

PERBEDAAN MINAT BELAJAR SISWA ANTARA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN ADOBE FLASH PADA SALAH SATU MATA PELAJARAN SMK AKUNTANSI

Muhamad Fahrudin Aziz ¹, Sri Zulaihati ², Ayatulloh Michael Musyaffi ³

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta

Email: fahrudinazizz@gmail.com

No Telp 0851-5682-0825

Abstract

This study examines the differences in learning interests of students in grade x of Accounting Vocational School when using two types of interactive learning media: Articulate Storyline 3 interactive learning media and Adobe Flash interactive learning media. The research background is rooted in the need to improve the quality of learning in the era of the Industrial Revolution 4.0. The purpose of the study was to find out whether there was a significant difference in the learning interests of students who were taught with Articulate Storyline 3 media compared to Adobe Flash. The method used was a quantitative experiment with a posttest-only control group design. The sample consisted of two experimental classes (n = 36) using Articulate Storyline 3 and a control class (n = 36) using Adobe Flash at SMK Negeri 1 South Tangerang City. Data was collected through a Likert scale questionnaire (20 items) that measured four indicators of learning interest: interest, feelings of pleasure, active engagement, and attention. The validity and reliability of the instruments were tested before data collection, while the data analysis included a normality test (Kolmogorov Smirnov), a homogeneity test (Levene's Test), and an independent samples t-test at a significance level of $\alpha = 0.05$. The results showed that the average learning interest score of the experimental class was 72.72 (SD = 10.93) higher than that of the control class of 66.33 (SD = 11.60). The independent t-test yielded $t(70) = 2.366$ with $p = 0.021$ (< 0.05), signaling a significant difference. Thus, learning media based on Articulate Storyline 3 is more effective in increasing the learning interest of Accounting Vocational School students than Adobe Flash. These findings recommend the use of Articulate Storyline 3 as a primary alternative in designing interactive learning media and emphasize the importance of supporting infrastructure such as internet connections for implementation optimization

Abstrak

Penelitian ini mengkaji perbedaan minat belajar siswa kelas x SMK Akuntansi ketika menggunakan dua jenis media pembelajaran interaktif: media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 dan media pembelajaran interaktif Adobe Flash. Latar belakang penelitian berakar pada kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0, Tujuan penelitian adalah mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan pada minat belajar siswa yang dibelajarkan dengan media Articulate Storyline 3 dibanding Adobe Flash. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan rancangan posttest-only control group design. Sampel terdiri dari dua kelas-kelas eksperimen (n = 36) yang menggunakan Articulate Storyline 3 dan kelas kontrol (n = 36) yang menggunakan Adobe Flash di SMK Negeri 1 Kota Tangerang Selatan. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert (20 butir) yang mengukur empat indikator minat belajar: ketertarikan, perasaan senang, keterlibatan aktif, dan perhatian. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum pengumpulan data, sedangkan analisis data meliputi uji normalitas (Kolmogorov Smirnov), uji homogenitas (Levene's Test), dan uji independent samples t-test pada taraf

Article History

Submitted: 7 Agustus 2025

Accepted: 10 Agustus 2025

Published: 11 Agustus 2025

Key Words

learning interest, interactive learning media, Articulate Storyline 3, Adobe Flash, Accounting Vocational School.

Sejarah Artikel

Submitted: 7 Agustus 2025

Accepted: 10 Agustus 2025

Published: 11 Agustus 2025

Kata Kunci

minat belajar, media pembelajaran interaktif, Articulate Storyline 3, Adobe Flash, SMK Akuntansi.

signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil menunjukkan rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen sebesar 72,72 (SD = 10,93) lebih tinggi dibanding kelas kontrol sebesar 66,33 (SD = 11,60). Uji t independen menghasilkan $t(70) = 2,366$ dengan $p = 0,021 (< 0,05)$, menandakan perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 lebih efektif meningkatkan minat belajar siswa SMK Akuntansi dibanding Adobe Flash. Temuan ini merekomendasikan penggunaan Articulate Storyline 3 sebagai alternatif utama dalam merancang media pembelajaran interaktif dan menekankan pentingnya dukungan infrastruktur seperti koneksi internet untuk optimalisasi implementasi.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi membawa peluang terhadap bidang pendidikan, banyak hasil pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran baik itu dalam model pembelajaran maupun melalui media sebagai sarana pembelajaran di sekolah. Perkembangan teknologi membawa peluang terhadap bidang pendidikan, banyak hasil pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran baik itu dalam model pembelajaran maupun melalui media sebagai sarana pembelajaran di sekolah, Kompetensi tenaga pendidik sedang diuji mereka berusaha lebih, agar dapat beradaptasi pada proses pembelajaran.

Dengan menurunnya minat belajar akibat Learning loss berdampak pada keberhasilan belajar, tidak bisa mencapai tujuan dari pembelajaran tersendiri, siswa-siswi menjadi kurang akan pemahaman serta keterampilan pada mata Pelajaran Karena berkurangnya persentase ketercapaian pada suatu pelajaran, program pendidikan tidak bisa berhenti agar berlanjutnya pendidikan, maka yang dilakukan ialah berkurangnya ketercapaian dalam pelajaran. Membuat pelajar menjadi kehilangan motivasi serta minat karena keterbatasan dalam membangun suasana belajar yang baik.

Dalam proses pembelajaran pada lingkungan sekolah juga memiliki faktor eksternal yang berkaitan mempengaruhi minat belajar seperti media pembelajaran. Adanya media pembelajaran menarik perhatian siswa dapat menimbulkan rasa senang dalam belajar (Kompri, 2017). Didukung oleh pernyataan Slameto (2015) menyatakan perasaan senang sebagai salah satu indikator minat belajar. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang berperan dalam menyampaikan materi terhadap siswa (Sari & Harjono, 2021).

perlu dilakukannya pembaharuan juga perkembangan yang berlanjut untuk membuat media pembelajaran, agar siswa dapat beradaptasi dengan zaman. Salah satu contoh dapat menggunakan perangkat Articulate Storyline 3. *Articulate Storyline 3* adalah platform / perangkat lunak untuk membuat presentasi interaktif mirip dengan yang diciptakan dengan *Microsoft PowerPoint*, tapi dengan lebih kemampuan canggih yang mudah digunakan, seperti sebagai garis waktu, film, gambar, karakter, animasi, dan yang lainnya. Perangkat Articulate Storyline 3 banyak menyajikan fitur untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif Selain perangkat *Articulate Storyline 3* terdapat perangkat yang memiliki kesamaan yaitu *Adobe Flash*, *Adobe Flash* merupakan perangkat dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan audio visual yang dapat menyampaikan materi pembelajaran lebih interaktif

Pada penelitian Albahy & Setiawan (2022) didapatkan data positif terhadap minat belajar. Dengan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline yang dibuat meningkatkan minat belajar pada siswa yang ditanda memberikan respon senang juga tertarik terhadap media Media membangun pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Sedangkan penelitian Muhammad & Yolanda (2022) menemukan dalam penelitiannya dengan media pembelajaran menggunakan Perangkat *Adobe Flash* dapat membangkitkan minat belajar pada pembelajaran dengan memberikan respon senang

Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran

Bilamana media mengantarkan informasi-informasi yang mengarah pada pengajaran bahwa media termasuk kedalam media pembelajaran. Menurut Arsyad (2017) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani et al., 2018)

Minat Belajar

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya (Darmadi, 2017). Minat diartikan memiliki ketertarikan serta rasa keingintahuan terhadap sesuatu. Menurut Kompri (2017) minat merupakan faktor perangsang yang kuat untuk melakukan aktivitas yang timbul karena perasaan senang, bakat, cita-cita, dan perhatian. Minat dapat terjadi karena terdapat hubungan yang tercipta dari diri sendiri dengan suatu hal atau bentuk, dapat berupa kegiatan.

Menurut Moh. Uzer Usman dalam Darmadi (2017) mengatakan pembelajaran yang efektif terdapat adanya minat serta perhatian siswa dalam belajar. Oleh sebab itu minat memiliki peran penting yang berpengaruh pada belajar, melalui minat seseorang akan melakukan sesuai diminatinya, maka sebaliknya jika tidak dimiliki minat tidak akan melakukan sesuatu

Dapat disimpulkan bahwa minat suatu hubungan seseorang yang memiliki perhatian lalu menjadi ketertarikan pada sesuatu yang diiringi dengan rasa ingin mengetahui juga mempelajarinya, serta memberikan perasaan senang saat melakukannya dan semakin dekat hubungan tersebut maka semakin tinggi juga minatnya Seseorang yang mendapati keadaan minat ditemukan ketika memberikan perhatian lebih pada suatu hal. Perasaan senang yang diberikan membuat seseorang ingin melanjutkan aktivitas tersebut karena rasa keingintahuannya. Pembelajaran efektif yakni terdapat unsur minat dalam kegiatan pembelajaran ketika siswa tertarik, kemudian terlibat aktif, memberikan perhatian lebih serta memberikan rasa senang

Minat terhadap pelajaran tidak serta merta datang Siswa akan menunjukkan sikap positif jika siswa tersebut menggemari suatu mata Pelajaran. Darmadi (2017) menjabarkan indikator minat dalam pembelajaran: Adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subyek terhadap pembelajaran karena ada ketertarikan, Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, dan Adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik. Sedangkan menurut Slameto (2015) memberikan pernyataan indikator minat belajar ialah: Perasaan senang dengan menunjukkan ekspresi siswa lebih menyukai terhadap suatu hal dari lainnya, Perhatian dalam belajar, Keterlibatan siswa dalam kegiatan, dan ketertarikan pada suatu hal atau kegiatan.

Articulate Storyline 3

Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan media yang memberikan *feedback* dengan penggunaannya, pemakai media dapat berinteraksi dengan media untuk mempelajari pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran interaktif terdiri dari beberapa gabungan elemen seperti tulisan, foto, video, dan lainnya, media dapat berhubungan dengan teknologi untuk membuatnya.

Amiroh (2019) mendefinisikan Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Dengan elemen

multimedia yang dimiliki *Articulate Storyline 3* yakni animasi, video, dan audio dapat membangun suasana belajar bagi pelajar. Lengkapnya komponen pada *Articulate Storyline* membuat siswa dapat belajar melalui gaya belajar audiotori serta visual sehingga memberikan maksimal penerimaan materi pada siswa (Sari & Harjono, 2021).

Articulate Storyline mempunyai sejumlah keunggulan sehingga menghasilkan media yang lebih inklusif beserta kreatif. Kekuatan *Articulate Storyline* terletak pada fitur *Trigger*-nya bagi (Amiroh, 2019). Keseluruhan interaktif dalam media yang dibuat oleh *Articulate Storyline 3* didapat hasil memanfaatkan *trigger* dalam mengendalikan semua komponen. Fitur *trigger* dapat memberikan perintah ataupun mengendalikan seluruh objek untuk melakukan aksi sesuai dengan keinginannya

Adobe Flash

Aplikasi *Adobe Flash* adalah sebuah *software* yang dapat berguna dalam mengembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dan inovatif (Tiwow et al., 2022). Sedangkan menurut Faturokhmah (2020) *Adobe Flash* merupakan program yang didesain khusus oleh Adobe dipergunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang menarik dalam keperluan seperti Pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Perangkat *Adobe Flash* memiliki berbagai macam fitur-fitur yang dapat menambah nilai dalam media pembelajaran, salah satu fitur yang diberikan ialah *Action Script*. Pada perangkat *Adobe Flash* terdapat keunggulan yang dimilikinya, dengan adanya fitur *Actionscript* dapat menciptakan animasi dengan memanfaatkan kode sehingga dapat menurunkan ukuran dari hasilnya akan tetapi tidak menurunkan kualitas, mampu memperlihatkan video, musik, serta gambar dalam satu file yang dimana sangat cocok untuk membuat media pembelajaran dan pembelajaran menjadi menarik. Manfaat elemen dalam *Adobe Flash* seperti, audio yang membuat fokus siswa serta animasi dapat membantu menjelaskan konsep materi (Astuti & Nurcahyo, 2019). Menggabungkan element seperti teks, audio, gambar, dan animasi dapat memudahkan dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan

Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis eksperimen melalui dua kelompok untuk dibandingkan minat belajar. Penelitian eksperimen, peneliti sengaja mengendalikan dan memanipulasi kondisi yang menentukan kejadian dimana peneliti itu tertarik merupakan pandangan Cohen dan Manion (Yusuf 2019). metode eksperimen akan menggunakan desain the randomized Posttest only control group design, Mengambil dua kelas akuntansi yaitu 10 AKL-1 dan 10 AKL-2 untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* sedangkan kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *Adobe Flash*. Kedua kelompok tidak diberikan pretest. Penelitian menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner, data kuesioner diambil dengan memanfaatkan skala *Likert*. Data kuantitatif hasil pengukuran akan diuji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilanjut uji hipotesis dengan uji t.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pertama diambil data untuk Uji Validitas dan mendapatkan 20 butir pertanyaan mendapatkan hasil korelasi lebih dari r tabel 0.361 dan hasil signifikansinya dibawah 0.05 sehingga disimpulkan setiap butir pertanyaan ialah valid. Kemudian melakukan uji reliabilitas mendapatkan hasil

cronbach's Alpha 0.895, yang berarti lebih dari 0.70 dan dibawah 0.90, yang berarti instrumen bernilai reliabilitas. Selanjutnya mengambil data kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Deskripsi Data

Tabel 4. 1
Hasil Nilai Minat Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Indikator	N	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
			Skor	Rerata	%	Skor	Rerata	%
1	Ketertarikan	5	668	133,6	25,52	617	123,4	25,84
2	Perasaan Senang	5	668	133,6	25,52	612	122,4	25,63
3	Keterlibatan	5	633	126,6	24,18	568	113,6	23,79
4	Perhatian dalam belajar	5	649	129,8	24,79	591	118,2	24,75
Jumlah		20	2618	523,6	100	2388	477,6	100

Pada tabel di atas dengan 20 butir pertanyaan mendapatkan skor minat belajar, pada nilai indikator ketertarikan dan perasaan senang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan skor diatas 25% lebih tinggi dari indikator keterlibatan dan perhatian dalam belajar hanya mendapatkan skor dibawah 25%. kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mempunyai nilai terendah pada indikator keterlibatan. Pada jumlah hasil akhir, kelas eksperimen didapatkan skor lebih tinggi yaitu 2618 dari kelas kontrol dengan perolehan skor 2388.

Uji Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4. 2
Hasil Uji Normalitas

Test of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov a			Shapiro-Wilk		
	Kelas Eksperimen	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SKOR	10 AKL-2	.129	36	.137	.950	36	.105
	Kelas Kontrol						
SKOR	10 AKL-1	.125	36	.173	.950	36	.103

a. Lilliefors Significance Correction

Kolmogorov-Smirnov mempunyai catatan kaki a termuat Lilliefors Significance Correction yang memiliki makna penyesuaian dengan Lilliefors. Pada variabel Minat belajar siswa kelas eksperimen mendapatkan skor 0.137, Pada variabel Minat belajar siswa kelas kontrol mendapatkan skor 0.173, yang berarti nilai taraf signifikansi nya lebih besar dari yang ditentukan (α) = 0,005. Hal tersebut menjadi kesimpulan bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal.

Pada variabel Minat belajar siswa kelas kontrol mendapatkan skor 0.173, yang berarti nilai taraf signifikansi nya lebih besar dari (α) = 0,005. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Tabel 4. 3
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.297	1	70	.588

Bersumber pada data diatas didapatkan nilai Signifikansi (Sig) pada Based on Mean sebesar $0,588 > 0.05$, sehingga memiliki konklusi bahwa varians minat belajar kelas eksperimen juga minat belajar kelas kontrol adalah sama atau homogen

Pengujian Hipotesis

diketahui bahwa hasil pengujian data berdistribusi normal dan homogen, dapat diartikan bahwa kedua syarat telah terpenuhi untuk melakukan pengujian uji hipotesis.

Uji t

Tabel 4. 4
Hasil Uji T

	Kelas	N	Mean	Std.Deviation	t	Sig (2-tailed)
Skor	10 AKL-2 (Eksperimen)	36	72.7222	11 .10884	2. 366	.021
	10 AKL-1 (Kontrol)	36	66.3333	11 .79346	2. 366	.021

Hasil dari tabel tersebut, terdapat nilai *Mean* yang menandakan perbedaan minat belajar kelas eksperimen yaitu 72.7222 dengan kelas kontrol 66.3333, pada *Std. Deviation* dua kelas memiliki nilai standar deviasi yang mendekati, artinya tingkat variasi nilai antar siswa relatif sama. Nilai $t = 2.366$ yang mengindikasikan perbedaan statistik signifikan dan relevan. Karena nilai Sig (2-Tailed) $0.021 < 0.05$ menandakan bahwa menolak hipotesis nol dan ditemukan perbedaan minat belajar antara kelompok itu signifikan nyata.

Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji perbedaan minat belajar siswa kelas x SMK Akuntansi ketika menggunakan dua jenis media pembelajaran interaktif: media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 dan media pembelajaran interaktif Adobe Flash. Menilai minat belajar pada media pembelajaran menggunakan 4 indikator minat belajar mendapatkan hasil skor yang berbeda dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 dan media pembelajaran interaktif Adobe Flash, kedua media tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa dan ditemukannya perbandingan nilai minat belajar, mendapatkan hasil media pembelajarn interaktif Articulate Storyline 3 lebih unggul dari media pembelajaran interaktif Adobe Flash.

DAFTAR PUSTAKA

- Albahy, A. A., & Setiawan, A. M. (2022). Development of Interactive Media Based on Articulate Storyline to Enhance Student Interest at Junior High School on The Pressure of Substance's Material. 4.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, E., & Nurcahyo, H. (2019). Development of Biology Learning Media Based on Adobe Flash to Increase Interest and Conceptual Understanding. *Journal of Physics: Conference Series*, 1241(1), 012050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1241/1/012050>
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Faturokhmah, U. H. (2020). *Adobe Flash Solusi Pengembangan Media Pembelajaran Mengulas Film*. Pasuruan: Momie Vision.
- Kompri. (2017). *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Muhammad, I., & Yolanda, F. (2022). Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Software Adobe Flash Cs6 Profesional Sebagai Media Pembelajaran. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i1.11083>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Cetakan keenam)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tiwow, D. N. F., Tambingon, H. N., Joufree Rotty, V. N., Lomban, E. A., & Mangelep, N. O. (2022). THE INFLUENCE OF ADOBE FLASH-BASED LEARNING MEDIA ON INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(3), 243–254. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i3.906>
- Yusuf, A. M. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan (5th ed.)*. Jakarta: Prenadamedia Group.