

Dampak Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa

Nurindah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan
Alauddin No. 259, Makassar, Indonesia
Email: nurindah@unismuh.ac.id

Abstract

The research was conducted to determine the effect of the use of Articulate Storyline Based Learning Media on student learning outcomes in English Subject at MTSS Pabbambaeng Bulukumba. Thesis Educational Technology Study Program. The purpose of this study was determine the effect of using learning media by utilizing Articulate Storyline-based media. This research is a quantitative research using an experimental with a pre-experimental research design, namely one group pretest posttest design. The source of data in this study is primary data obtained by direct observation and observation by researchers. The results of this study state that through Articulate Storyline-based learning media in learning can have an influence on student learning outcomes in English Subject Class VII A at MTSS Pabbambaeng Bulukumba and give a positive respons to the learning media.

Keywords: Media Articulate Storylione, Learning Outcomes, Instructional Media



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan tidak lagi sekadar proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan telah berkembang menjadi proses interaktif yang menuntut keterlibatan aktif seluruh komponen pembelajaran. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbantuan komputer menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk dimanfaatkan (Akram, et al., 2022), dan pemanfaatan media berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Sari & Munir, 2024). Inovasi dalam pembelajaran tersebut tidak dapat dilepaskan dari peran media pembelajaran sebagai komponen inti dalam proses pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk belajar (Ramadani, et al., 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menjembatani antara materi yang ingin disampaikan guru dengan pemahaman yang ingin dicapai oleh siswa.

Media yang tepat tidak hanya memperlancar penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan kondisi belajar yang lebih kondusif, memperjelas konsep yang abstrak, serta mendorong siswa untuk aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang saat ini berkembang pesat, yakni media yang memadukan berbagai elemen seperti teks, audio, video, grafik, gambar, dan animasi dalam satu kesatuan yang utuh (Aulia & Toriqularif, 2025). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran terbukti merangsang siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses belajar (Nurindah, et al., 2021), sementara Selsabila dan Pramudiani (2022) menegaskan bahwa media interaktif berbasis teknologi digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya

sekaligus mendorong literasi digital yang menjadi kecakapan esensial di abad ke-21. Tuntutan terhadap inovasi media pembelajaran tersebut terasa semakin mendesak, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Sebagai bahasa komunikasi internasional, penguasaan Bahasa Inggris membuka akses siswa terhadap informasi ilmiah, teknologi mutakhir, dan peluang di dunia kerja. Namun, siswa yang berada di lingkungan non-penutur asli memiliki keterbatasan paparan bahasa di luar kelas, sehingga proses pembelajaran di sekolah menjadi satu-satunya ruang utama untuk membangun pemahaman mereka. Apabila media yang digunakan tidak mampu menghadirkan konteks bahasa yang autentik melalui audio, visual, dan simulasi percakapan, maka pemahaman siswa terhadap kosakata, tata bahasa, dan penggunaan bahasa dalam situasi nyata akan sulit berkembang secara optimal (Handayani & Nurlina, 2024). Multimedia interaktif yang dirancang dengan baik secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa dibandingkan pendekatan konvensional, karena siswa terdorong untuk aktif mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing (Impron, et al., 2025).

Kondisi itulah yang selama ini terjadi di banyak sekolah, termasuk di MTSS Pabbambaeng Bulukumba. Penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih cenderung terbatas pada tayangan *PowerPoint* yang bersifat satu arah, sehingga siswa mudah bosan dan kurang aktif mengikuti pelajaran. Ketergantungan pada metode konvensional seperti *whiteboard* pun membuat penyajian materi terasa monoton, partisipasi siswa menurun, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menciptakan suasana belajar yang pasif dan berdampak langsung pada rendahnya pencapaian belajar, sehingga diperlukan inovasi media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa (Maulidiyah, et al., 2022). Salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dinilai paling relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah *Articulate Storyline*. Perangkat ini memungkinkan guru merancang konten pembelajaran yang kaya fitur, mulai dari animasi karakter, rekaman audio narasi, simulasi percakapan, hingga kuis interaktif dengan umpan balik langsung tanpa memerlukan keahlian pemrograman khusus. Fatikhah & Anggaryani (2022) menjelaskan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* dapat dirancang sesuai kebutuhan spesifik suatu mata pelajaran sehingga konten yang disajikan lebih kontekstual dan mudah dipahami siswa, sementara Kusuma & Ahmadi (2024) menambahkan bahwa antarmukanya yang responsif memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja melalui perangkat gawai masing-masing sehingga pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas. Nursalam, et al. (2023) juga membuktikan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan dapat diakses secara mandiri.

Penggunaan media digital yang dipergunakan oleh guru terutama dalam mengajarkan materi Bahasa Inggris pun cenderung monoton hanya terbatas tulisan, bacaan dan gambar saja yang tercantum dalam media powerpoint yang dibuat oleh guru sehingga siswa mudah bosan mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan multimedia interaktif seperti *Articulate Storyline* guru lebih aktif dibandingkan siswa (Indriani, et al., 2021). Desain sistem pembelajaran sebelumnya didominasi oleh metode pembelajaran seperti *whiteboard* sehingga kurang menarik bagi siswa. Materi yang disajikan kurang menarik dan penjelasannya singkat, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan kurangnya hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII A MTSS Pabbambaeng Bulukumba.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Articulate Storyline* Terhadap hasil Belajar Siswa Bahasa Inggris di *MTSS Pabbambaeng Bulukumba* (Sugiyono, 2019). Dalam pendekatan ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental design* yaitu *one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilakukan di *MTSS Pabbambaeng Bulukumba* yang beralamat JL. Poros Borong Rappoa, Kecamatan Kindang, Kabupaten Bulukumba. Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII A dengan jumlah 18 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dikarenakan jumlah siswa yang dibawah 50 orang. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII A berjumlah 18 orang siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, pretest dan posttest. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian disetujui menggunakan kelas VII A sebagai kelas sampel untuk penelitian pre eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Describing Objects. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*). Setelah pretest dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi Describing Objects dalam kegiatan mendeskripsikan Bahasa Inggris benda, orang, atau hewan di sekitar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* diperangkat gawai masing-masing. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline*.

1. Hasil analisis deskriptif

a. Pretest

- 1) Nilai statistik hasil belajar pretest. Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 60 dan skor terendah 20. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 42,77 dan standar deviasi 10,74. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Inggris (*Pretest*)

No	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	60
2	Nilai terendah	20
3	Nilai rata-rata	42,77
4	Standar deviasi	10,74
5	Sampel	18

- a) Kategori Hasil Belajar. Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa saat sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Describing object mata pelajaran BAHASA INGGRIS pada 18 siswa, terdapat 0% pada kategori sangat baik, 11,11% pada kategori baik, 83,33% pada kategori cukup baik dan 5,56% pada kategori kurang. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar Bahasa Inggris (Pretest)

Kategorisasi	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	76-100	0	0,0
Baik	51-75	2	11,11
Cukup Baik	26-50	15	83,33
Kurang	0-25	1	5,56
Total		18	100,0%

- b) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar. Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Describing object pada mata pelajaran Bahasa Inggris terdapat 18 orang siswa dengan presentase 100% kategori tidak tuntas dan 0 siswa dengan presentase sebesar 0% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Inggris (Pretest)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
<75	Tidak tuntas	18	100
>75	Tuntas	0	0
	Jumlah	18	100

b. *Posttest*

- 1) Nilai hasil belajar. Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 90 dan skor terendah adalah 60. Nilai rata-rata hasil posttest siswa 75,55 dan standar deviasi 7,047. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Inggris (Posttest)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata-rata	75,55
4	Standar deviasi	7,047
5	Sampel	18

- a) Kategori Hasil Belajar. Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai posttest siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Describing object mata pelajaran Bahasa Inggris 55,56% pada kategori sangat baik, 44,44% pada kategori baik, 0% pada kategori cukup baik dan 0% pada kategori kurang.

Tabel 5. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Inggris (Posttest)

Kategorisasi	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	76-100	10	55,56
Baik	51-75	8	44,44
Cukup Baik	26-50	0	0,0
Kurang	0-25	0	0,0
Total		18	100,0%

- b) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar: Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan Media animasi pada materi Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia pada mata pelajaran Bahasa Inggris terdapat 1 orang siswa dengan presentase 5,56% kategori tidak tuntas dan 17 orang siswa dengan presentase sebesar 94,44% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75.

Tabel 6. Distribusi Tingkat Ketentuan Hasil Belajar Bahasa Inggris (*Posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
<75	Tidak tuntas	1	5,56
>75	Tuntas	17	94,44
	Jumlah	18	100

2. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*. Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	18	18
Nilai Tertinggi	60	90
Nilai Terendah	20	60
Nilai Rata-Rata	42,77	75,55
Standar Deviasi	10,740	7,047

Dari tabel di atas digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *Articulate Storyline (Pretest)* yaitu 42,77 dibandingkan dengan nilai rata-rata sesudah adanya perlakuan menggunakan media *Articulate Storyline (Posttest)* yaitu 75,55. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang dapat didapatkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *Articulate Storyline*.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $P \text{ value} \geq \alpha = 0.05$ maka distribusinya normal

Jika $P \text{ value} < \alpha = 0,05$ maka distibusnya tidak normal

Dengan menggunakan bantuan program *Statistical Poduct and Service Solution (SPSS)* dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Menurut uji *Kolmogorof Semirnov* hasil analisi skor rata-rat untuk *posttest* menunjukkan nilai $P \text{ value} \geq \alpha$.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan $(dk) = (n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai t hitung $< t$ tabel. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MTSS Pabbambaeng Bulukumba.
- H1: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Pangkep.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x} - \mu_o}{s / \sqrt{n}}$$

$$t = \frac{75.55 - 70.7047}{4.242 / \sqrt{18}}$$

$$t = \frac{0.557047}{1.047}$$

$$t = 0.5321661$$

$$t = 3.313$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka di peroleh $t_{\text{hitung}} = 3.313$ selanjutnya untuk membandingkan dengan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$dk = n - 1$$

$$= 18 - 1$$

$$= 17$$

Harga t_{tabel} taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 17 dari tabel distribusi diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1.740$ dengan hasil perhitungan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau, $3.313 > 1.740$ dengan demikian H0 ditolak dan terjadi penerimaan H1. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII A di MTSS Pabbambaeng Bulukumba.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII A MTSS Pabbambaeng Bulukumba setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *pretest* siswa masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Sebagian besar siswa berada pada kategori cukup baik, dan seluruh siswa dinyatakan tidak tuntas berdasarkan KKM yang ditetapkan sekolah. Kondisi ini mencerminkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi *Describing Objects* masih tergolong rendah, yang sejalan dengan permasalahan awal yang teridentifikasi bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut masih menggunakan pendekatan konvensional yang kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Maulidiyah, et al. (2022) menegaskan bahwa pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru cenderung menciptakan kondisi belajar yang pasif, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi tidak optimal.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *posttest* meningkat secara substansial hingga melampaui batas KKM yang ditetapkan. Distribusi kategori hasil belajar mengalami perubahan yang sangat drastis, di mana mayoritas siswa kini

berada pada kategori sangat baik dan baik, sementara tidak ada lagi siswa yang berada di kategori cukup baik maupun kurang. Yang lebih penting, hampir seluruh siswa berhasil dinyatakan tuntas, hanya menyisakan satu orang yang belum mencapai ketuntasan. Lonjakan nilai rata-rata yang cukup besar dari kondisi awal menggambarkan bahwa media *Articulate Storyline* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Hal ini selaras dengan temuan Saadah, et al. (2022) bahwa media *Articulate Storyline* mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif dalam satu platform terpadu, sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dipahami dari karakteristik *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif yang kaya fitur. Berbeda dengan media *PowerPoint* konvensional yang bersifat satu arah, *Articulate Storyline* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran melalui elemen-elemen seperti animasi, audio narasi, simulasi percakapan, dan soal latihan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat gawai masing-masing (Iswin, 2024). Interaktivitas ini mendorong keterlibatan kognitif siswa yang lebih dalam selama proses pembelajaran berlangsung. Heliawati et al. (2022) menjelaskan bahwa multimedia interaktif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa, karena siswa terdorong untuk aktif mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, kehadiran audio dalam media ini sangat krusial karena membantu siswa mendengar pengucapan yang benar sekaligus memvisualisasikan konteks penggunaan bahasa secara nyata.

Dari sisi statistik inferensial, hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung yang jauh melampaui nilai t tabel pada taraf signifikansi yang ditetapkan. Perbedaan yang cukup besar antara t hitung dan t tabel ini mengindikasikan bahwa pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa bukan merupakan hasil yang terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan pengaruh nyata dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, H_1 diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Hasil ini konsisten dengan temuan Nursalam et al. (2023) yang juga membuktikan efektivitas media berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional, serta sejalan dengan Ananda, et al. (2022) yang mengonfirmasi bahwa media ini memberikan pengaruh positif yang terukur dan konsisten pada berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Selain peningkatan pada aspek kognitif yang tercermin dari nilai tes, penggunaan media *Articulate Storyline* juga berdampak pada peningkatan motivasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran karena media ini memungkinkan mereka belajar secara mandiri menggunakan perangkat gawai masing-masing, sehingga pembelajaran terasa lebih personal dan tidak membosankan. Kondisi ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kusuma dan Ahmadi (2024) bahwa desain antarmuka *Articulate Storyline* yang ramah pengguna dan kemampuannya memberikan umpan balik langsung menjadikan media ini unggul dalam meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Nurhidayah, et al. (2025) menambahkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang dapat diintegrasikan dalam media *Articulate Storyline* mendorong siswa untuk tidak sekadar menghafal materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan mendeskripsikan objek secara lisan maupun tulisan.

Meskipun hampir seluruh siswa berhasil mencapai ketuntasan, masih terdapat satu siswa yang belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa keefektifan media *Articulate Storyline* tidak bersifat seragam bagi semua siswa, karena faktor-faktor individual seperti perbedaan kemampuan awal, kecepatan belajar, dan akses terhadap perangkat turut memengaruhi pencapaian belajar. Oleh karena itu, penggunaan media ini idealnya tetap dipadukan dengan strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan individual siswa, seperti pemberian bimbingan tambahan bagi mereka yang masih mengalami kesulitan. Fatikhah dan Anggaryani (2022) menekankan pentingnya penyesuaian desain media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik siswa agar hasil yang dicapai dapat lebih merata dan optimal. Meski demikian, secara keseluruhan hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memberikan dampak yang nyata dan positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII A MTSS Pabbambaeng Bulukumba, sehingga layak dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah menengah, khususnya di daerah yang selama ini masih mengandalkan pendekatan konvensional dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dikatakan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mengalami pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII A di MTSS Pabbambaeng Bulukumba. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0.05 dengan derajat kebebasan 17 maka diperoleh $t_{tabel} = 1.740$ dan $t_{hitung} = 3.313$. Dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.313 > 1.740$. Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Dari hasil deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar Bahasa Inggris. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di MTSS Pabbambaeng Bulukumba.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, A., Nurindah, N., & Nasir, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 223-226.
- Ananda, R. Desyandari, & Mayar, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline* terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBDP di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11351-11356.
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157-170.
- Fatikhah, F. F., & Anggaryani, M. (2022). Development of articulate storyline-based dynamic fluid learning media for grade XI high school students. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 26-34.
- Handayani, W., & Nurlina, L. (2024). Strategi pembelajaran BIPA berbasis audio visual dengan pendekatan budaya: Kajian literatur. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(8), 344-353.
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). *Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning*.

- International Journal of Evaluation and Research in Education, 11(3), 1435-1444.
- Impron, A., Salim, A. Y., Haerani, E., Kholisatul'Ulya, N., Purnata, H., Rafiq, A. A., ... & Kusuma, W. T. (2025). Integrasi teknologi informasi dalam desain pembelajaran modern. Penerbit Widina.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas x boga di SMK negeri 2 singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36.
- Iswin, M. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline pada pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tapanuli Tengah (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Kusuma, D., & Ahmadi, F. (2024). Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline in Social Sciences Learning for Grade V Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(1), 185-194.
- Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMP kelas VII pada materi pencemaran lingkungan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115-124.
- Nurhidayah, A., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2025). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Articulate Storyline Dalam Kemampuan Berpikir Geometri Siswa SMP. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(1), 6866-6885.
- Nurindah, N., Nasir, N., & Hesti, H. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Era New Normal di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 773-780.
- Nursalam, N., Muhajir, M., Wibowo, S. A., & Suardi, S. (2023). The Effectiveness of Articulate Storyline 3 Application-Based Interactive Learning Media in Social Studies Learning for Elementary School. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5724-5732.
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106.
- Saadah, I. N., Hadi, S., Budiyanto, M. A. K., Rahardjanto, A., & Hudha, A. M. (2022). Development of articulate storyline learning media to improve biology learning outcomes for junior high school students. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 2(2), 51-56.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983.
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458-466.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.