



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 DI SEKOLAH

Tria Afria Ningsih¹, Syarifah Ramiza Muzana^{2*}, Bukhari³, Nurul Azmi⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, Indonesia

*Email korespondensi: syarifahrahmiza_fisika@abulyatama.ac.id²

Diterima Juni 2026; Disetujui Juli 2026; Dipublikasi 31 Juli 2026

Abstract: *The purpose of this study was to conduct a Systematic Literature Review (SLR) of research on the use of Articulate Storyline 3 as an interactive learning medium. This study aims to identify the characteristics of the application, analyze its effectiveness on student learning interest, learning motivation, and learning outcomes, and formulate its implications in supporting learning in the digital era. The study used a mixed methods with a Systematic Literature Review (SLR) approach. Research data were obtained from 15 scientific articles published in the period 2020–2025. The results of the study indicate that the use of Articulate Storyline 3 can improve the quality of learning, learning interest, learning motivation, and student learning outcomes. Based on the synthesis of data from the analyzed articles, an average media validity score of 87.68% was obtained, categorized as very appropriate. These findings indicate that Articulate Storyline 3 is an effective learning medium and is very appropriate for use in the learning process in schools to support improving the quality of education and creating more interactive and meaningful learning.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, System Literature Review*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap berbagai penelitian yang membahas penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik penerapan *Articulate Storyline 3*, menganalisis efektivitasnya terhadap minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik, serta merumuskan implikasinya sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Metode penelitian ini berupa penelitian campuran (*mixed methods*), penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Systematic literature review* (SLR). Partisipan penelitian ini adalah 15 artikel ilmiah yang diperoleh dari tahun 2020 – 2025. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penilaian belajar meningkat setelah menggunakan pembelajaran dengan bantuan dari media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Dengan skor validitas media yang menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dirangkum dari sumber artikel yang ada, hasil dari rata-rata skor validitas yang didapat sebesar 87,68% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Articulate storyline 3* sangat efektif dan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran yang ada di sekolah. Hal ini juga dapat meningkatkan semangat dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline 3, Studi Literatur Sistematis*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis IT merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa (Fatia &

Ariani, 2020; Agustina, Irhasyurna & Sauqina, 2022). Perkembangan teknologi digital telah mendorong peserta didik terbiasa menggunakan berbagai perangkat digital sehingga membuka peluang penerapan media pembelajaran berbasis IT di sekolah. Kemampuan ini dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran berbasis IT di sekolah (Putri *et al.* dalam Maizura & Nukman, 2025).

Media pembelajaran IT yang menarik menjadi ransangan siswa untuk meningkatkan literasi digital dalam penggunaan IT. Sebagai seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Media pembelajaran berbasis multimedia menyajikan materi melalui teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih interaktif (Abi Hamid *et al.*, 2020).

Salah satu media pembelajaran berbasis mobile learning yang banyak digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. Perangkat lunak ini memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan tampilan yang menyerupai *PowerPoint* serta mendukung integrasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi (Saski & Sudarwanto, 2021; Nugroho & Arrosyad, 2021; Aprilya *et al.*, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah melaporkan keberhasilan penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran, hasil penelitian tersebut masih tersebar pada berbagai mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan variabel yang berbeda sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaannya. Oleh karena itu, diperlukan kajian *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengintegrasikan temuan-temuan penelitian tersebut sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap berbagai penelitian yang membahas penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik penerapan *Articulate Storyline 3*, menganalisis efektivitasnya terhadap minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik, serta merumuskan implikasinya sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang menggunakan alat teknologi yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif (Amir & Lubis, 2025; Ramadhani, N., 2023). Media pembelajaran interaktif merupakan media berbasis teknologi digital yang mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif (Puspita *et al.*, 2026). Selain itu,

media pembelajaran interaktif dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital yang mendukung proses eksplorasi dan umpan balik secara langsung (Sekretariat GTK, 2024).

Pada saat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, maka siswa cenderung lebih termotivasi dan dapat memahami materi dengan lebih baik. Dalam media pembelajaran interaktif ini memberikan akses siswa untuk langsung ke sumber daya digital seperti simulasi, video interaktif, animasi dan permainan pembelajaran. Dalam konteks ini, *Articulate Storyline 3* menjadi solusi yang menarik sebagai media pembelajaran interaktif.

Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan dan membuat media pembelajaran interaktif (Saski & Sudarwanto, 2021) & (Syaiful, 2020). Hidayah *et al.*, (2023) mengutarakan bahwa *Articulate Storyline 3* dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan *scene* dan *slide* yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis yang dapat meningkatkan belajar siswa. Jabaran tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan pembelajaran. Jais & Amri, (2021) Penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* dipilih karena platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti materi berupa teks, gambar dan video, terintegrasi dengan games, simulasi, dan kuis interaktif diharapkan didik dapat lebih mudah memahami materi dan meresponsnya dengan lebih aktif.

Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline 3*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari *Articulate Storyline 3*, Alhadi & Cholikh, (2021) menyatakan bahwa kelebihan dari *Articulate Storyline 3* yaitu: (1) Mudah dioperasikan, (2) Menarik minat siswa, (3) Mempermudah penyampaian materi, (4) Memotivasi siswa untuk belajar, (5) Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, (6) Dapat digunakan sebagai bahan belajar, (7) Memperkuat daya ingat. Kekurangan dari *Articulate Storyline 3* yaitu guru tidak sepenuhnya menguasai semua fitur layanan dalam pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini dikarenakan guru kesulitan untuk menyesuaikan metode pengajaran tradisional dengan elemen-elemen interaktif (Norsidi *et al.*, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan pendekatan Studi Literatur Sistematis (*Systematic Literature Review/ SLR*). Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami, mengidentifikasi & merangkum temuan-temuan penelitian sebelumnya secara mendalam melalui analisis deskriptif terhadap artikel ilmiah yang relevan. Analisis ini bertujuan untuk mengungkapkan makna serta kesimpulan yang muncul dari berbagai hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran yang ada di sekolah. Analisis ini dilakukan terhadap 15 artikel ilmiah yang “Tinjauan Literatur Sistematis: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline 3* di

Sekolah” dari tahun 2020 – 2025. Kajian dilakukan dalam konteks alami sumber data, dengan menekankan makna, pola, dan kecenderungan hasil penelitian yang dikaji (Fadli, 2021).

Selain itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data numerik dari artikel-artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi seperti hasil penelitian terkait efektivitas media pembelajaran digital *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap 15 artikel ilmiah yang diterbitkan pada rentang tahun 2020 – 2025. Kemudian nilai yang diperoleh dari masing-masing artikel di hitungan dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*) untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah. Sugiono, (2019) rumus rata-rata (*mean*) yang digunakan sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

Keterangan

$\bar{x}$ = Rata-rata (*mean*)

$\sum x$ = Jumlah skor efektifitas media pembelajaran

N = Jumlah artikel yang dianalisis

Dalam penelitian ini, tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* ditentukan berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian yang diperoleh dari artikel-artikel yang dianalisis. Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kelayakan media pembelajaran. Kategori kelayakan tersebut disajikan pada tabel 1, sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Kelayakan	
Tingkat Pencapaian (100%)	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
56% - 75%	Layak
40% - 55%	Kurang Layak
0% - 39%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pencarian artikel penelitian terdahulu dari 15 artikel ilmiah yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk peroses pembelajaran yang ada di sekolah. Hasil *literature riview* yang dilakukan dari 15 artikel ilmiah dari tahun 2020 – 2025 mengenai media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang diulas. Beberapa hasil data yang didapatkan dari *literatue riview* mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* di sekolah pada tabel 2, berikut ini :

Tabel 2. Literature Riview Jurnal

No.	Nama Penulis	Tujuan Penelitian	Metode & Desain Penelitian	Temuan & Hasil Penelitian
1.	Yamanto Isa, Yelmi yunarti & Edi Kumiawan, (2024)	Untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata kuliah media fotografi	Metode yang digunakan pada penelitian <i>Articulate Story Line 3</i> yaitu <i>Research and development</i> (R& D), Prosedural dengan Teknik pengumpulan data berupa analisis data	Temuan pada penelitian ini yaitu pada ahli media memberikan nilai 85,7% dengan kategori baik. Hasil dari penelitian ini. Media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> digunakan dilapangan karena sudah tergolong baik dan layak sebagai media pembelajaran.
2.	Erizal Siregar, Nurianti Sitorus & Juwariah, (2021)	Untuk mengembangkan media <i>Articulate Storyline 3</i> berupa aplikasi <i>e-learning</i> berbasis <i>android</i> yang dapat digunakan secara <i>online</i> dan <i>offline</i> .	Metode yang digunakan <i>Articulate Storyline 3</i> yaitu desain penelitian dan pengembangan dengan model <i>ADDIE</i> . Pengumpulan data menggunakan 6 tahapan yaitu analisis kebutuhan, tahapan desain aplikasi, pengembangan, analisis data, evaluasi, dan pengembangan produk akhir yang siap digunakan.	Temuan penelitain ini berdasarkan tanggapan mahasiswa, 90% sangat mendukung dan 10% mendukung penerapan pengembangan aplikasi <i>e-learning</i> campuran menggunakan perangkat lunak <i>Articulate Storyline 3</i> . Hasil dari penelitian ini adalah dari hasil uji validasi dan kelayakan media aplikasi yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa <i>Articulate Story Line 3</i> sangat layak digunakan.
3.	Nuriyatul Hidayah, Siwi Es Nafitri, Fatihul Zaky, & AF Suryaning Ati MZ, (2023)	Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> sebagai media pembelajran IPA sekolah dasar.	Metode penelitian yang digunakan <i>Articulate Storyline 3</i> yaitu R&D dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> . Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis dekriptif, dan kategoris.	Temuan dari penelitain <i>Articulate Storyline 3</i> dapat dikatakan baik dengan hasil pengujian ahli media 78% yang dapat dinilai baik. Hasil dari penelitain <i>Articulate Storyline 3</i> yaitu layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.
4.	Daniah Amir & Silvia Puspita Widya Lubis, (2025)	Untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis <i>Articulate</i>	Metode penelitian <i>Articulate Storyline 3</i> menggunakan model. Penelitian ini menggunakan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi,

No.	Nama Penulis	Tujuan Penelitian	Metode & Desain Penelitian	Temuan & Hasil Penelitian
		<i>Storyline 3</i> pada materi sistem peredaran darah untuk siswa kelas XI MAN 1 Pidie Jaya	pendekatan kuantitatif dan kualitatif	dengan ahli media 87.67%. Respon siswa terhadap media pembelajaran juga sangat positif, dengan tingkat penerimaan mencapai 89%. Media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sistem peredaran darah di tingkat SMA/MA.
5.	Nurul Hidayati Rofiah, Tria Nurchamida Abelia Sinta, & Rahmatika Dewi, (2024)	Untuk menguraikan Langkah - langkah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> dan untuk menilai kualitas dan efektivitas media ini dalam mengajarkan siswa kelas V tentang Bumi dan Alam semesta dalam mata pelajaran ilmu alam dan ilmu sosial.	Metode yang digunakan <i>Articulate Storyline 3</i> yaitu menggunakan model <i>ADDIE</i> . Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner dan tes	Temuan dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Articulate Story Line 3</i> sangat efektif dan sesuai dengan rata-rata peringkat “sangat sesuai” sebesar 87% dan para ahli dalam pengetahuan, media, bahasa dan pengajaran dan pembelajra di pendidikan dasar dan peringkat respon “sangat baik” 98% dari guru dan siswa.
6.	Risma Agustina, Yudha Irhasyuarna, & Sauqina, (2022)	Untuk mendeskripsikan validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> .	Metode yang digunakan <i>Articulate Storyline 3</i> adalah metode <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> . Teknik yang digunakan teknik persentase lembar validasi ahli media dan ahli materi. Dan angket respon peserta didik dan tes soal.	Temuan dan hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi ahli media sebesar 83,7%. Dengan demikian hasil dari penelitian. Media <i>Articulate Storyline 3</i> pada materi mekanisme pendengaran manusia dan hewan dikategorikan sangat valid, sangat praktis, dan baik digunakan dalam pembelajaran IPA SMP.
7.	Ismiranda Fatia & Yetti Ariani, (2020)	Untuk inovasi media pembelajaran dengan	Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode	Temuan <i>Articulate Storyline 3</i> dari hasil dari validator ahli

No.	Nama Penulis	Tujuan Penelitian	Metode & Desain Penelitian	Temuan & Hasil Penelitian
		mengembangkan media <i>Articulate Storyline 3</i> pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis.	pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Dan teknik pengambilan data didapatkan dari lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan angket respon yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.	media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas angket respon guru sebesar 81,25%, dan angket respon peserta didik sebesar 88,25%. Dapat disimpulkan bahwa hasil media <i>Articulate Storyline 3</i> pada pembelajran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah Dasar telah valid dan praktis digunakan.
8.	Kurniadi, A., & Pambudi, D. I., (2022)	Untuk mengetahui langkah pengembangan dan kualitas media aplikasi interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> tentang pencegahan penularan virus Covid-19.	Metode yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.	Temuan dari penelitian ini berupa, menurut ahli media 86%. Hasil penelitian ini menunjukkan media aplikasi <i>Articulate Storyline</i> tentang pencegahan penularan virus Covid-19 yang dikembangkan dan mendapatkan penilaian dari ahli baik digunakan sebagai pendampingan pembelajaran.
9.	Yusuf Nanang Prianggi, Ketut Budaya Astra & I Gusti Suwiwa, (2022)	Untuk membuat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> materi passing bola voli kelas X SMAN 1 Tegaldlimo.	Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model ADDIE. Data dalam penelitian ini menggunakan data deskripsi kualitatif, analisis statistik kuantitatif, dan menggunakan rumus gregori untuk mengukur kevalidan.	Temuan dari penelitian ini berupa , validasi dari uji coba ahli media pembelajaran mendapatkan nilai dengan presentase 95,83 % mendapatkan kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi <i>Articulate storyline3</i> dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah atau dalam penelitian.
10.	Muhammad Nadzif, Yudha Irhasyuarna & Sauqina, (2022)	Untuk mendeskripsikan validitas, kepraktisan dan keefektifan dari media	Metode yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dan pengembangan (R&D) dengan	Temuan & Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif IPA

No.	Nama Penulis	Tujuan Penelitian	Metode & Desain Penelitian	Temuan & Hasil Penelitian
		pembelajaran interaktif IPA berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> .	model pengembangan <i>Plomp-Tessmer</i> . Teknik pengumpulan data menggunakan analisis lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon kepraktisan peserta didik, serta tes hasil belajar.	berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> mendapatkan validitas ahli media mendapatkan skor sebesar 79% dengan kriteria valid. Dapat disimpulkan bahwa media <i>Articulate storyline 3</i> pada materi sistem tata surya secara keseluruhan memenuhi kriteria valid, praktis & efektif.
11.	Siti Qiftiyatul Muzdalifah, Savitri Suryandari & Mahyuni Rahayu, (2025)	Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya.	Metode penelitian adalah Jenis penelitian tindakan kelas, yang dirancang dalam dua siklus dan dengan menggunakan model dari <i>Kemmis</i> dan <i>Taggart</i> berupa suatu siklus spiral. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi dan refleksi.	Temuan dari penelitian ini berupa 89% dengan kategori sangat baik. Dan Hasil dari penelitian ini yaitu Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia materi cerita narasi pada peserta didik kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya.
12.	Viola Selsabila & Putri Pramudiani, (2022)	Untuk menganalisis kualitas dan kelayakan serta respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline</i> berbasis literasi digital.	Metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE. Instrumen penelitian ini menggunakan data melalui wawancara dan penilaian berupa kritik dan saran. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan data berdasarkan angka-angka seperti angket dan validasi.	Temuan penelitian ini dari ahli media memperoleh nilai presentase sebesar 72% diinterpretasi ke dalam kategori layak. Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Ciburur layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.
13.	Ni Putu Khrisna Ajmadewi, I Wayan Rasna & I Wayan Artika, (2024)	Untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai pengembangan media interaktif <i>Articulate</i>	Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yaitu: (1) <i>Define</i> (pendefinisian),	Temuan dari media interaktif <i>Articulate Storyline</i> yang dikembangkan termasuk dalam kategori praktis,

No.	Nama Penulis	Tujuan Penelitian	Metode & Desain Penelitian	Temuan & Hasil Penelitian
		<i>Storyline</i> dalam pembelajaran cerita pendek pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar.	(2) <i>Design</i> (perancangan), (3) <i>Develop</i> (pengembangan), dan (4) <i>Disseminate</i> (penyebarluasan). Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap <i>Develop</i> (pengembangan).	dengan skor kepraktisan sebesar 90% berdasarkan penilaian guru dan 90,1% berdasarkan penilaian siswa. Hasil dari media interaktif <i>Articulate Storyline</i> yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
14.	Dhivya Chandramani & Budi Handoyo, (2024)	Untuk menghasilkan produk media interaktif yang valid atau layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan <i>Articulate Storyline 3</i> .	Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ialah jenis penelitian yang memuat analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan serta evaluasi. Penelitian ini dibatasi pada tahap Implementasi. Instrumen penelitian ini memakai angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket uji coba kepada siswa dan guru. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan dengan mengelompokkan data hasil penyebaran angket.	Temuan dari hasil analisis data dalam proses validasi media dari ahli media dan ahli materi yakni 87,5% yang berarti “sangat layak” dan analisis kelayakan pengguna yaitu 84% berarti “sangat layak”. Hasil penelitiann ini pada ahli media pembelajaran ini memenuhi syarat layak untuk dipakai saat proses pembelajaran di lapangan.
15.	Rusmin Husain, Ditya Ibrahim, (2021)	Untuk 1) mengetahui kondisi objektif pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (<i>Articulate Storyline</i>) di kelas V SDN 9 Tilongkabila. 2) Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (<i>Articulate Storyline</i>) pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang akan dikembangkan di kelas V SDN 9 Tilongkabila. 3)	Metode yang dipakai pada penelitian adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan tahapan pengembangan model ADDIE. Namun penelitian hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi dan validasi ahli media serta respon siswa.	Temuan dari penelitian ini berupa rata-rata nilai dari validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% yang memperoleh kategori sangat layak. Sehingga hasil penelitian dari media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di Kelas V Sekolah Dasar.

No.	Nama Penulis	Tujuan Penelitian	Metode & Desain Penelitian	Temuan & Hasil Penelitian
		mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media serta siswa.		

Berdasarkan pada hasil analisis dari 15 artikel ilmiah *Articulate Storyline 3* dapat disimpulkan bahwa hasil *review* jurnal artikel dari penelitian menunjukkan pemanfaatan dari penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* sangat layak untuk media pembelajaran di sekolah. Berikut ini merupakan hasil skor validasi dari artikel-artikel yang telah dibaca, dari tabel 3, sebagai berikut:

Tabel 3. Skor validasi

Penulis	Validasi
Yamanto Isa <i>et al.</i> , (2024)	85,70%
ErizalSiregar <i>et al.</i> , (2021)	90%
Nuriyatul Hidayah <i>et al.</i> , (2023)	78%
Daniah Amir & Silvia Puspita Widya Lubis (2025)	87,67%
Nurul Hidayati Rofiah <i>et al.</i> , (2024)	98%
Risma Agustina <i>et al.</i> , (2022)	83,70%
Ismiranda Fatia, Yetti Ariani (2020)	100%
Kurniadi, A., & Pambudi, D. I. (2022).	86%
Yusuf Nanang Prianggi <i>et al.</i> , (2022)	95,8%
Muhammad Nadzif <i>et al.</i> , (2022)	79,00%
Siti Qiftiyatul Muzdalifah <i>et al.</i> , (2025)	89%
Viola Selsabila & Putri Pramudiani (2022)	72%
Ni Putu Khrisna Ajmadewi <i>et al.</i> , (2024)	93,70%
Dhivya Chandramani & Budi Handoyo (2024)	87,50%
Rusmin Husain & Ditya Ibrahim (2021)	89,17%
Rata - rata	87,68%

Di table 4, menunjukkan nilai validitas dan efektifitas penggunaan media pembelajaran dengan *Articulate Storyline 3* di sekolah. Peneliti juga menemukan bahwa penilaian belajar meningkat setelah menggunakan pembelajaran dengan bantuan dari media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Berikut ini merupakan grafik skor validitas media yang menggunakan *Articulate Storyline 3* yang dirangkum dari sumber artikel yang ada, hasil

dari rata-rata skor validitas yang didapat sebesar 87,68% dengan kategori sangat layak.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis kuantitatif terhadap 15 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,68%. Berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah.

Tingginya nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa *Articulate Storyline 3* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan *games* (kuis) interaktif, membuat penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami. Karakteristik tersebut mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar (Nadzif *et al.*, 2022; Rahayu & Ulumiyah, 2021; Nurmala *et al.*, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Widiyatun *et al.*, (2020) bahwa media pembelajaran interaktif membantu peserta didik dalam pemecahan masalah dalam proses pembelajaran interaktif karena pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan memuaskan, artinya media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan ekspektasi yang diinginkan siswa dari segi kemudahan dan kebermanfaatannya. Temuan serupa juga disampaikan oleh Prianggi *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa media *Articulate Storyline 3* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran yang ada di sekolah.

Selain itu, Ajmadewi, Rasna, & Artika, (2024) menemukan bahwa penerapan *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang sistematis, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital. Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang sangat cocok, efektif dan dapat dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Studi Literatur Sistematis (*Systematic Literature Review/SLR*) terhadap 15 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi dan diterbitkan pada rentang tahun 2020 – 2025, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,68%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* termasuk dalam kategori sangat layak dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline 3* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa melalui pemanfaatan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, video, serta kuis interaktif. Karakteristik tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya perhatian, minat, keaktifan, dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, media ini layak dimanfaatkan oleh guru sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran digital *Articulate Storyline 3* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* guru perlu memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik media, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Sekolah juga diharapkan mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru. Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji penggunaan *Articulate Storyline 3* pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, M.A. (2020), *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 3-4
- Agustina, R., Irhasyuarua, Y. & Sauqina (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Topik Mekanisme Pendengaran Manusia dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 81-89.
- Ajmadewi, N. P. K., Rasna, I. W., & Artika, I. W. (2024). Pengembangan media interaktif Articulate Storyline dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1117–1126.
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(2), 126–132.
- Amir, D. & Lubis, S.P.W. (2025). Penerapan Media Articulate Storyline 3 Sebagai Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 453–466.
- Andi, PE, Budi, PSH, & Ketut, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Menuju Hasil Pembelajaran Sains Terpadu (IPAS) pada Mata Pelajaran Sumber Energi dan Keberagaman Budaya. *EDUTECH: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(4).
- Aprilya, D., Masrianih, M., & Trianto, M., (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII MIPA SMAN 5 Model Palu pada Mata Pelajaran Biologi. *BIOEDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 53-58.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.

- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Suryaning Ati, A. F. M. Z. (2023). Pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- 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.
- Maizura, M., & Nukman, M. (2025). The Influence of Articulate Storyline media on fifth-grade elementary students' interest in learning natural sciences. *Inovasi Kurikulum*, 22(4), 2531-2544.
- Nadzif, M., Irhasyurna, Y., & Sauqina. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3).
- Norsidi, Suwarno, A., & Munna, A. S. (2024). Geography Interactive Learning Media Based On The Articulate Storyline 3 Application To Improve Learning Outcomes In Senior High School. *Jambura Geo Education Journal*, 5(1), 10–22.
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2021). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575–579.
- Nuriyatul, Hidayah, Nafitri, S.E., Zaky, F., A.F. Suryaning, A.M.Z. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83-91
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
- Prianggi, Y. N., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 materi bola voli kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 122–130.
- Puspita, E. W., Sutikno, P. Y., & Sumartiningsih, S. (2026). *Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Di Sekolah Dasar: Studi Literatur Sistematis*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Rahayu, W. P., & Ulumiyah, A. (2021). Development of Mobile Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Support Independence Learning of Vocational High School Students in the New Normal Era. *Proceedings of the Seventh Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2021)*. 192, pp. 206-218. Padang: Atlantis Press.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–

1124.

Sekretariat GTK. (2024). *Media interaktif dalam pembelajaran*. Direktorat Jenderal Guru, Tenaga Kependidikan, dan Pendidikan Guru.

Setiawan, B., *et al.*, (2023). Literature Riview: Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Course Riview Horay Terhadap Hasil Belajar PKN di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28830-28835.

Sugiyono. 2019. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Syaiful N, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Univeristas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.

Ulhaq, Z. S., & Rahmayanti, M. (2020). *Panduan penulisan skripsi literature review*. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Widiyatun, F., Sumarni, R. A., Astuti, I. D., Bhakti, Y. B., Okyranida, I. Y., & Dasmo, D. (2020). Validation of audio-based solar system visual aid for special school students. *The 9th International Conference on Theoretical and Applied Physics (ICTAP)*. 1572. Bandar Lampung: IOP Publishing.

Zurna, H., P., B., Irfan, D., & Effendi, H. (2023). Studi Literature Riview Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 3(2), 72-28.

▪ *How to cite this paper :*

Ningsih, T.A, Muzana, S.R, & Bukhari. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Di Sekolah. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 10(2), 1177–1190.