

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI
PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI GUGUS
II KECAMATAN TEJAKULA**

Nengah Sukrayasa

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
sukrayasanengah0@gmail.com

I Made Ariasa Giri

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
tiyasagiri@gmail.com

Gede Mahardika

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
guru_mawan@yahoo.com

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti diperlukan karena perkembangan teknologi semakin pesat dan tuntutan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan agar kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, pendidikan agama Hindu dan budi pekerti merupakan pendidikan yang bertujuan untuk dapat memadukan, menyelaraskan dan menyeimbangkan antara tatwa, etika dan upacara dalam kehidupan. Tujuan penelitian ini untuk: (1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAH dan Budi Pekerti kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula. (2) untuk menjelaskan keefektifan media Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran PAH dan Budi Pekerti dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan research and development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE analyze (menganalisis), design (merancang), develop (mengembangkan), implement (menerapkan), dan evaluate (mengevaluasi). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan tes. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Media pembelajaran Articulate Storyline 3 mata pelajaran PAH dan Budi Pekerti layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula dinyatakan layak digunakan. (2) Media Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran PAH dan Budi Pekerti dinyatakan efektif dan praktis dalam meningkatkan motivasi dengan dan hasil belajar siswa kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula.

Kata Kunci: Media MPI Berbasis Articulate Story Line 3, Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract

The development of Articulate Storyline 3 learning media for Hindu Religious Education and Character Building is necessary due to the rapid advancement of technology and the demands for the use of technology in education to make learning activities more meaningful. Furthermore, Hindu religious education and character building is an education that aims to integrate, harmonize, and balance tatwa

(philosophy), ethics, and rituals in life. The objectives of this research are: (1) to determine the feasibility of Articulate Storyline 3 learning media in enhancing the motivation and learning outcomes of Grade V students in Hindu Religious Education and Character Building in Cluster II Tejakula District. (2) to explain the effectiveness of Articulate Storyline 3 media in enhancing the motivation and learning outcomes of Grade V students in Hindu Religious Education and Character Building in Cluster II Tejakula District. The method used is research and development (R&D) using the ADDIE model: analyze, design, develop, implement, and evaluate. The sample in this study consisted of Grade V students in Cluster II Tejakula District. Data collection instruments used were observation, interviews, questionnaires, and tests. The results of this research and development are: (1) The Articulate Storyline 3 learning media for Hindu Religious Education and Character Building is feasible to use to enhance the motivation and learning outcomes of Grade V students in Cluster II Tejakula District and is declared suitable for use. (2) The Articulate Storyline 3 media for Hindu Religious Education and Character Building is declared effective and practical in enhancing the motivation and learning outcomes of Grade V students in Cluster II Tejakula District.

Keywords: Articulate Storyline 3-Based Learning Media, Hindu Religious Education and Character Building, Learning Motivation, Learning Outcomes.



© Author(s) 2025

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

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 2 Ayat (1) dan (2) diartikan sebagai: (1). pendidikan adalah pemberian pengetahuan dan untuk membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik untuk mengamalkan ajaran agama, sekurang kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan; (2) Peran yang membutuhkan pengetahuan tentang ajaran agama, atau menjadi ahli dalam ilmu agama dan diharapkan mengamalkan ajaran agamanya.¹

Nasution menyatakan Perkembangan teknologi di era globalisasi semakin pesat di berbagai aspek kehidupan dan memberikan dampak secara langsung terhadap mutu pendidikan saat ini.² Pemanfaatan teknologi informasi semakin diminati oleh masyarakat sebagai sarana penunjang dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari, termasuk lembaga pendidikan.³ Dari hal tersebut lembaga pendidikan dituntut mampu mengembangkan pembelajaran sesuai tuntutan

¹ Evi Susilowati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Miskawaih: Journal of Science Education* 1, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>; Meisin Meisin et al., "Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas I Dan IV Di Sdn 17 Rejang Lebong" (undergraduate, IAIN Curup, 2022), <https://e-theses.iaincurup.ac.id/1923/>.

² Nasution, *Perkembangan Teknologi Dan Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan* (UMSU Press, 2024), h. 66.

³ Euis Mukaromah, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review* 4, no. 1 (2020), <https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381>.

kebutuhan zaman agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.⁴ Untuk mewujudkan hal tersebut, maka guru harus dapat berkreasi menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran yang memuat pesan, orang, dan perangkat, yang mengikuti perkembangan teknologi dalam. Sehingga dengan begitu media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dengan adanya teknologi, semakin pesat kemajuan teknologi maka akan semakin beragam pula media pembelajaran yang dapat dikreasikan di dalam dunia pendidikan.⁵

Menurut Wibawanto menyatakan Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien.⁶ Keunggulan utama media pembelajaran interaktif yaitu interaktivitas itu sendiri membuka berbagai peluang interaksi antara pengguna dengan media.⁷ Multimedia interaktif memiliki ciri khas dalam penggunaannya, dimana peserta didik dapat terlibat langsung saat pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan pembelajaran menjadi semakin bermakna. Untuk mewujudkannya maka dibutuhkan pengembangan multimedia interaktif yang juga memuat konten dan aktivitas-aktivitas yang akan dikerjakan oleh peserta didik kemudian dibentuk menjadi satu pembelajaran.⁸

Batubara menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu sebagai calon guru harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu.⁹ Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media. Media dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara paling efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam penyampaian informasi/pesan, media memiliki berbagai format, seperti visual atau audio, ditangkap oleh

⁴ Nur Rahmi Sonia, "Strategi Pengembangan Mutu Lembaga Pendidikan di Era Globalisasi," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2961>.

⁵ Dek Ngurah Laba Laksana et al., *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan* (Penerbit NEM, 2025).

⁶ Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cerdas Ulet Kreatif, 2017), h. 33.

⁷ Nur Fadilla et al., "Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar," *Jurnal al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.51700/almutaliyah.v3i1.402>.

⁸ Fandi Nugroho and Muhammad Iqbal Arrosyad, "Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students," *International Journal of Elementary Education* 4, no. 4 (2020): 575–79, <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.27763>.

⁹ Halid Hanafi et al., *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah* (Deepublish, 2018), <https://repository.deepublish.com/publications/589992/>.

saluran sensoris (indra mata dan telinga) penerima, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih konkret/nyata baik dari aspek konsep (abstrak) maupun kecakapan (skill).¹⁰

Salah satu media inovatif yang bisa dikembangkan adalah dengan membuat multimedia pembelajaran interaktif (MPI) yang dalam penerapannya mampu mengatasi terkait dengan gaya belajar siswa yang beragam serta mampu memberikan pembelajaran yang bisa menumbuhkan kecakapan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam bidang teknologi.¹¹ Multimedia pembelajaran yang di dalamnya terdapat media berupa video, audio text serta game pembelajaran akan mampu untuk memberikan sentuhan teknologi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang diinginkan agar terjadinya interaksi siswa akan dapat terlaksana dengan baik.¹²

Dalam kegiatan observasi awal yang dilaksanakan di Gugus II Kecamatan Tejakula yakni di SD Negeri 1 Penuktukan dari 8 orang guru didapatkan hasil awal bahwa sebanyak 90% guru belum memiliki media ajar yang variatif, 85% Motivasi belajar siswa yang masih rendah serta 80 % hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang masih rendah. Hasil ini didapatkan dari pengisian angket observasi awal yang penggunaanya menggunakan google form oleh guru-guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Gugus II Kecamatan Tejakula dapat di deskripsikan juga saat pembelajaran tampak kegiatan pembelajaran agama Hindu kurang variatif hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi pasif serta tingkat motivasi belajar siswa yang kurang. Hal ini juga dikarenakan guru masih menggunakan media yang kurang kreatif seperti halnya powerpoint saja serta jam pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti masih sangat terbatas dalam satu minggu pembelajarannya. Selain itu dari wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ketut Wardiati sebagai guru pengampu pendidikan agama Hindu di kelas V materi yang cukup sulit untuk dijelaskan dengan powerpoint sehingga menurut beliau diperlukan media ajar yang lebih baik serta bisa dipelajari oleh siswa dimanapun guna memberikan dorongan atau motivasi anak-anak dalam pembelajaran. Salah satu media yang cocok digunakan dalam pengimplementasian pembelajaran agama Hindu dan Budi Pekerti adalah Articulate Storyline 3. Karena penggunaan aplikasi ini yang tergolong baru serta menyiapkan fitur-fitur yang lengkap sehingga desain yang dikembangkan akan lebih menarik serta mudah untuk digunakan oleh siswa khususnya di sekolah dasar.

¹⁰ Anggit Grahito Wicaksono, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya* (Unisri Press, 2020).

¹¹ Sartika Sarageti et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Mpi Berbasis Teknologi Di SD," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023).

¹² Irika Widiyanti et al., "Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>.

Berdasarkan latar belakang yang telah paparkan maka peneti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Agama Hindu untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus II Kecamatan Tejakula.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *research and development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analayze* (menganalisis), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), *impelement* (menerapkan) dan *evaluate* (mengevaluasi).¹³ Samoel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Rancang Bangun Penelitian

Dalam penelitian ini dapat disajikan peengembangan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis Articulate Storyline 3 dimana jika dilihat dari alur penelitian maka dalam sub ini akan dijelaskan sesuai dengan tahapan penelitian yakni pada tahap analysis dan Tahap Design.

Tahap Analysis.

Tahap analysis ini dari ke-12 analisis yang ada peneliti melakukan semua analisis namun dalam penelitian ini dituangkan beberapa aspek yang dianggap penting, yakni pada analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan mencakup terkait kesenjangan yang ada di lapangan dengan kondisi yang diharapkan. Dalam tinjauan ini peneliti menggunakan hasil raport pendidikan tahun 2024. Dimana dapat dijelaskan bahwa dalam hasil raport pendidikan di satuan pendidikan SD Negeri 1 Penuktukan dan sebagian besar di Gugus II Kecamatan Tejakula dalam indikator D.1 terkait dengan Kualitas pembelajaran masih mencapai nilai di 61,46 dengan kategori sedang. Dimana indikator ini merupakan indikator prioritas yang harus diberikan pembenahan khususnya dalam bidang perbaikan sistem pengajaran baik metode dan media ajar interaktif yang bisa digunakan. Dari analisis hasil raport ini dapat dijadikan sebagai data pendukung dalam kegiatan analisis terhadap pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis Articulate Storyline 3.

¹³ Zainal Efendi Hasibuan, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (AE Publishing, 2024); Budiyo Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi* (Aswaja Pressindo, 2017), <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/>.

No	Identifikasi Indikator prioritas yang menggambarkan kualitas Satisfik Anda.	Label Capaian	Nilai Capaian	Akar Masalah Indikator yang mempengaruhi capaian indikator prioritas (2 akar masalah utama per indikator prioritas).		Kegiatan Benahi Contoh kegiatan yang dapat diterapkan di Satisfik Anda.	Inspirasi Kegiatan Benahi Contoh kegiatan yang lebih spesifik	Tautan Referensi Benahi Kumpulan materi di Platform Merdeka Mengajar.	Kegiatan ARKAS Padanan nama kegiatan jika Anda ingin menggambarkan kegiatan benahi ke ARKAS.
				Level 1 Indikator utama	Level 2 Subindikator akar masalah				
1	D.1 Kualitas pembelajaran	Sedang	61,46	D.1 Kualitas pembelajaran	D.1.3 Metode pembelajaran	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang aktivitas kognitif	1. Kepala satuan pendidikan dan pendidik mempelajari metode pembelajaran interaktif sebagai bagian dari kualitas pembelajaran 2. Pendidik mengimplementasikan pengetahuan tentang metode pembelajaran interaktif untuk memperbaiki proses pembelajaran 3. Kepala satuan pendidikan mendorong perbaikan metode pembelajaran melalui program, kebijakan dan penganggaran	https://guru.kemdikbud.go.id/artikel/92?utm_source=raporpendidikan	Kegiatan BOS Reguler - Penyusunan silabus / tujuan pembelajaran - Peningkatan kompetensi guru untuk keterlibatan orangtua/wali dan masyarakat dalam pembelajaran - Peningkatan Kompetensi Guru untuk memahami konten pembelajaran dan cara mengajarkannya
2	D.1 Kualitas pembelajaran	Sedang	61,46	D.2 Refleksi dan perbaikan pembelajaran oleh guru	D.2.2 Refleksi atas praktik mengajar	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang refleksi atas praktik mengajar	1. Kepala satuan pendidikan dan pendidik mempelajari tentang refleksi atas praktik mengajar untuk mendukung kualitas pembelajaran	https://guru.kemdikbud.go.id/artikel/92?utm_source=raporpendidikan	Kegiatan BOS Reguler - Pelaksanaan supervisi pembelajaran semua mata

Gambar 1. Tabel Rekomendasi prioritas raport pendidikan tahun 2024

Selain itu juga dapat dijabarkan dalam tahap analysis teknologi (*Technology analisis*) bahwa aset yang dimiliki oleh sekolah-sekolah di Gugus II Kecamatan Tejakula cukup memadai dalam bidang pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis Articulate Storyline 3. Bantuan mackbook dapat dijadikan sebagai pendukung dalam penggunaan aplikasi ini sehingga jika dikemudian hari pengembangan media ini berhasil maka dapat dikembangkan ke sekolah di kecamatan tejakula dan Gugus II Kecamatan tejakula.

Tahap Design

Dalam tahap ini peneliti akan mengembangkan Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis Articulate Storyline 3 dari pengembangan flowchat yang sudah dirancang sebelumnya adapun desain multimedia ini di rancang pada aplikasi desktop Articulate Storyline 3 sebagai berikut:

1. Halaman Depan dan halaman *login* pengguna

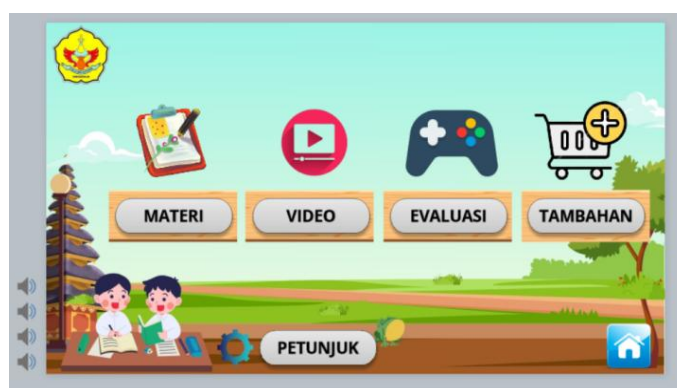
Dalam halaman awal ini terdapat halaman pembuka dengan desain yang sangat intristik dan kompetebel dengan anak di sekolah dasar. Desain yang lebih mengutamakan dengan background berupa kebun dan juga desain yang bernuansakan agama Hindu memberikan kesan elegant pada tampilan awal multimedia ini. Selain itu juga tampilan *login* pengguna juga dibuat sesimpel mungkin sehingga mempermudah digunakan oleh peserta didik di sekolah dasar. Untuk pengisian *login* pengguna, siswa hanya memasukan nama lengkap dan asal sekolah mereka saja setelah itu dilanjutkan dengan tombol start untuk masuk ke tampilan menu pembelajaran.



Gambar 2. Halaman *login*

2. Halaman Main Menu

Pada halaman ini terdapat 5 tombol/ menu yang bisa diakses oleh siswa dari bagian sebelah kiri yakni materi, video, evaluasi dan tambahan menu berupa soal quizz yang bisa anak-anak akses. Selain itu juga pada bagian kiri bawah terdapat menu petunjuk untuk melihat ATP (Alur tujuan pembelajaran) yang disajikan dalam aplikasi dan juga fungsi serta keterangan setiap icon yang ada di dalam aplikasi tersebut.



Gambar 3. Halaman main menu

3. Halaman Petunjuk

Dalam halaman ini siswa diajak untuk membaca terkait dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) yang akan disajikan dalam materi pembelajaran pada aplikasi ini. Selain itu juga disajikan fungsi setiap icon/tombol yang ada pada aplikasi ini.



Gambar 4. Halaman pengaturan

4. Halaman Materi Ajar

Dalam halaman/tampilan ini disajikan 4 jenis sub materi yang disesuaikan dengan ATP yang ada di dalam halaman pengaturan. Sehingga siswa dapat memilih dan mengulangi materi yang perlu mereka pelajari di setiap sub materi/ATP yang disajikan.



Gambar 5. Halaman materi

Dalam halaman ini juga siswa dapat memilih sub materi yang ingin dipelajari. Setiap sub materi yang di tampilkan terdapat gambar, text dan audio yang bisa siswa pilih sesuai dengan gaya belajar yang mereka gunakan. Materi ini bisa mereka akses ulang agar mereka lebih mengerti terkait dengan materi yang disajikan. Ada 4 materi yang disajikan dalam aplikasi ini disesuaikan dengan jumlah Alur tujuan pembelajaran atau sub materi yang ada.



Gambar 6. Halaman sub materi

5. Halaman Menu Video

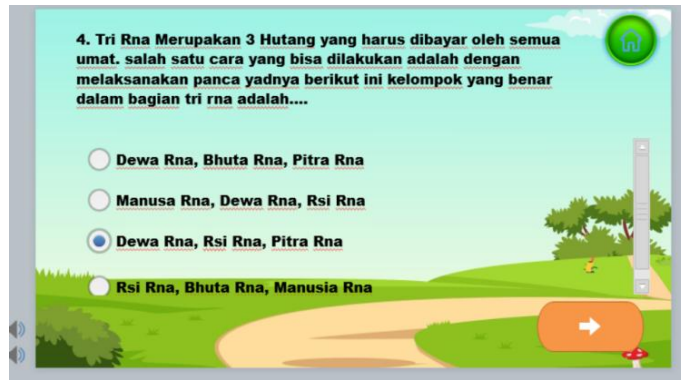
Dalam halaman ini disajikan berupa video yang di embed dari link youtube peneliti, sehingga video yang disajikan sudah sesuai dengan materi ajar/ ATP yang dibuat. Dalam video ini juga didesain penggunaan wayang kulit bali sebagai media pengantar materi sehingga materi lebih bisa dicerna oleh siswa dan sekaligus memperkenalkan budaya yang merupakan aset di daerah Tejakula.



Gambar 7. Halaman menu video

6. Halaman Menu Evaluasi

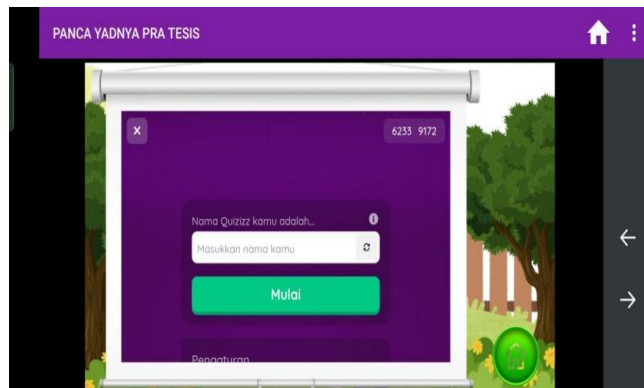
Dalam halaman evaluasi ini ditampilkan 5 buah pertanyaan dengan 4 opsi jawaban yang bisa dipilih oleh siswa. Dalam evaluasi ini juga siswa dapat melihat apakah jawaban mereka benar atau salah, sehingga jika hasil dari evaluasi ini masih kecil/rendah maka siswa diharapkan untuk menyimak kembali baik materi dan video yang disajikan dalam aplikasi ini.



Gambar 8. Halaman menu evaluasi

7. Halaman Menu Tambahan

Pada menu ini siswa dapat mengakses tambahan evaluasi berupa soal dengan jumlah 25 butir dan di setiap soal terdapat 4 opsi pilihan jawaban. Pada evaluasi peneliti mengintegrasikan/menggabungkan aplikasi *quzizz* dengan mentautkan/megembed link *quzizz* pada aplikasi pembelajaran ini. Sehingga untuk mengakses tambahan evaluasi ini diperlukan jaringan internet.



Gambar 9. Halaman tambahan menu soal

Penerapan multimedia pembelajaran interaktif ini telah menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, khususnya di SD Negeri 1 Penuktukan. Sekolah ini menjadi salah satu pionir yang mengadopsi media pembelajaran ini, dan bukti keberhasilannya terlihat jelas pada peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi Agama Hindu. Desain yang user-friendly dan navigasi yang intuitif membuat siswa tidak kesulitan dalam berinteraksi dengan media, bahkan sejak awal pengenalan.

Salah satu keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan audio yang menarik. Konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Hindu, seperti cerita-cerita keagamaan, nilai-nilai moral, dan tata cara peribadatan, dapat

divisualisasikan dengan animasi, gambar bergerak, dan narasi yang jernih. Hal ini secara signifikan membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi, mengubah pembelajaran pasif menjadi pengalaman yang imersif dan berkesan.

Articulate Storyline 3 juga memungkinkan integrasi berbagai bentuk aktivitas interaktif seperti kuis, drag-and-drop, simulasi, dan permainan edukatif. Fitur-fitur ini tidak hanya menguji pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk secara aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan adanya umpan balik instan, siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman, menciptakan siklus belajar yang efektif dan mandiri.

Peningkatan hasil belajar siswa adalah indikator paling nyata dari keberhasilan implementasi media ini. Sebelum penggunaan Articulate Storyline 3, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara konvensional. Namun, setelah media interaktif ini diterapkan, terlihat adanya peningkatan signifikan pada partisipasi aktif di kelas, dan kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali konsep-konsep Agama Hindu dengan bahasa mereka sendiri. Dalam pengujian data ini menggunakan penilaian menggunakan aplikasi SPSS for windows 25 sehingga dalam pengujiannya akan secara bersama-sama dilakukan untuk mendapatkan hasil uji yang lebih akurat.¹⁴

Hasil motivasi belajar siswa dapat dijabarkan sebagai berikut dalam aspek perhatian (Attention) kelas ekperiment 83% dan kelas kontrol 83% selisih sebanyak 0%, aspek hubungan (relevance) kelas ekperiment 82% dan kelas kontrol 78% selisih sebanyak 4%, aspek percaya diri (confidence) kelas ekperiment 83% dan kelas kontrol 71% selisih sebanyak 12% dan aspek kepuasan (statisfication) kelas ekperiment 87% dan kelas kontrol 81% selisih sebanyak 6%.

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa

Descriptive Statistics				
Kelas_Penelitian		Mean	Std. Deviation	N
Motivasi_Belajar	Kelas Ekperimen	32.56	3.151	32
	Kelas Kontrol	28.23	2.353	35
	Total	30.30	3.503	67

Dalam tabel diatas dijelaskan bahwa rata-rata (mean) kelas ekperimen sebesar 32,56 standar deviasi 3,151 dengan banyaknya data (N) sebanyak 32 orang sedangkan rata-rata (mean) kelas kontrol sebesar 28,23 standar deviasi 2,353 dengan banyaknya data (N) sebanyak 35 Orang.

¹⁴ Duwi Priyatno, *Teknik Dasar untuk Analisis Data Menggunakan SPSS* (Andi, 2024).

Selain itu juga dalam penelitian ini perlu dilakukan analisis validitas dan reabilitas instrument kelas kontrol dan kelas eksperimen data dengan menggunakan menggunakan aplikasi SPSS for windows 25. Pengujian ini dilakukan guna melihat kevalidan instrument serta pengujian realibilitas data. Hasil pengujian ini akan digunakan sebagai data lanjutan untuk pengujian yang dilakukan. Adapun hasil pengujian validitas dan reabilitas kelas eksperimen dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Uji validitas instrument kelas eksperimen

No	Jenis	r-Hitung	r-Tabel (5%)	Analisis Validitas
1	Indikator 1	0.729	0.349	Valid
2	Indikator 2	0.655	0.349	Valid
3	Indikator 3	0.661	0.349	Valid
4	Indikator 4	0.808	0.349	Valid
5	Indikator 5	0.685	0.349	Valid
6	Indikator 6	0.683	0.349	Valid
7	Indikator 7	0.81	0.349	Valid
8	Indikator 8	0.643	0.349	Valid
9	Indikator 9	0.707	0.349	Valid

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dari 9 indikator atau aspek angket motivasi belajar di kelas eksperimen dengan 32 subyek penelitian (siswa), dengan taraf pembanding tabel nilai r product moment (r-tabel) 5% sebesar 0,349 dengan prasyarat $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka dinyatakan 9 indikator atau aspek uji motivasi belajar dikategorikan valid.

Setelah pengujian validitas instrumen maka dilanjutkan uji realibilitas angket motivasi belajar menggunakan *SPSS for windows 25* dengan penyajian data sebagai berikut.

Tabel 3. Reliability statistic kelas eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.871	9

Dari perolehan perhitungan reliabilitas angket motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen menggunakan media *Articulate Storyline 3* dengan menggunakan *SPSS for windows 25* dengan persyaratan nilai cronbach's alpha $>0,60$ mendapatkan hasil bahwa rcronbach's Alpha 0.871 serta nilai pembanding 0,60 maka r cronbach's Alpha $>$ rpembanding atau $0.871 > 0.600$. Sehingga angket motivasi belajar siswa dikatakan valid serta reliabel.

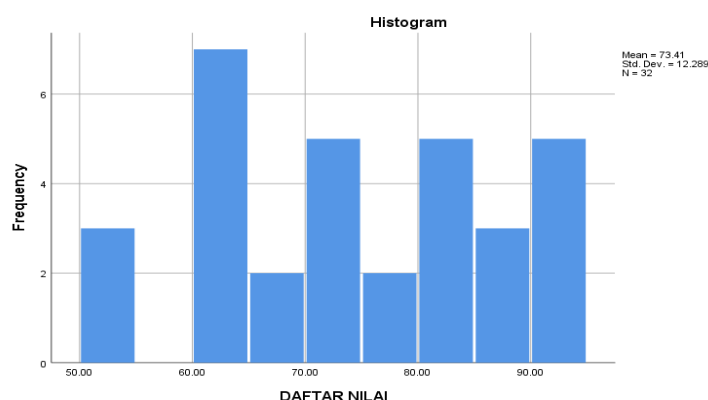
Hasil Belajar

Deskripsi Data Prestasi Belajar Kelas Eksperimen (SD Negeri 1 Penuktukan)

Data prestasi belajar kelas eksperimen ini diperoleh menggunakan tes pilihan ganda dengan jumlah tiga puluh soal obyektif, masing-masing soal terdapat empat pilihan atau option (a,b,c, dan d). Skor minimum dan maksimum ideal siswa adalah 0 dan 30. Setiap butir soal memiliki poin 1, apabila tiap 1 butir soal dijawab dengan benar maka siswa mendapatkan point 1 dan sebaliknya jika siswa tidak bisa menjawab maka point yang didapatkan adalah 0. Pengolahan data mentah untuk mendapatkan nilai akhir dimana akumulasi nilai siswa (data mentah) dibagi dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100, sehingga hasil yang didapatkan dalam skala 100.

Berdasarkan hasil *test* yang dilakukan terhadap siswa kelas eksperimen pada hari Senin, 05 Mei 2025 pukul 07.30 s.d 09.15 wita pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 maka diperoleh data yang bersifat kuantitatif.

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui skor terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 53.00 dan skor tertinggi 90,00, Simpangan Baku (*Std. Deviation*) 12,289, rentangan skor (*range*) 37.00, variansi (*variance*) 151,023, dan angka rata-rata (*mean*) 73,40. Selanjutnya data tersebut disajikan dalam grafik histogram dengan data sebagai berikut:



Gambar 10. Histogram nilai kelas eksperimen

Deskripsi Data Prestasi Belajar Kelas Kontrol (SD Negeri 5 les)

Prestasi belajar siswa kelas kontrol tersaji dalam data berikut ini, data prestasi belajar kelas kontrol ini diperoleh menggunakan tes pilihan ganda dengan jumlah tiga puluh soal obyektif, masing-masing soal terdapat empat pilihan atau option(a,b,c, dan d). Skor minimum dan maksimum ideal siswa adalah 0 dan 30. Setiap butir soal memiliki poin 1, apabila tiap 1 butir soal dijawab dengan benar maka siswa mendapatkan point 1 dan sebaliknya jika siswa tidak bisa menjawab maka point yang didapatkan adalah 0.Pengolahan data mentah untuk mendapatkan nilai akhir dimana akumulasi nilai siswa (data mentah) dibagi dengan skor maksimal kemudian dikalikan dengan 100, sehingga hasil yang didapatkan dalam skala 100.

Berdasarkan hasil *test* yang dilakukan terhadap siswa kelas eksperimen pada hari Senin, 05 Mei 2025 pukul 10.00 s.d 11.15 wita pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 maka diperoleh data yang bersifat kuantitatif. Data yang diperoleh didistribusi dalam tabel data sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi nilai kelas kontrol

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximu	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
DAFTAR NILAI	35	33.00	50.00	83.00	2357.00	67.3429	1.82924	10.82194	117.114
Valid N (listwise)	35								

Berdasarkan pada tabel di atas diketahui skor terendah yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 50.00 dan skor tertinggi 83,00, Simpangan Baku (*Std. Deviation*) 10,821, rentangan skor (*range*) 33,00, variansi (*variance*) 117,114, dan angka rata-rata (*mean*) 67,34.

Analisis Inferensial Tentang Hasil Belajar

Uji Normalitas Data

Uji Prasyarat Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pertama sebaran data sampelnya berdistribusi normal. Kedua, variansi antar kelompok yang hendak dibandingkan

reratanya homogen. Pengujian normalitas ini dapat diketahui apakah data yang diperoleh sudah berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *Kolmogorov-Smirnov*, dengan bantuan fasilitas SPSS 25 for Windows. Jika signifikansi yang diperoleh $\text{sig} > \alpha(0,05)$ maka sampel berdistribusi normal, demikian sebaliknya $\text{sig} < \alpha(0,05)$, maka sampel berdistribusi tidak normal. Di samping menggunakan α 0,05 dan di atas dapat juga digunakan dengan melihat posisi skor pada normal *Q-Q plots*. Jika skor mengikuti arah garis normal *Q-Q plots* maka data mengikuti distribusi normal, demikian pula sebaliknya.

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut.

Ho: Data penelitian tidak berdistribusi normal.

Kaedah keputusan analisis adalah sebagai berikut.

1. Jika signifikansi yang diperoleh $>(0,05)$, maka data berdistribusi normal.
2. Jika signifikansi yang diperoleh $<(0,05)$, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal.

Taraf signifikansi yang biasa digunakan dalam penelitian sosial adalah (0,05) atau (0,01). Dalam analisis ini digunakan (0,05), setelah dianalisis hasil yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Tabel uji normalitas data

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI SISWA	kelas eksperimen	.116	32	.200*	.925	32	.028
	kelas kontrol	.128	35	.158	.930	35	.028

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis normalitas data untuk kelas eksperimen dimana signifikansi yang diperoleh dari analisis SPSS 25 for windows sebesar (*Kolmogorov-Smirnova*) 0,200 $>(0,05)$ Maka data menunjukkan signifikan. Hal ini sejalan dengan diagram *Normal QQ Plot of X* yang menunjukkan bahwa semua skor berada pada posisi searah dengan garis normal *QQ Plot*, dengan demikian maka data X1 berdistribusi normal.

Pada kelas kontrol signifikansi yang diperoleh dari analisis SPSS 25 for windows sebesar (*Kolmogorov-Smirnova*) 0,158 $>(0,05)$ Maka data menunjukkan signifikan. Hal ini sejalan dengan diagram *Normal QQ Plot of X* yang menunjukkan bahwa semua skor berada pada posisi searah

dengan garis normal *QQ Plot*, dengan demikian maka data X_1 berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan kedua data baik kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan pada uji homogenitas data.

Uji Multikolinieritas

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan 2 variabel terikat untuk menganalisis kelinieritas variabel-variabel penelitian. Karena dalam penelitian ini menggunakan uji manova, maka sangat diperlukan pengujian multikolinieritas ini agar kita mendapatkan data 2 variabel yang kita ujikan memang berbeda. Untuk selanjutnya dilakukan uji homogenitas 2 varian yang berbeda. Uji ini juga sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data menggunakan manova dengan bantuan fasilitas SPSS 25 *for Windows*. Adapun data yang didapatkan dari analisis data tersebut.

Tabel 6. Tabel uji multikolinieritas data

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	1.168	1	65	.284
	Based on Median	1.127	1	65	.292
	Based on Median and with adjusted df	1.127	1	64.864	.292
	Based on trimmed mean	1.189	1	65	.280
Motivasi_Belajar	Based on Mean	3.573	1	65	.063
	Based on Median	2.047	1	65	.157
	Based on Median and with adjusted df	2.047	1	59.466	.158
	Based on trimmed mean	3.075	1	65	.084

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas_Penelitian

Kaidah keputusan analisis adalah sebagai berikut.

1. Jika data yang diperoleh $>(0,05)$, maka data Homogen
2. Jika signifikansi yang diperoleh $<(0,05)$, maka data yang diperoleh tidak Homogen

Dari tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk motivasi belajar siswa dengan taraf signifikansi sebesar 0,084 yang jika dianalisis dengan kaedah keputusan analisis menyatakan bahwa $0,084 > (0,05)$ yang berarti data homogen. Untuk data hasil belajar siswa dengan taraf signifikansi sebesar 0,280 yang jika dianalisis dengan kaedah keputusan analisis menyatakan bahwa $0,280 > (0,05)$ yang berarti data juga homogen. Jadi untuk data motivasi dan hasil belajar keduanya menunjukkan data Homogen dan bisa dilanjutkan pada uji selanjutnya.

Uji Hipotesis Penelitian

Dalam pengujian hipotesis ini maka, peneliti akan melakukan 3 langkah pengujian sesuai dengan banyaknya hipotesis yang dituliskan pada bab sebelumnya. Bahwa dalam penelitian ini ada 3 uji hipotesis yang akan dilakukan yakni

1. Tidak ada perbedaan motivasi belajar dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Tidak ada perbedaan hasil belajar dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tidak ada perbedaan secara simultan motivasi belajar dan hasil belajar dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

KESIMPULAN

Setelah mengembangkan produk sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada dan produk telah diuji cobakan sehingga bisa disimpulkan seperti berikut: 1) Aplikasi Articulate Storyline 3. Aplikasi ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran Agama Hindu di tingkat Sekolah Dasar, mengubah metode pengajaran konvensional menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan menyenangkan. Articulate Storyline 3 memungkinkan penciptaan konten yang kaya akan elemen visual, audio, dan interaktivitas, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar. 2) Multimedia pembelajaran menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti di kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula pada analisis ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menyatakan bahwa media ini memiliki tingkat validasi yang tinggi dan layak untuk digunakan oleh peserta didik di sekolah dasar. 3) Multimedia pembelajaran menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti di kelas V Gugus II Kecamatan Tejakula memiliki nilai kepraktisan yang sangat valid yang diuji praktikan oleh para praktisi pembelajaran pendidikan agama Hindu di kecamatan Tejakula. 4) Multimedia pembelajaran menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada pembelajaran agama Hindu dan budi pekerti memiliki nilai efektivitas yang tinggi dilihat dari hasil motivasi belajar siswa yang tinggi, hasil belajar yang tinggi serta nilai motivasi dan hasil belajar yang secara simultan memiliki nilai yang tinggi.

Nengah Sukrayasa, I Made Ariasa Giri, Gede Mahardika: Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus II Kecamatan Tejakula

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilla, Nur, Irma Yunita Sari, Febriyanti Arafah, and Nabilah Nur Azmi. "Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar." *Jurnal al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.51700/almutaliyah.v3i1.402>.
- Hanafi, Halid, La Adu, and H. Muzakkir. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Deepublish, 2018. <https://repository.deepublish.com/publications/589992/>.
- Hasibuan, Zainal Efendi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. AE Publishing, 2024.
- Laksana, Dek Ngurah Laba, Dimas Qondias, and Gde Putu Arya Oka. *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Penerbit NEM, 2025.
- Meisin, Meisin, Siti Zulaiha, and Tika Meldina. "Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas I Dan IV Di Sdn 17 Rejang Lebong." Undergraduate, IAIN Curup, 2022. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/1923/>.
- Mukaromah, Euis. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review* 4, no. 1 (2020). <https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381>.
- Nasution. *Perkembangan Teknologi Dan Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan*. UMSU Press, 2024.
- Nugroho, Fandi, and Muhammad Iqbal Arrosyad. "Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students." *International Journal of Elementary Education* 4, no. 4 (2020). <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.27763>.
- Priyatno, Duwi. *Teknik Dasar untuk Analisis Data Menggunakan SPSS*. Andi, 2024.
- Saputro, Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Pressindo, 2017. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/>.
- Sarageti, Sartika, Juliana Margareta Sumilat, and Deysti Trifena Tarusu. "Pengembangan Media Pembelajaran Mpi Berbasis Teknologi DI SD." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023).
- Sonia, Nur Rahmi. "Strategi Pengembangan Mutu Lembaga Pendidikan di Era Globalisasi." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2961>.
- Susilowati, Evi. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Al-Miskawaih: Journal of Science Education* 1, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>.
- Wibawanto. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Wicaksono, Anggit Grahito. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya*. Unisri Press, 2020.
- Widiasanti, Irika, Noval Anki Ramadhan, Muhammad Alfarizi, Aisyah Nur Fairus, Astrid Wardani Oktafiani, and Dhiya Thahur. "Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>.