumlah Pertemuan	: 4 PERTEMUAN
Moda Pembelajaran : Tatap Muka		
Metode Pembelajaran : Penugasan, Diskusi, Presentasi, Tanya Jawab		
Media Pembelajaran : *Articulate Storyline 360*		
Target Peserta Didik : -		
Jumlah Peserta Didik : -		
Profil Pelajar Pancasila :		
a. Beriman, bertaqwa kepadaTuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia : Peserta didik selalu memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan bersyukur serta selalu menunjukkan sikap santun salama pembelajaran		
b. Mandiri : Peserta didik mampu mengatasi masalahnya sendiri selama proses pembelajaran terkait tugas individu		
c. Bernalar Kritis : Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan memecahkan masalah, hal ini berhubungan dengan kemampuan kognitif		
d. Gotong-royong : Peserta didik memiliki kemampuan berkolaborasi yang merupakan softskill utama yang terpenting di masa depan agar bisa bekerja secara tim.		

Sarana & Prasarana :
• Komputer/Laptop, HP, Proyektor, LCD, Jaringan Internet
• *Articulate Storyline 360*
2. KOMPONEN INTI
1. Capaian Pembelajaran (CP)
Pada fase D, peserta didik mampu memahami konsep gerak dan gaya serta pengaruhnya terhadap benda, serta dapat melakukan pengukuran terhadap aspek-aspek fisis yang berkaitan dengan gerak dan gaya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu melakukan pengukuran terhadap aspek fisis yang mereka temui dan memanfaatkan ragam gerak dan gaya (force), peserta didik mampu mengidentifikasi perbedaan antara jarak dan perpindahan. Peserta didik dapat menghitung kelajuan dan kecepatan pada gerak lurus beraturan. Peserta diidk dapat menjelaskan konsep gaya dan pengaruhnhya terhadap benda. Peserta didik dapat menganalisis hukum newton (I, II, dan III) dalam fenomena sekitar. Melalui kerja ilmiah juga dibangun sikap ilmiah dan profil pelajar pancasila khususnya mandiri, inovatif, bernalar kritis, kreatif dan bergotong royong.
2. Tujuan Pembelajaran
1. Siswa dapat mengidentifikasi perbedaan antara jarak dan perpindahan
2. Siswa dapat menghitung kelajuan dan kecepatan pada gerak lurus beraturan.
3. Siswa dapat menjelaskan konsep gaya dan pengaruhnya terhadap benda.
4. Siswa dapat menganalisis hukum newton (I, II, dan III) dalam fenomena sekitar.
3. Pemahaman Bermakna
Mengenali dan menerapkan konsep gerak dan gaya dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat berkendara atau memindahkan benda, untuk memahami interaksi fisik di lingkungan sekitar.
4. Pertanyaan Pemantik

3. Penjelasan Materi Siswa diberi penjelasan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* tentang gerak dan gaya.
4. Latihan Terbimbing Siswa diberi contoh soal yang ada di media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* tentang gerak dan gaya.
5. Umpan Balik Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan feedback dari penjelasan materi dan contoh soal tentang gerak dan gaya yang ada di media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360.*
6. Latihan Mandiri siswa diberi soal latihan mandiri oleh guru
C. Kegiatan Penutup (10 Menit)
1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
2. Siswa dipandu oleh guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran
3. Siswa diberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari oleh guru
4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas
Pertemuan 2
Model Pembelajaran : *Direct Instruction*
A. Kegiatan Awal (10 Menit) dengan
1. Pembukaan
Siswa persiapan kegiatan belajar mengajar dan absensi
Siswa berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran
Siswa melakukan apersepsi

2. Siswa diberikan pertanyaan pemantik
Siswa menyimak guru menyampaikan tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, dan jenis penilaian
B. Kegiatan Inti (70 Menit) dengan Model *Direct Instruction*
1. Pembuka
2. Siswa diberi pertanyaan pemantik oleh guru untuk membangun konsep awal mengenai gerak dan gaya.
3. Penjelasan Materi
4. Siswa diberi penjelasan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* tentang gerak dan gaya.
5. Latihan Terbimbing
6. Siswa diberi contoh soal yang ada di media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360* tentang gerak dan gaya.
7. Umpan Balik
8. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan feedback dari penjelasan materi dan contoh soal tentang kesetimbangan dan dinamika rotasi yang ada di media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 360.*
9. Latihan Mandiri
10. siswa diberi soal latihan mandiri oleh guru
C. Kegiatan Penutup (10 Menit)
1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
2. Siswa dipandu oleh guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran
3. Siswa diberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari oleh guru

4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas
Pertemuan 3
Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
A. Kegiatan Awal (10 Menit)
1. Pembukaan
Siswa persiapan kegiatan belajar mengajar dan absensi
Siswa berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran
Siswa melakukan apersepsi
2. Siswa diberikan pertanyaan pemantik
3. Siswa menyimak guru menyampaikan tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, dan jenis penilaian
B. Kegiatan Inti (70 Menit) dengan Model *Discovery Learning*
1. Pemberian Rancangan (*Stimulasi*)
Siswa diberikan strimulasi atau rangsangan awal untuk memulai pembelajaran berupa ilustrasi atau video materi gerak yang ada di media *Articulate Storyline 360* dan memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.
2. Menyajikan Masalah (*Problem Statement*) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
Siswa diarahkan oleh guru untuk membuka LKPD gerak dan gaya yang ada di media *Articulate Storyline 360*
Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk bekerjasama dalam kelompok untuk mengidentifikasi LKPD kesetimbangan dan titik berat yang ada di media *Articulate Storyline 360*
3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)
Siswa diarahkan oleh guru untuk melakukan kegiatan diskusi sesuai LKPD
4. Pengolahan Data (*Data Processing*)

Siswa dibimbing oleh guru mengolah data yang diperoleh melalui percobaan atau studi pustaka yang terdapat pada LKPD yang ada di media *Articulate Storyline 360*
5. Pembuktian (*Verification*)
Siswa melakukan presentasi hasil diskusi dan guru mem-verifikasi dengan memberikan umpan balik jika terdapat jawaban yang kurang tepat pada LKPD serta memberikan materi penguatan kepada siswa
6. Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization*)
Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan pembelajaran berdasarkan hasil rangkuman diskusi dan menguatkan pemahaman siswa
C. Kegiatan Penutup (10 Menit)
1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
2. Siswa dipandu oleh guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran
3. Siswa diberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari oleh guru
4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas
7. LAMPIRAN
1. Media Pembelajaran Articulate Storyline 360
2. Soal *post-test*
3. Rubrik Penilaian

Banyuwangi, …….. 2026

Mengetahui,

Guru Mapel IPA

Nanda Pinda Fatimiska, S.Si
NIPY. 51004210260241

Peneliti

Ulfiyatul fitriyah

NIM. 2211261001

Lampiran 14. Soal pre-test dan post-test

SOAL LATIHAN POST-TEST

NAMA :

KELAS :

1. Jelaskan pengertian dari jarak
2. Perubahan kedudukan yang diukur dari titik awal sampai titik akhir suatu benda disebut ?
3. Gerak benda yang bergerak dengan lintasan yang berbentuk setengah lingkaran disebut gerak
4. Jelaskan pengertian dari GLB(gerak lurus beraturan)
5. Jelaskan penegrtian dari GLBB(gerak lurus berubah beraturan)
6. Seorang anak sedang menaiki sepeda dengan kecepatan 6 m/s selama 10 menit, maka jarak yang ditempuh adalah...
7. Jika suatu benda memiliki massa sebesar 50 kg dan mengalami gaya total sebesar 200 N, berapa percepatan benda tersebut?
8. Suatu resultan gaya 20 N menghasilkan percepatan 5 m/s^2 pada sebuah benda. Maka massa benda tersebut adalah
9. Dua orang anak sedang mendorong sebuah mobil, satu orang memberikan gaya sebesar 50 N dan satu orang lainnya memberikan gaya sebesar 30 N ke arah yang sama, berapa total gaya yang bekerja pada mobil?
10. Sebuah truk besar dan sebuah mobil sedan kecil bergerak dengan kecepatan yang sama, lalu tiba-tiba kedua pengemudi menginjak rem dengan gaya pengereman yang sama besar hingga kedua kendaraan berhenti. Analisislah kendaraan manakah yang akan menempuh jarak pengereman lebih jauh sebelum benar-benar berhenti!

Lampiran 15. Kisi-kisi soal

KISI-KISI *POST-TEST* GERAK DAN GAYA

Sekolah :

Mata Pelajaran : Fisika

Materi Pokok : gerak dan gaya

Kelas/Semester : VIII / Genap

Jumlah Soal : 10

Bentuk Soal : essai

Waktu pengerjaan : 45 menit

Indicator pencapaian	Indicator soal	Butir soal	Jawaban	Level kognitif	Bobot nilai/skor interval	No. soal
Menerapkan konsep gerak, jarak dan percepatan, GLB dan GLBB serta konsep gaya benda dalam kehidupan sehari-hari	Siswa dapat mendefinisikan konsep jarak dengan benar pada benda yang bergerak.	Jelaskan pengertian dari jarak	Jarak adalah total panjang seluruh lintasan yang ditempuh oleh suatu benda yang bergerak, tanpa memedulikan arah pergerakannya	C1 Mengingat	3	1.
	Siswa dapat mengidentifikasi konsep perpindahan berdasarkan perubahan posisi dari titik awal ke titik akhir	Perubahan kedudukan yang diukur dari titik awal sampai titik akhir suatu benda disebut ?	Perpindahan.	C1 Mengingat	3	2.
	Siswa dapat menentukan jenis gerak benda berdasarkan bentuk lintasannya yang melengkung atau melingkar.	Gerak benda yang bergerak dengan lintasan yang berbentuk setengah lingkaran disebut gerak	Gerak parabola	C1 Mengingat	3	3.
	Siswa dapat menjelaskan karakteristik utama dari Gerak Lurus Beraturan (GLB) terkait kecepatan dan percepatannya.	Jelaskan pengertian dari GLB(gerak lurus beraturan)	GLB adalah gerak benda pada lintasan lurus dengan kecepatan yang tetap (konstan) dari waktu ke waktu, sehingga percepatannya nol (a=0)	C2 Memahami	4	4.

	Siswa dapat menjelaskan karakteristik utama dari Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) terkait perubahan kecepatannya yang teratur	Jelaskan pengertian dari GLBB(gerak lurus berubah beraturan)	GLBB adalah gerak benda pada lintasan lurus dengan kecepatan yang berubah secara teratur (bisa dipercepat atau diperlambat), sehingga memiliki percepatan yang tetap/konstan.	C2 Memahami	4	5.
	Siswa dapat menghitung jarak tempuh benda menggunakan rumus GLB dengan terlebih dahulu mengonversi satuan waktu dari menit ke sekon/detik	Seorang anak sedang menaiki sepeda dengan kecepatan 6 m/s selama 10 menit, maka jarak yang ditempuh adalah...	Diket : v = 6 m/s t = 10 x 60 = 600 sekon ditanya : s....? jawab : s = v x t 6 x 600 = 3.600 meter	C3 Menerapkan	5	6.
	Siswa dapat menerapkan prinsip Hukum II Newton untuk menghitung	Jika suatu benda memiliki massa sebesar 50 kg dan mengalami gaya total sebesar 200 N, berapa	Diket : m = 50 kg F = 200 N Ditanya : a...?	C3 Menerapkan	5	7.

	besarnya percepatan benda	percepatan benda tersebut?	Jawab : $a = \frac{F}{m}$ $a = \frac{200\ N}{50\ kg}$ $a = 4\ m/s^2$			
	iswa dapat menerapkan prinsip Hukum II Newton untuk menghitung besarnya percepatan benda	Suatu resultan gaya 20 N menghasilkan percepatan 5 m/s² pada sebuah benda. Maka massa benda tersebut adalah	Diket : F = 20 N a = 5 m/s² ditanya : m = ...? Jawab : F = m x a $m = \frac{F}{a}$ $m = \frac{20}{5}$ m = 4 kg	C3 Menerapkan	5	8.
	Siswa dapat menerapkan konsep resultan gaya untuk menghitung total gaya yang bekerja pada suatu benda jika dua gaya yang searah diketahui	Dua orang anak sedang mendorong sebuah mobil, satu orang memberikan gaya sebesar 50 N dan satu orang lainnya memberikan gaya sebesar 30 N ke arah yang sama, berapa total gaya yang bekerja pada mobil?	Diket : F_1 = 50 N F_2 = 30 N Ditanya : R ....? Jawab : $R = F_1 + F_2$ R = 50 + 30 R = 80 N	C3 Menerapkan	5	9.

	Siswa dapat menganalisis konsep hukum newton I mengenai kelembaman	Sebuah truk besar dan sebuah mobil sedan kecil bergerak dengan kecepatan yang sama, lalu tiba-tiba kedua pengemudi menginjak rem dengan gaya pengereman yang sama besar hingga kedua kendaraan berhenti. Analisislah kendaraan manakah yang akan menempuh jarak pengereman lebih jauh sebelum benar-benar berhenti!	Kendaraan yang akan menempuh jarak pengereman lebih jauh sebelum benar-benar berhenti adalah truk besar karena massa yang besar memberikan inersia (kelembaman) yang lebih besar untuk mempertahankan geraknya	C4 Menganalisis	5	10.

Keterangan :

Soal 1 – 3 (C1) : 3 x 3 poin – 9 poin

Soal 4 – 5 (C2) : 2 x 4 poin = 8 poin

Soal 6 – 10(C3) : 5 x 5 poin – 25 poin

Skor total : 42 poin

Kemudian untuk memperoleh nilai akhir maka di konversikan pada rumus berikut :

Nilai akhir – $\left(\frac{nilai\ perolehan\ siswa}{42}\right) x\ 100$

Lampiran 16. Rubrik penilaian pre-test

RUBRIK *PRE-TEST* GERAK DAN GAYA

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Kirana Aulia Salsabila	3	1	1	4	4	2	1	3	4	4	79
2.	maghfirotul jannah	3	3	1	4	4	1	1	0	0	1	42
3.	Mutiara Azza	3	3	2	4	4	2	1	1	1	1	74
4.	keyla azzahra	1	1	3	2	2	1	3	3	3	2	69
5.	Syifa Syakila	2	1	3	3	3	4	4	2	3	4	54
6.	syafira al-khalima	4	4	3	2	2	0	1	1	4	3	52
7.	Cica balqis	2	1	3	4	4	0	1	1	1	2	31
8.	Naira Riyanthea.	3	3	3	4	3	2	1	3	2	0	50
9.	Safira Azza S.	3	3	1	4	4	1	2	1	2	4	59
10.	Reppa Nanda P.	3	2	1	3	4	2	1	1	2	2	52
11.	Ayla Salsa Dewi	2	1	2	4	4	2	1	1	2	1	42
12.	Aerilya Belvania	3	1	3	2	4	2	1	1	3	2	49
13.	Maulidya Nur alni	2	3	1	1	4	5	1	1	0	0	49
14.	Aliya Azka	3	2	1	1	3	0	3	3	2	1	45
15.	Maghfira Ulaeinnisa	3	3	3	4	1	5	0	4	3	2	56
16.	Lux Lux Azza	3	1	1	4	1	5	5	1	1	5	76
17.	Yuliana banierpul	3	3	2	2	3	4	4	0	5	1	79
18.	Ustra mutmainnah	1	3	1	4	4	2	0	6	5	5	50
19.	Desi Ovita Sari	1	1	3	2	4	2	2	0	1	2	40
20.	Triyan Maulidin	3	3	3	2	2	4	5	1	0	1	55
21.	Rasyul aliyan	2	3	2	3	4	0	0	1	1	3	48
22.	Nadya Salsa Maulida	3	1	3	4	4	0	2	1	0	1	37
23.	Nayra Nathaya alsmal	2	1	3	4	4	3	3	3	2	2	72
24.	Nauli mona	3	1	3	4	3	3	2	2	1	1	62

25	Selya Fivia A.S.	3	3	3	4	2	4	2	3	2	4	81
26	Azizah Nailatul	3	3	1	1	4	5	5	1	5	3	76
27	Azka alhafizah	3	2	3	1	1	2	2	1	1	2	79
28	Safty khalisa	3	3	3	2	2	4	4	5	5	4	83
29	Herlina Chaniago	2	3	3	4	2	1	2	1	4	5	69
30	Intan Dwi Permatasari	1	1	2	4	3	3	4	2	1	1	55
31	Dhea Septiana Yunus	1	3	1	4	3	2	1	1	4	2	57
32	Syafira azzahra	2	3	1	1	2	4	5	2	1	2	64
33	Hiasyafus Syarapil	5	2	3	4	4	2	1	1	2	5	69
34	Arum Fatmasari Z.	3	2	3	4	4	5	5	3	4	4	81
35	Annisa lahmudin.	3	3	1	1	4	5	5	1	4	5	76
36	Nanda Rusnaca.	3	1	1	1	4	5	2	1	5	5	66
	Jumlah											
	Rata-Rata											

Bobot Skor:
Nomor soal 1- 3 = 3 poin
Nomor soal 4-5= 4 poin
Nomor soal 6-10 = 5poin

Keterangan:

Rentang Skor	Kategori
0 – 24,99	Kurang baik
25 – 49,99	Cukup baik
50 – 79,99	Baik
80 - 100	Baik sekali

Keterangan Penilaian:
Nilai akhir = (Total skor perolehan)/(Total skor maksimal)x 100

Lampiran 17. Rubrik penilaian post-test

RUBRIK *POST-TEST* GERAK DAN GAYA

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	Kirana Alika Salsabila	3	1	1	4	4	2	1	4	5	5	76
2.	Maghfirotul Jannah	3	3	1	4	4	1	1	1	1	1	83
3.	Mufiara Azza M.	3	3	1	4	4	2	1	1	1	1	71
4.	Keyla Azahra A.	3	1	3	4	4	2	2	3	3	3	95
5.	Safira Syakila A.	3	2	3	4	4	2	2	1	1	2	76
6.	Syafira Al-Uswatun	3	3	3	4	4	5	2	3	2	1	78
7.	Caca Balqis D.	3	2	1	4	4	3	4	5	5	5	78
8.	Nafira Riyadhiva	3	2	3	3	2	4	3	5	4	4	80
9.	Lavira Azza S	2	3	2	3	3	3	4	5	5	5	88
10.	Keptia Nanda P.	2	1	3	2	3	4	5	5	4	3	76
11.	Adila Zahrida Qolbi	2	3	3	3	4	4	5	5	3	2	69
12.	Aerilya Belvania	1	2	2	4	4	3	3	2	2	1	71
13.	Maulida Nur Afni	2	2	1	3	3	4	4	2	2	1	75
14.	Aliya Azka Azkiya	3	1	3	1	2	2	1	1	3	4	69
15.	Maghfira Khairunnisa	3	3	2	4	4	3	5	4	4	3	80
16.	Luxcux Aziza	3	1	3	2	3	2	1	1	2	3	62
17.	Tatiana Santabil	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	64
18.	Nafisa mufhamainun	3	3	3	4	4	3	4	5	5	5	90
19.	Dea Livia Kanza	2	3	2	4	4	4	3	5	3	3	88
20.	Tsiya Maulidia	3	3	3	4	4	5	4	4	5	5	93
21.	Qurotul aiun	2	2	1	1	3	4	4	5	3	2	75
22.	Naya Salwa Maulida	3	1	3	4	1	1	2	2	4	5	65
23.	Naura Nabila alma	3	1	3	4	4	5	2	1	2	2	69
24.	Nabil muna	2	3	3	2	4	5	5	1	5	4	76
25	Selena Silvia S.	3	1	3	4	1	1	2	2	4	3	64
26	Azizah Nasrotul	3	3	1	2	2	1	1	4	4	0	52
27	Azura Azzahra	3	1	3	4	4	2	1	0	5	2	69
28	Beauty Uswatun	3	3	3	4	4	2	1	0	5	4	71
29	Hertina Chaniago	2	2	3	3	4	3	0	5	5	3	69
30	Intan Dwi P.	3	3	1	4	2	1	1	1	4	5	59
31	Dhea Septiana Yusuf	3	3	1	2	2	1	1	1	3	4	52
32	Salvira azzahra	1	1	2	3	2	2	1	0	3	4	45
33	Hinayatus Syarofi	2	3	1	4	4	0	3	2	1	1	40
34	Aruna Qotrunnada E.	3	3	2	4	4	3	2	2	3	3	52
35	Aurora Ulwiatu	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	52
36	Nanda Rahma	3	1	3	2	4	3	0	1	1	1	40
	Jumlah											
	Rata-Rata											

Bobot Skor:
Nomor soal 1- 3 = 3 poin
Nomor soal 4-5= 4 poin
Nomor soal 6-10 = 5poin

Keterangan:

Rentang Skor	Kategori
0 – 24,99	Kurang baik
25 – 49,99	Cukup baik
50 – 79,99	Baik
80 - 100	Baik sekali

Keterangan Penilaian:
Nilai akhir = (Total skor perolehan)/(Total skor maksimal)x 100

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 18. Rubrik angket respon siswa

RUBRIK ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 360*

No.	Nama Siswa	Indikator Angket										Jumlah	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Aerilyn Bellvania D.	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4			
2.	Aliya Asna Azkiya	3	3	3	4	4	4	4	5	5	3			
3.	Annisa Ulwiyah H.	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5			
4.	Arrum Septiyanz.	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4			
5.	Aqila Sakinah Q.	5	5	4	4	5	3	5	4	4	5			
6.	Azizah Khoirunnisa R.	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4			
7.	Azka Fauzia	3	3	5	4	3	3	4	4	3	5			
8.	Caca Balqis	4	5	3	3	4	4	3	4	3	5			
9.	Basty Khaira	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5			
10.	Desi Livia Capik	2	4	3	4	3	3	1	1	4	5			
11.	Dhea Septiana	5	5	3	3	4	3	4	4	3	5			
12.	Herliana Chaniago	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4			
13.	Hima Yanti Sharafat	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5			
14.	Intan Dwi P.	4	4	4	4	5	5	5	3	3	5			
15.	Jelita Salsa S	3	3	5	5	5	5	3	4	4	5			
16.	Keyla azahra	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4			
17.	Kirana Aprila	3	3	4	3	5	5	4	4	5	5			
18.	Lux lux Auliya	4	4	4	3	3	2	2	4	2	5			

Dipindai dengan CamScanner

19.	Maghfira khairunnisa	4	3	5	3	5	4	3	4	4	5			
20.	Maghfiroh Jamal	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5			
21.	Maulidya Nuraini	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4			
22.	Mufarra Azza	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3			
23.	Nadil Muna	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4			
24.	Naira Riyanda	3	3	4	4	4	5	5	4	5	4			
25.	Nanda Rusma	3	3	4	4	5	5	2	3	3	5			
26	Naura Nadhifa	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4			
27	Nayla Salma	4	3	3	4	4	3	3	4	4	5			
28	Qoriful ayun	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5			
29	Savira Azza	3	3	4	4	5	5	4	4	3	5			
30	Sepfia nanda putri	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4			
31	Syafa al-khalima	3	4	5	4	5	4	3	4	3	5			
32	Syeli nur afni	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5			
33	Syifa syakira	3	4	3	5	5	5	3	4	4	5			
34	Priya maulida	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5			
35	Untra mutaminna	3	3	3	4	4	4	4	3	4	5			
36	yuliana saniatul	3	3	4	4	4	5	5	5	4	5			
	Jumlah													
	Rata-Rata													
	% Tiap Soal													
	Kriteria													

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 19. Sampling hasil belajar

SOAL LATIHAN POST-TEST

NAMA : Zakya diandra kumala wijaya

KELAS : 7C/VIIC

1. Jelaskan pengertian dari jarak
2. Perubahan kedudukan yang diukur dari titik awal sampai titik akhir suatu benda disebut ?
3. Gerak benda yang bergerak dengan lintasan yang berbentuk setengah lingkaran disebut gerak
4. Jelaskan pengertian dari GLB(gerak lurus beraturan)
5. Jelaskan penegrtian dari GLBB(gerak lurus berubah beraturan)
6. Seorang anak sedang menaiki sepeda dengan kecepatan 6 m/s selama 10 menit, maka jarak yang ditempuh adalah...
7. Jika suatu benda memiliki massa sebesar 50 kg dan mengalami gaya total sebesar 200 N, berapa percepatan benda tersebut?
8. Suatu resultan gaya 20 N menghasilkan percepatan 5 m/s^2 pada sebuah benda. Maka massa benda tersebut adalah
9. Dua orang anak sedang mendorong sebuah mobil, satu orang memberikan gaya sebesar 50 N dan satu orang lainnya memberikan gaya sebesar 30 N ke arah yang sama, berapa total gaya yang bekerja pada mobil?
10. Sebuah truk besar dan sebuah mobil sedan kecil bergerak dengan kecepatan yang sama, lalu tiba-tiba kedua pengemudi menginjak rem dengan gaya pengereman yang sama besar hingga kedua kendaraan berhenti. Analisislah kendaraan manakah yang akan menempuh jarak pengereman lebih jauh sebelum benar-benar berhenti!

Jawab

1.) Panjang lintasan ~~suatu benda~~ yang dilalui suatu benda. 3
2.) Perpindahan 3
3.) Gerak parabola. 3
4.) Gerak benda pada ~~lingkaran~~ lintasan lurus dg kecepatan tetap. 4
5.) Gerak benda pada lintasan lurus dengan kecepatan berubah. 4
6.) 3.600 (jarak) 2
7.) ...
8.) 100 (massa) ~~2~~ 1
9.) 80 N 2
10.) Truk 5

Dipindai dengan CamScanner

SOAL LATIHAN POST-TEST

NAMA : Yuliana Saniatul Khoiriah

KELAS : 7D

1. Jelaskan pengertian dari jarak
2. Perubahan kedudukan yang diukur dari titik awal sampai titik akhir suatu benda disebut ?
3. Gerak benda yang bergerak dengan lintasan yang berbentuk setengah lingkaran disebut gerak
4. Jelaskan pengertian dari GLB(gerak lurus beraturan)
5. Jelaskan penegrtian dari GLBB(gerak lurus berubah beraturan)
6. Seorang anak sedang menaiki sepeda dengan kecepatan 6 m/s selama 10 menit, maka jarak yang ditempuh adalah...
7. Jika suatu benda memiliki massa sebesar 50 kg dan mengalami gaya total sebesar 200 N, berapa percepatan benda tersebut?
8. Suatu resultan gaya 20 N menghasilkan percepatan 5 m/s^2 pada sebuah benda. Maka massa benda tersebut adalah
9. Dua orang anak sedang mendorong sebuah mobil, satu orang memberikan gaya sebesar 50 N dan satu orang lainnya memberikan gaya sebesar 30 N ke arah yang sama, berapa total gaya yang bekerja pada mobil?
10. Sebuah truk besar dan sebuah mobil sedan kecil bergerak dengan kecepatan yang sama, lalu tiba-tiba kedua pengemudi menginjak rem dengan gaya pengereman yang sama besar hingga kedua kendaraan berhenti. Analisislah kendaraan manakah yang akan menempuh jarak pengereman lebih jauh sebelum benar-benar berhenti!

1. Menyatakan total panjang lintasan yg dilalui sepeda selama perjalanan
2. perpindahan
3. Prabola
4. ialah gerak lurus pada benda pada lintasan dengan kecepatan tetap
5. gerak pada lintasan lurus dg kecepatan yg berubah
6. $6 \times 10 = 60$ M
7. $5 m/s^2$
8. 100 kg
9. $50+30 = 80$ N
10. Truk besar

Dipindai dengan CamScanner

SOAL LATIHAN PRE-TEST

NAMA : yuliana saniatul khoirlah

KELAS : 10

1. Jelaskan pengertian dari jarak
2. Perubahan kedudukan yang diukur dari titik awal sampai titik akhir suatu benda disebut ?
3. Gerak benda yang bergerak dengan lintasan yang berbentuk setengah lingkaran disebut gerak
4. Jelaskan pengertian dari GLB(gerak lurus beraturan)
5. Jelaskan penegrtian dari GLBB(gerak lurus berubah beraturan)
6. Seorang anak sedang menaiki sepeda dengan kecepatan 6 m/s selama 10 menit, maka jarak yang ditempuh adalah...
7. Jika suatu benda memiliki massa sebesar 50 kg dan mengalami gaya total sebesar 200 N, berapa percepatan benda tersebut?
8. Suatu resultan gaya 20 N menghasilkan percepatan 5 m/s^2 pada sebuah benda. Maka massa benda tersebut adalah
9. Dua orang anak sedang mendorong sebuah mobil, satu orang memberikan gaya sebesar 50 N dan satu orang lainnya memberikan gaya sebesar 30 N ke arah yang sama, berapa total gaya yang bekerja pada mobil?
10. Sebuah truk besar dan sebuah mobil sedan kecil bergerak dengan kecepatan yang sama, lalu tiba-tiba kedua pengemudi menginjak rem dengan gaya pengereman yang sama besar hingga kedua kendaraan berhenti. Analisislah kendaraan manakah yang akan menempuh jarak pengereman lebih jauh sebelum benar-benar berhenti!

jawab :

1. jarak merupakan total panjang lintasan yg dilalui sepeda selama perjalanan.
2. Perpindahan
3. Gerak prabola
4. Glb ialah gerak lurus benda pada lintasan dengan kecepatan tetap.
5. Glbb yaitu gerak pada lintasan lurus dg kecepatan yg berubah.
6. 6 X 10 : 3600
7. 600 D : 6 X 600 : 3600 D
7. mobil truk

Dipindai dengan CamScanner

SOAL LATIHAN PRE-TEST

NAMA : Zakya Diandra Rumala Wijaya.

KELAS : 7C / VII C

1. Jelaskan pengertian dari jarak
2. Perubahan kedudukan yang diukur dari titik awal sampai titik akhir suatu benda disebut ?
3. Gerak benda yang bergerak dengan lintasan yang berbentuk setengah lingkaran disebut gerak
4. Jelaskan pengertian dari GLB(gerak lurus beraturan)
5. Jelaskan penegrtian dari GLBB(gerak lurus berubah beraturan)
6. Seorang anak sedang menaiki sepeda dengan kecepatan 6 m/s selama 10 menit, maka jarak yang ditempuh adalah...
7. Jika suatu benda memiliki massa sebesar 50 kg dan mengalami gaya total sebesar 200 N, berapa percepatan benda tersebut?
8. Suatu resultan gaya 20 N menghasilkan percepatan 5 m/s^2 pada sebuah benda. Maka massa benda tersebut adalah
9. Dua orang anak sedang mendorong sebuah mobil, satu orang memberikan gaya sebesar 50 N dan satu orang lainnya memberikan gaya sebesar 30 N ke arah yang sama, berapa total gaya yang bekerja pada mobil?
10. Sebuah truk besar dan sebuah mobil sedan kecil bergerak dengan kecepatan yang sama, lalu tiba-tiba kedua pengemudi menginjak rem dengan gaya pengereman yang sama besar hingga kedua kendaraan berhenti. Analisislah kendaraan manakah yang akan menempuh jarak pengereman lebih jauh sebelum benar-benar berhenti!

Jawab!

1.) Panjang lintasan yang dilalui suatu benda. 3
2.) Perpindahan. 3
3.)
4.) Gerak benda pada lintasan dilurus dengan kecepatan tetap. 4
5.) Gerak benda pada lintasan lurus dengan kecepatan berubah. 4
6.) $S = V.t = 6.600 = 3600$ jarak : 3.600 4
7.)
8.)
9.)
10.) yang masi bergerak : truk 2
dan yang sudah berhenti : mobil.

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian

	
Kelas Kontrol	Kelas Kontrol
	
Kelas Eksperinen	Kelas Eksperimen

PROFIL PENULIS



Nama : Ulfiyatul Fitriyah
Tempat dan tanggal lahir : Banyuwangi, 15 Desember 2003
NIM : 2211261001
Alamat : Denpasar, Bali
Email : ulfiyaa.ft.15@gmail.com
Riwayat pendidikan :

Pendidikan	**Tahun**
Paud Raudlatussalam	2006-2008
Tk Aisyiyah 6 sempu	2008-2010
SD 12 Dauh Puri Kauh	2010-2012
MI Hidayatullah	2012-2016
MTs Al-Amiriyyah	2016-2019
MA Al-Amiriyyah	2019-2022
Universitas KH Mukhtar Syafaat	2022-sekarang