

RINGKASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai rata-rata siswa kelas XII pada pelajaran ekonomi, dan penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh dan perbedaan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri 3 Purwokerto. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen semu pada siswa kelas XII SMA Negeri 3 Purwokerto tahun pelajaran 2024/2025 sebagai populasi yang terdiri dari 5 kelas dan berjumlah 177 siswa. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan soal pilihan ganda. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 kelas dengan jumlah 72 siswa dan teknik penentuan sampelnya menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, uji daya pembeda soal, uji normalitas, uji homogenitas, regresi linier sederhana dan uji independent sample *t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional; (2) Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional; (3) Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar; (4) Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Implikasi dari penelitian ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya serta adanya keterlibatan secara langsung peserta didik dengan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung yang nantinya akan meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu guru memiliki peluang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran yang interaktif, dan dibantu model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sekolah juga dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif salah satunya yaitu *articulate storyline* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Articulate Storyline*; Motivasi Belajar; Hasil Belajar

SUMMARY

This research was motivated by the low average scores of class XII students in economics lessons, and the use of learning media that still uses conventional learning media which causes low student learning motivation. The aim of this research is to analyze the effect and the difference of implementing the interactive learning media based on Articulate Storyline on the learning motivation and economic learning outcomes of students at SMA Negeri 3 Purwokerto. This research was carried out in the early semester of the 2024/2025 academic year.

This research is a quantitative research using a quasi-experimental model on class XII students of SMA Negeri 3 Purwokerto in the 2024/2025 academic year as a population consisting of 5 classes and a total of 177 students. The research process uses an experimental class and a control class. Data collection in this study used questionnaires and multiple choice questions. The population in this study were students of class XII. Meanwhile, the sample used in this research was 2 classes with a total of 72 students and the sampling technique used purposive sampling technique. The data analysis techniques used in the research are validity test, reliability test, question difficulty level test, question discrimination test, normality test, homogeneity test, simple linear regression and independent sample t-test.

Based on the research results and data analysis, it shows that: (1) There are differences in learning motivation between students who use the interactive learning media based on Articulate Storyline and students who use the conventional learning media; (2) There are differences in learning outcomes between students who use the interactive learning media based on Articulate Storyline and students who use the conventional learning media; (3) The interactive learning media based on Articulate Storyline has a positive effect on learning motivation; (4) The interactive learning media based on Articulate Storyline has a positive effect on learning outcomes.

The implications of this research are that it is hoped that students can increase their learning motivation and there is direct involvement of students with learning media during the learning process which will improve their learning outcomes. Apart from that, teachers have the opportunity to increase student learning motivation in learning by using interactive learning media, and assisted by interesting learning models so they can increase student learning motivation. Schools can also consider the use of interactive learning media, one of which is Articulate Storyline in an effort to increase student learning motivation and learning outcomes.

Keywords: Articulate Storyline; Learning Motivation; Learning Outcome