

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* terhadap Hasil Belajar Siswa

\*Rizzaludin<sup>1</sup>, Sumiyati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: [rizzaludinaziz@gmail.com](mailto:rizzaludinaziz@gmail.com)

**Article History:** Submission: 2025-06-19 || Accepted: 2025-08-19 || Published: 2025-08-23

**Sejarah Artikel:** Penyerahan: 2025-06-19 || Diterima: 2025-08-19 || Dipublikasi: 2025-08-23

### Abstract

This study addresses the problem of monotonous teaching practices, where learning materials are often delivered abstractly and student participation is minimal, leading to low achievement relative to the Minimum Mastery Criteria (MMC). To overcome this issue, interactive learning media using the Articulate Storyline 3 application was implemented. This quasi-experimental research employed a nonequivalent control group design, chosen because classroom randomization was not possible. The population consisted of 210 eleventh-grade students at SMA Negeri 2 Dompu, and the sample was selected purposively: class XI-5 as the experimental group and XI-2 as the control group. Data were collected using a 30-item multiple-choice test and analyzed with prerequisite tests (normality and homogeneity) and hypothesis testing (independent t-test). The results showed that the experimental group significantly outperformed the control group ( $t(52) = 5.150, p < 0.05$ ). Furthermore, 64% of students in the experimental class achieved mastery (scores  $\geq 70$ , the MMC threshold), compared to far fewer in the control class. These findings confirm that interactive media based on Articulate Storyline 3 has a significant and positive effect on student learning outcomes, while also highlighting the practical implications of adopting interactive technology in economics instruction.

**Keywords:** *Learning Media; Interactive; Articulate Storyline; Learning Outcomes.*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh praktik pembelajaran yang monoton, di mana guru cenderung menyampaikan materi secara abstrak dan partisipasi siswa sangat rendah, sehingga capaian belajar banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengatasi permasalahan ini, digunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline 3. Penelitian kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent control group dipilih karena pembagian kelas di sekolah tidak memungkinkan randomisasi. Populasi penelitian berjumlah 210 siswa kelas XI SMA Negeri 2 Dompu, dengan sampel kelas XI-5 sebagai eksperimen dan XI-2 sebagai kontrol yang ditentukan secara purposive. Instrumen berupa tes pilihan ganda 30 butir, dianalisis dengan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis (uji-t independen). Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol ( $t(52) = 5,150; p < 0,05$ ). Sebanyak 64% siswa di kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar (nilai  $\geq 70$  sesuai ambang KKM), jauh lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta memberikan implikasi praktis bagi penerapan teknologi interaktif dalam pembelajaran ekonomi.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran; Interaktif; Articulate Storyline; Hasil Belajar.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk masa depan suatu bangsa. Melalui sistem pendidikan yang baik, suatu bangsa akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki ahklak baik, terampil dan tingkat kecerdasan yang tinggi. Guna mewujudkan hal tersebut, keterlibatan semua pihak lebih khususnya guru harus dimaksimalkan. Guru harus memiliki beragam kemampuan yang mumpuni sehingga dapat menyalurkan materi pembelajaran kepada

siswa secara efektif. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu ketepatan penggunaan media yang disesuaikan dengan materi serta metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif bertujuan untuk menghidupkan suasana belajar agar tidak membosankan, dimana siswa juga berperan aktif atau adanya timbal balik saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang mendukung penyerapan informasi yang banyak kepada siswa menjadi salah satu keperluan yang dapat berperan dalam memberikan keefektifan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil dan keaktifan belajar siswa dapat tercapai karena pembelajaran yang efektif dengan didorong oleh tingkat kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa dan tidak menciptakan rasa jenuh. Dalam suatu proses pembelajaran, jika penerapan media yang digunakan guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa, maka siswa akan berpartisipasi aktif dan mengembangkan minat yang tinggi sehingga ketercapaian hasil belajar meningkat.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, penggunaan media pembelajaran yang efektif juga harus diaktualisasikan agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan maksimal. Namun, realitas pembelajaran di kelas masih menghadapi tantangan serius, terutama terkait metode penyampaian guru yang cenderung abstrak dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya ketercapaian hasil belajar, di mana sebagian besar siswa belum memenuhi *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*, yaitu ambang batas kelulusan akademik yang ditetapkan sekolah, misalnya nilai  $\geq 70$ . Hasil observasi awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya 37,61 dari 54 peserta didik, jauh di bawah standar KKM yang berlaku. Situasi tersebut menciptakan kesenjangan (gap) antara harapan kurikulum dengan realitas pembelajaran. Siswa mengalami kebosanan, partisipasi pasif, dan kesulitan memahami konsep, khususnya pada mata pelajaran ekonomi yang sarat dengan materi abstrak. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa media pembelajaran yang mampu mengonversi konsep abstrak menjadi lebih konkret, interaktif, dan menarik, sekaligus meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Media pembelajaran interaktif telah banyak diakui dapat mengoptimalkan pemrosesan informasi siswa karena menyajikan kombinasi teks, gambar, animasi, dan latihan soal (Suryadi, 2015; Yumini & Rakhawati, 2015). Menurut Ayu dan Manuaba (2021), penggunaan media yang menarik dapat menghidupkan suasana belajar serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Demikian pula, Priyambodo dkk. (2012) menegaskan bahwa sistem media interaktif mampu mendorong keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibandingkan media konvensional. Salah satu perangkat lunak yang potensial adalah *Articulate Storyline 3*, yang menyediakan fitur navigasi non-linear, kuis interaktif, animasi, serta umpan balik instan. Fitur ini memungkinkan guru menyajikan materi secara kreatif sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk belajar mandiri. Dengan demikian, aplikasi ini dipandang relevan untuk mengatasi kejenuhan pembelajaran ekonomi dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa SMA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Dompu. Desain penelitian menggunakan kuasi-eksperimen tipe *nonequivalent control group*, yang dipilih karena keterbatasan randomisasi kelas dalam konteks sekolah. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberi kontribusi empiris terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga menawarkan alternatif praktis bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif di kelas.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena kondisi kelas di sekolah sudah ditentukan sebelumnya oleh pihak sekolah, sehingga tidak memungkinkan dilakukan randomisasi subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Meskipun demikian, rancangan ini tetap relevan untuk pembelajaran nyata di sekolah dengan mitigasi berupa penggunaan kelas yang setara dalam kurikulum, jadwal, serta guru pengajar yang sama. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Dompu tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 210 orang. Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XI-5 (29 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI-2 (25 siswa) sebagai kelompok kontrol. Pemilihan ini mempertimbangkan

kesetaraan karakteristik akademik berdasarkan data nilai semester sebelumnya. Desain penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol. Keduanya diberikan pre-test untuk mengetahui kondisi awal, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan post-test.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Validitas isi instrumen dikaji oleh dua ahli materi dan dua ahli media menggunakan Content Validity Index (CVI). Selanjutnya dilakukan uji coba instrumen pada kelas di luar sampel untuk menghitung validitas empiris (daya beda dan tingkat kesukaran) serta reliabilitas menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20). Instrumen dinyatakan valid dan reliabel sebelum digunakan dalam penelitian utama. Desain *nonequivalent control Group Design* dapat diilustrasikan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Rancangan eksperimen model *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Analisis data dilakukan melalui dua tahap. Pertama, uji prasyarat meliputi uji normalitas (menggunakan Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas varians (menggunakan Levene's test). Kedua, uji hipotesis dilakukan dengan independent samples t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, dilaporkan ukuran efek (Cohen's d) dan interval kepercayaan 95% untuk memperkuat interpretasi hasil. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai pre-test antara kelompok eksperimen dan kontrol, maka analisis tambahan dilakukan menggunakan ANCOVA (dengan post-test sebagai variabel dependen dan pre-test sebagai kovariat) untuk mengontrol pengaruh perbedaan awal.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

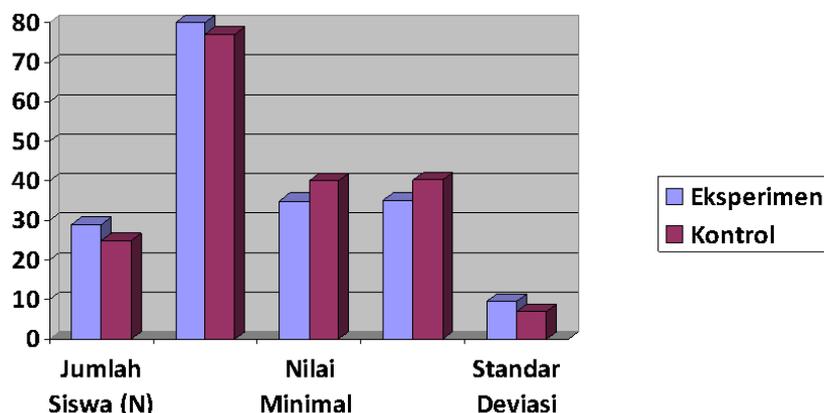
#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Data Prestasi Belajar

Data dalam penelitian ini merupakan data hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Dompu pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter dan kebijakan fiskal tahun ajaran 2024/2025. Data hasil pre-test disajikan pada Tabel 2, sedangkan data hasil post-test dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 2.** Hasil Pre Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa (N)	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Nilai Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	29	80	35	35,07	9,615
Kontrol	25	77	40	40,15	7,115

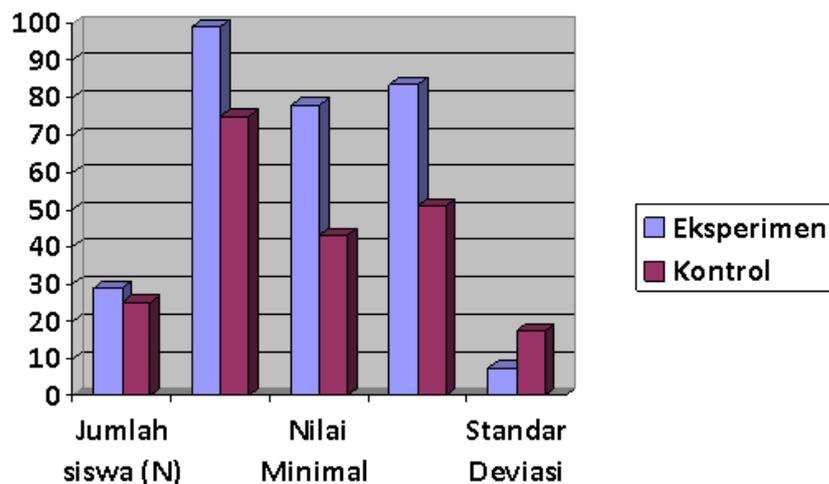


**Gambar 1.** Grafik Hasil Pre Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1, hasil pre-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 29 siswa memperoleh nilai maksimal 80, nilai minimal 35, nilai rata-rata 35,07 dengan standar deviasi 9,615. Sementara itu, kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa memperoleh nilai maksimal 77, nilai minimal 40, nilai rata-rata 40,15 dengan standar deviasi 7,115. Data tersebut mengindikasikan bahwa sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Selain itu, nilai minimal pada kelas kontrol juga lebih baik dibandingkan kelas eksperimen, sedangkan standar deviasi kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, yang berarti sebaran nilai siswa pada kelas eksperimen lebih bervariasi. Temuan ini menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelas memiliki perbedaan dalam hal rata-rata, nilai minimal, dan keragaman nilai, sehingga perlakuan pembelajaran yang diberikan nantinya diharapkan dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar masing-masing kelompok.

**Tabel 3.** Hasil Post Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah siswa (N)	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Nilai Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	29	99	78	83,64	7,39
Kontrol	25	75	43	50,92	17,39



**Gambar 2.** Grafik Hasil Post Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 2, hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 29 siswa memperoleh nilai maksimal 99, nilai minimal 78, nilai rata-rata 83,64 dengan standar deviasi 7,39. Sementara itu, kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa memperoleh nilai maksimal 75, nilai minimal 43, nilai rata-rata 50,92 dengan standar deviasi 17,39. Data ini mengindikasikan bahwa setelah perlakuan, capaian belajar siswa kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, baik dari segi nilai rata-rata maupun nilai minimal dan maksimal. Perbedaan yang cukup mencolok terlihat pada rata-rata nilai, di mana kelas eksperimen mencapai 83,64 sedangkan kelas kontrol hanya 50,92. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen lebih kecil daripada kelas kontrol, yang berarti nilai siswa pada kelas eksperimen lebih merata, sedangkan pada kelas kontrol sebaran nilainya lebih bervariasi. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

## 2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis terhadap data penelitian, diperlukan uji asumsi awal untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat statistik tertentu agar dapat dianalisis dengan uji parametrik. Dua syarat utama tersebut adalah normalitas dan homogenitas varians.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil hitungan diperoleh Chi Kuadrat hitung (*xh2itung*) untuk kelas eksperimen sebesar 2,726. Sedangkan Chi Kuadrat tabel (*xtabel 2*) untuk derajat kebebasan (*dk*)  $6 - 1 = 5$  dan taraf signifikan 5%, diperoleh hasil sebesar 11,070. Sementara untuk kelas kontrol, hasil hitungan diperoleh Chi Kuadrat (*xh2itung*) sebesar 8,647. Sedangkan Chi Kuadrat tabel (*xtabel 2*) untuk derajat kebebasan (*dk*)  $6 - 1 = 5$  dan taraf signifikan 5%, diperoleh hasil sebesar 11,070. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians antar kelompok data adalah seragam atau homogen. Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 5% (*F* hitung: 2,82 > *F* tabel: 1,98), yang berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Hasil independent samples t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol ( $t(52) = 5,150$ ;  $p < 0,001$ ). Selain itu, ukuran efek dihitung menggunakan Cohen's *d* sebesar 1,34 yang termasuk kategori besar, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berada pada rentang 18,4–39,1 poin, yang memperkuat keandalan temuan.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen mencapai 83,64, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (50,92). Selain itu, persentase ketuntasan belajar pada kelompok eksperimen sebesar 64% (nilai  $\geq 70$  sesuai KKM), sedangkan pada kelompok kontrol jauh lebih rendah. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pencapaian akademik siswa secara substansial. Penelitian ini konsisten dengan studi Kardina Usman dkk. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa ekonomi. Meskipun fokus variabel berbeda (motivasi vs hasil belajar), kedua penelitian sama-sama menegaskan bahwa media interaktif berkontribusi positif pada kualitas pembelajaran. Namun demikian, perbedaan konteks dan instrumen mengindikasikan perlunya penelitian lebih lanjut dengan variabel outcome yang lebih beragam, misalnya keterlibatan belajar atau retensi jangka panjang.

Secara pedagogis, besarnya selisih nilai menunjukkan seberapa efektif suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah tingkat pengetahuan atau keterampilan siswa. Dalam konteks ini, media interaktif berperan sebagai stimulus belajar yang kuat, yang mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi secara signifikan. Media articulate storyline 3, dengan fitur interaktif seperti navigasi *non-linear*, animasi, kuis dinamis, dan umpan balik langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, fleksibel, dan menarik dibandingkan media konvensional. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media interaktif tetap menunjukkan peningkatan, namun gain score-nya lebih rendah, karena media pembelajaran yang digunakan cenderung menampilkan materi pembelajaran secara abstrak. Proses pembelajaran dalam kelompok kontrol lebih bersifat pasif, sehingga kurang optimal dalam memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik (visual, auditori, kinestetik).

Secara teori, temuan ini didukung oleh pendekatan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik dari kombinasi kata dan gambar (multimedia) dibanding dari kata saja. Media interaktif membantu mengoptimalkan kerja memori jangka pendek dan pemrosesan ganda yang pada gilirannya meningkatkan efisiensi belajar. Dengan demikian, tingginya selisih nilai pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga mempercepat laju pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan Articulate Storyline 3 menunjukkan potensi besar bagi guru ekonomi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Guru dapat memanfaatkan fitur interaktif untuk mengurangi kejenuhan belajar, memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik), serta meningkatkan kemandirian belajar. Namun demikian, penerapan media interaktif menuntut kesiapan guru dalam aspek teknis maupun pedagogis. Tanpa pelatihan yang memadai, implementasi media ini berisiko tidak optimal. Hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat literatur tentang efektivitas media interaktif dalam pembelajaran, tetapi juga memberi implikasi praktis bagi perbaikan kualitas pembelajaran ekonomi di SMA. Pada saat yang sama, keterbatasan penelitian perlu diperhatikan agar generalisasi hasil dilakukan secara hati-hati.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Dompu pada materi kebijakan moneter dan fiskal. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ( $t(52) = 5,150$ ;  $p < 0,001$ ) dengan ukuran efek besar (Cohen's  $d = 1,34$ ). Selain itu, 64% siswa di kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar (nilai  $\geq 70$  sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media interaktif Articulate Storyline 3 merupakan alternatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi di tingkat SMA. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan: cakupan sampel hanya satu sekolah, materi terbatas pada satu topik, serta durasi penelitian yang relatif singkat. Hal ini perlu diperhatikan agar generalisasi hasil dilakukan secara hati-hati.

##### B. Saran

Guru dan sekolah disarankan mengintegrasikan media interaktif seperti Articulate Storyline 3 ke dalam pembelajaran, terutama pada materi abstrak, dengan dukungan pelatihan agar guru mampu mengembangkan konten secara mandiri. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel lebih luas dari berbagai sekolah dan jenjang pendidikan serta dilakukan dalam jangka panjang untuk menilai dampak pada retensi dan motivasi belajar. Dari sisi metodologis, penggunaan analisis gain atau ANCOVA dianjurkan untuk mengontrol perbedaan kemampuan awal, disertai pelaporan ukuran efek dan uji validitas-reliabilitas instrumen secara rinci. Selain itu, pengembangan media dapat diarahkan pada integrasi dengan platform pembelajaran daring (LMS) sehingga lebih adaptif dan mudah diakses di berbagai kondisi pendidikan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Creswell, J. W. (2015). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (5th ed.). Pearson Education.
- Gunawan, 2020; Handini et al., 2022; Igrisa et al., 2021; Kardina Usman et al., 2025; Putra & Salsabila, 2021; Utari & Ramadan, 2023).
- Haryati, N., & Surjono, H. D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan* Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktavianti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar

Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163-169. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>

- Kardina Usman, Roy Hasiru, Abdulrahim Maruwae, Meyko Panigoro, & Yulianti Toralawe. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103-117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231-241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Pasaribu, I, A, dkk. Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Rakyat Sei Glugur. *Jurnal Penelitian Pendidikan sosial Humaniora*, 8 (2) 187-194. <https://doi.org/10.32696/jp2sh.v8i2.2603>
- Putra, A, D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 8 (2), 231-241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2>
- Rahma, U., & Dewi, R. (2021). Media interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi*, 3(1), 55-64. <https://doi.org/10.31539/jppe.v3i1.1834>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada
- Usman, K., dkk. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo, 3 (2) 103-117. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1707>
- Utari, D, R., Ramadan, Z, H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV, 9 (4) 1810-1817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262>
- Wulandari, D., & Kurniawan, D. A. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(2), 90-99. <https://doi.org/10.21009/jpe.142.07>
- Yumini, N., & Rakhawati, E. (2015). Penerapan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 12(1), 77-86. <https://doi.org/10.21831/jep.v12i1.103.55>