

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS WEB
ARTICULATE STORYLINE 3

Baiq Addina Azza Awlia Wangi¹, Padlurrahman², Hary Murcahyanto^{3*}
Universitas Hamzanwadi^{1,2,3}
harymurcahyanto@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline3* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari di SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan efektif, dengan skor rata-rata 89% pada aspek kemudahan penggunaan, manfaat, daya tarik produk, dan penggunaan media. Pengujian lapangan menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Media ini menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan media konvensional dalam pembelajaran seni tari, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis web yang dapat diterapkan secara efektif di sekolah. Simpulan, media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline3* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari

Kata Kunci: *Articulate Storyline3*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar,
Seni Tari

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate interactive web-based learning media in Articulate Storyline 3 to increase student motivation for learning in high school dance lessons. The research method used was research and development (R&D), and experts in materials, media, and language validated the developed product. The results showed that this media was efficient and effective, with an average score of 89% across ease of use, usefulness, product appeal, and media use. Field testing demonstrated that this media can increase student motivation to learn, with post-test scores in the experimental group higher than those in the control group. This media offers an innovative solution to overcome the limitations of conventional media in dance lessons, while providing an interactive and enjoyable learning experience. This research contributes to the development of web-based learning media that can be effectively implemented in schools. In conclusion, interactive web-based learning media created with Articulate Storyline 3 have proven effective in increasing student motivation during dance lessons.

Keywords: Articulate Storyline3, Learning Media, Learning Motivation, Dance

PENDAHULUAN

Pendidikan seni tari merupakan aspek penting dalam pengembangan kompetensi siswa di sekolah menengah atas (Gardini et al., 2023). Pendidikan seni tari tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi budaya, seni tari juga membantu siswa meningkatkan keterampilan motorik, kreativitas, serta karakter mereka (Ashobah et al., 2019). Sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia, pendidikan seni tari memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik secara holistik dan kontekstual. Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan pendekatan yang lebih personal dan sesuai dengan minat serta kebutuhan lokal siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin menciptakan generasi yang tidak hanya pandai akademik, tetapi juga terampil dalam kehidupan serta menghargai budaya mereka. Oleh karena itu, penelitian terkait implementasi pendidikan seni tari dalam Kurikulum Merdeka SMA menjadi penting untuk mengeksplorasi bagaimana kurikulum ini dapat mendukung pengembangan seni tari secara efektif dan berkelanjutan.

Seni tari di sekolah berfungsi untuk mengenalkan siswa pada keberagaman budaya bangsa sekaligus mengembangkan keterampilan fisik, seperti koordinasi motorik, kreativitas, rasa percaya diri, serta kecerdasan kinestetik (Azzahra et al., 2023; Lestarani et al., 2023; Rianto, 2020). Melalui seni tari, peserta didik dapat melatih tubuh untuk mengekspresikan ide dan emosi secara harmonis dan bermakna, sekaligus memupuk rasa cinta terhadap budaya. Namun, pembelajaran seni tari di sekolah menghadapi tantangan, terutama terkait keterbatasan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pengajaran secara optimal (Heliawati et al., 2022; Siegel & Hadi, 2020; Rianto, 2020; Sindu et al., 2020; Husna & Fajar, 2022; Junpahira & Pahlevi, 2023). Metode konvensional yang masih dominan, seperti demonstrasi langsung oleh guru dan penggunaan media cetak, sering kali tidak cukup efektif untuk menjelaskan gerakan tari yang kompleks dan tidak mampu menarik minat siswa. Akibatnya, siswa kesulitan dalam memahami teknik dasar hingga pengembangan gerakan, yang mempengaruhi pencapaian keterampilan mereka.

Masalah utama yang muncul akibat kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni tari adalah penurunan motivasi intrinsik (Indrawan et al., 2020). Ketika siswa tidak merasa tertarik atau tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung kurang termotivasi untuk menguasai keterampilan tari, yang dapat berujung pada penurunan kualitas hasil belajar dan berkurangnya pengembangan kreativitas serta kemampuan kinestetik mereka (Zhang, 2022; Khoiriyah & Murniyati, 2021; Rinawati, 2021). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif serta menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa (Murcahyanto et al., 2022; Widiastuti, 2018; Nurdyansyah, 2019). Salah satu solusi kontemporer adalah

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat membantu mengatasi masalah ini. (Irawan & Wirasasmita, 2019).

Pembelajaran berbasis web menyediakan fleksibilitas dan kemudahan akses bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa dapat belajar secara mandiri, mengulang materi, dan berlatih tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Pembelajaran berbasis web juga mendukung interaksi dua arah antara siswa dan instruktur, yang memungkinkan umpan balik langsung dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pratiwi & Wahyudi, 2021; Haiqal & Hidayat, 2017; Kardoyo et al., 2021; Wulandari, 2017; Yanti et al., 2019; Yualita et al., 2017; Umbara et al., 2020; Syamsuar & Reflianto, 2019).

Media pembelajaran interaktif berbasis web menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan fleksibel dalam pembelajaran seni tari (Sari, 2021). Media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta menawarkan elemen interaktif seperti video tutorial, kuis, dan simulasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan media konvensional, media berbasis web memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri, mengulang materi yang belum dikuasai, dan memperoleh umpan balik instan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan media ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi multi-indrawi dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Dengan demikian, media interaktif berbasis web dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif (Ramadhani et al., 2023).

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web adalah *Articulate Storyline3*. Perangkat lunak ini memungkinkan pembuatan konten multimedia interaktif dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang mendalam. *Articulate Storyline3* dapat digunakan untuk membuat kuis, simulasi, dan video tutorial yang mendukung pembelajaran seni tari, memungkinkan siswa untuk melihat gerakan tari secara lebih jelas dan terperinci (Firstiananta et al., 2023). Keunggulan utama dari *Articulate Storyline3* adalah kemampuannya untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, di mana siswa dapat mengakses dan mempelajari materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka (Rianto, 2020). Hal ini membuatnya sangat relevan dalam konteks pendidikan saat ini, yang mengedepankan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran..

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline3* yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni tari di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni tari, serta untuk menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan *Articulate Storyline3*, diharapkan proses pembelajaran seni tari dapat

menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline3* telah dilakukan dalam berbagai konteks, seperti pembelajaran bahasa dan kesehatan. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan media ini dalam pembelajaran seni tari masih terbatas, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan khusus dalam pembelajaran seni tari di sekolah.

Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline3* dalam konteks seni tari, sebuah bidang yang belum banyak dieksplorasi dengan platform ini. Dengan menggabungkan teori konstruktivisme, pembelajaran interaktif, dan penggunaan teknologi web, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni tari dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline3*. Media ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran seni tari di sekolah dan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta efektivitas pembelajaran. Model yang digunakan mengacu pada model Borg dan Gall (1983), yang telah disesuaikan dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan sumber daya. Model ini dipilih karena menekankan proses yang sistematis, terstruktur, dan berbasis evaluasi berkelanjutan.

Tahapan pengembangan dalam penelitian ini dimulai dengan Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal, di mana peneliti mengumpulkan data melalui studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara dengan guru seni budaya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami kebutuhan, kendala, dan kondisi pembelajaran seni tari di sekolah. Selanjutnya, pada tahap Perencanaan, peneliti merumuskan tujuan pengembangan, desain media, dan struktur materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pengembangan Produk Awal dilakukan dengan membuat prototipe media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline3*, yang mencakup video gerakan tari, ilustrasi visual, animasi, dan latihan interaktif.

Setelah prototipe selesai, tahap Uji Ahli dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan isi, tampilan, dan aspek teknis media oleh para ahli materi, media, dan bahasa. Revisi Produk Awal dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli untuk memperbaiki kekurangan dan memastikan kesesuaian dengan standar pedagogis dan teknologis. Kemudian, Uji Coba Terbatas dilakukan dengan kelompok kecil siswa untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media, diikuti dengan Uji Coba Lapangan

pada kelompok yang lebih besar untuk mengukur dampak media terhadap keterampilan tari, pemahaman, dan motivasi belajar siswa.

Penyempurnaan akhir terhadap produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang optimal dan siap digunakan secara luas. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan siswa yang terlibat dalam uji coba. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Aikmel, Lombok Timur, tahun 2025.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi media oleh para ahli, angket kepraktisan untuk guru dan siswa, serta angket efektivitas untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung persentase validitas, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan skor yang diberikan oleh responden. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Model/Produk

Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi untuk memahami konteks dan masalah dalam pembelajaran seni tari di sekolah. Data dikumpulkan melalui studi literatur, observasi lapangan di SMA Negeri 1 Aikmel, dan wawancara dengan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, dengan kurangnya pemanfaatan media interaktif. Kendala utama adalah belum maksimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni tari, yang mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis web, seperti *Articulate Storyline3*.

Perencanaan

Tujuan pengembangan media adalah menyediakan sarana pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar tari. Media dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline3*, yang fleksibel dalam mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video. Desain media disusun berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan media interaktif, dengan struktur isi yang sistematis untuk mendukung pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Pengembangan Produk Awal

Produk awal media pembelajaran interaktif dikembangkan berdasarkan desain yang telah direncanakan. Media ini menggabungkan teks, gambar, audio, dan video, serta dilengkapi dengan panduan penggunaan yang menjelaskan fitur-fitur seperti tombol informasi, keluar, home, dan kembali. Berikut beberapa hal yang disajikan pada produk awal media pembelajaran interaktif, yaitu: Panduan Penggunaan Media, Info pengembang, Pendahuluan, Materi, dan Evaluasi (kuis dan games).



Gambar 1.
Panduan Penggunaan Media



Gambar 2.
Materi

Uji Ahli (*Expert Review/Validation*)

Hasil validasi ahli media terhadap produk yang dikembangkan dengan aspek desain visual diperoleh nilai sebesar $7/8 = 88$ persen, aspek tata letak diperoleh nilai sebesar $7/8 = 88$ persen, dan aspek estetika diperoleh $7/8 = 88$ persen dengan nilai rata-rata hasil validasi ahli media sebesar 88 persen dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dengan aspek kesesuaian isi diperoleh nilai sebesar $7/8 = 88$ persen, aspek ketetapan konsep diperoleh nilai sebesar $6/8 = 75$ persen, dan aspek kelengkapan isi diperoleh $6/8 = 75$ persen dengan nilai rata-rata hasil validasi ahli materi sebesar 79 persen dengan kategori layak. Hasil validasi ahli bahasa terhadap produk yang dikembangkan dengan aspek keterbacaan diperoleh nilai sebesar $8/8 = 100$ persen, aspek kejelasan diperoleh nilai sebesar $6/8 = 75$ persen, dan aspek penggunaan bahasa diperoleh $8/8 = 100$ persen dengan nilai rata-rata hasil validasi ahli materi sebesar 92 persen dengan kategori sangat layak.

Uji Coba Terbatas (*Small Group Try-Out*)

Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline3* memperoleh persentase rata-rata 89% untuk semua aspek, dengan kategori "sangat praktis". Aspek persepsi kemudahan penggunaan, manfaat, daya tarik produk, dan penggunaan produk masing-masing memperoleh persentase sebesar 89%, 88%, 90%, dan 89%. Pada uji validitas data, dari 25 kuesioner motivasi yang diujikan ke 35 siswa dihasilkan jumlah soal yang valid sebanyak 12 kuesioner motivasi dan siap diujikan serta 11 kuesioner motivasi tidak valid tidak layak

diujikan. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan metode *internal consistency* dengan alfa cronbach melalui program SPSS versi 25. Uji terhadap keseluruhan item valid dan tidak valid menghasilkan tingkat koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,883 angka tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang “Tinggi”.

Uji Coba Lapangan (*Field Testing*)

Tabel. 1
Hasil Uji Normalitas
Kolmogorov-Smirnov

	Statistic	df	Sig.
Kontrol_Pretest	.100	60	.200*
Kontrol_Posttest	.089	60	.200*
Experimen_Pretest	.088	60	.200*
Experimen_Posttest	.077	60	.200*

Nilai signifikansi pada skor menunjukkan 0,200 ($p > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa asumsi normalitas terpenuhi. Selain itu, hasil uji Kolmogorov-Smirnov untuk semua data (kontrol dan eksperimen, pretest maupun posttest) menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05.

Tabel. 2
Hasil Uji Homogen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Hasil Motivasi	Based on Mean	.512	1	118	.476

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene’s Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,476 ($p > 0,05$).

Tabel. 3
Independent Samples Test

Levene’s Tese for Equality of Variances					
	F	Sig	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances assumed	.512	.476	-3.415	188	.001

Nilai t hitung sebesar -3,415 dengan derajat kebebasan (df) = 118 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,001. Karena nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka hasil ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah signifikan secara statistik.

Tabel 4.
Analisis Deskriptif

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Erroo Mean
Postest_Kontrol	60	36.63	4.506	.582
Postest_Ekperimen	60	39.55	4.845	.625

Hasil analisis deskriptif (*Group Statistics*) menunjukkan bahwa jumlah peserta pada masing-masing kelompok, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen,

adalah sebanyak 60 orang ($N = 60$). Nilai rata-rata (*Mean*) posttest pada kelompok kontrol sebesar 36,63, sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen sebesar 39,55. Data ini menunjukkan bahwa secara deskriptif, peserta pada kelompok eksperimen memiliki nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan rata-rata sebesar 2,92 poin ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil yang lebih baik pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Variabel Motivasi kelas kontrol dan motivasi pada penelitian ini diukur menggunakan 12 butir instrumen berupa kuesioner yang memiliki skor 1 sampai 4, dengan rentang skor ideal 30 sampai 48.

Tabel. 5
Kategorisasi Motivasi kelas Kontrol

Kategori	Skor Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	49>	22	36.67%
Tinggi	$32 < X \leq 39$	27	45.00%
Sedang	$26 < X \leq 32$	11	18.33%
Rendah	$21 < X \leq 26$	0	0.00%
Sangat Rendah	$M < 21$	0	0.00%
Total		60	100%

Dari 60 siswa yang diteliti, mayoritas motivasi kelas kontrol berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 27 siswa (45.00%), diikuti oleh kategori sangat tinggi sebanyak 22 siswa (36.67%) dan kategori sedang sebanyak 11 siswa (18.33%).

Tabel. 6
Kategorisasi Motivasi kelas eksperimen

Kategori	Skor Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	49>	34	56.67%
Tinggi	$32 < X \leq 39$	22	36.67%
Sedang	$26 < X \leq 32$	4	6.67%
Rendah	$21 < X \leq 26$	0	0.00%
Sangat Rendah	$M < 21$	0	0.00%
Total		60	100%

Dari 60 siswa yang diteliti, mayoritas motivasi kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi 34 siswa (56.67%), diikuti oleh kategori tinggi sebanyak 22 siswa (36.67%) dan kategori sedang sebanyak 4 siswa (6.67%). Berdasarkan data dan temuan dari uji coba lapangan, dilakukan penyempurnaan akhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penyempurnaan mencakup aspek pedagogis dan penggunaan bahasa sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator ahli media, materi dan bahasa. Produk akhir yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif, menarik, dan efektif dalam menunjang pembelajaran seni tari di sekolah.

Validasi Produk

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 92% dengan kategori *sangat layak*. Hasil ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Secara lebih rinci, aspek keterbacaan dan penggunaan bahasa mendapatkan skor 100% (sangat layak), yang berarti bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dipahami, serta sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Penggunaan bahasa yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan materi sehingga pesan pembelajaran tersampaikan lebih jelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ayuwardani, (2023) yang menyatakan bahwa kejelasan bahasa merupakan faktor penting dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor total sebesar 79% yang termasuk kategori *layak*. Secara lebih rinci, aspek kesesuaian isi memperoleh skor 88% (sangat layak), yang menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran telah relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi indikator penting bahwa konten yang disajikan sudah mendukung pencapaian kompetensi yang ditetapkan. Kesesuaian isi juga memperlihatkan bahwa materi mampu memberikan arahan yang jelas bagi peserta didik dalam memahami topik yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan Dewi et al., (2022) yang menyatakan bahwa kesesuaian isi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran menjadi salah satu tolok ukur utama kelayakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh skor total sebesar 88% yang termasuk kategori *sangat layak*. Ketiga aspek yang dinilai, yaitu desain visual, tata letak, dan estetika, masing-masing memperoleh skor 88% dengan kategori *sangat layak*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah dirancang secara menarik, proporsional, dan memiliki nilai estetika yang baik. Desain visual yang proporsional dapat membantu peserta didik lebih fokus pada materi inti, sedangkan tata letak yang rapi mendukung keterbacaan informasi.

Selain itu, nilai estetika yang baik juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini sejalan pula dengan temuan oleh Sitanggang (Sitanggang,et.al.2024), yang menunjukkan bahwa aspek estetika dalam media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, hasil validasi ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan tinggi, khususnya dari sisi visual, tata letak, dan estetika, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara lebih optimal.

Hasil Uji Coba Terbatas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline3* sangat praktis digunakan, dengan skor 89% pada aspek kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah mengakses dan menavigasi fitur-fitur dalam media tanpa hambatan

teknis yang berarti. Kemudahan penggunaan merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi belajar, karena semakin sederhana dan intuitif media tersebut, semakin besar kemungkinan siswa dapat fokus pada materi daripada pada kesulitan teknis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Munawir et al. (2024) yang menekankan pentingnya media yang praktis dan mudah dioperasikan dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Aspek manfaat media juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan skor 88%, yang berarti media ini dianggap sangat berguna dalam mendukung proses belajar seni tari. Media ini dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih cepat, interaktif, dan menyenangkan, yang sesuai dengan temuan penelitian Ningsih et al., (2025). Media pembelajaran yang bermanfaat tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memperkuat motivasi belajar mereka.

Selain itu, aspek daya tarik produk memperoleh skor tertinggi, yaitu 90%, yang menunjukkan bahwa tampilan visual, audio, dan animasi dalam media berhasil menarik perhatian siswa dan mempertahankan minat mereka selama pembelajaran. Daya tarik visual sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa. Skor tinggi pada aspek daya tarik ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan efektif dalam memenuhi fungsi estetis dan pedagogis. Aspek penggunaan produk yang sebenarnya juga memperoleh skor 89%, yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara teoritis tetapi juga dapat diterapkan secara praktis dalam situasi pembelajaran nyata, mendukung pembelajaran yang optimal (Milala et al., 2021).

Hasil Uji-t

Berdasarkan hasil uji-t independen diperoleh nilai t hitung = -3,415 dengan derajat kebebasan (df) = 118 dan nilai signifikansi (p) = 0,001. Karena $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya, perbedaan nilai tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan benar-benar mencerminkan pengaruh perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

Selaras dengan itu, hasil analisis deskriptif (*Group Statistics*) menunjukkan bahwa jumlah peserta pada masing-masing kelompok adalah 60 orang ($N = 60$). Nilai rata-rata (mean) posttest kelompok kontrol sebesar 36,63, sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 39,55. Dengan demikian, secara deskriptif terlihat bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan selisih sebesar 2,92 poin. Perbedaan nilai rata-rata ini memperkuat hasil uji-t yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline 3* berkontribusi terhadap peningkatan

hasil belajar siswa. Media ini dinilai mampu menyajikan materi secara lebih menarik, terstruktur, dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap variabel terikat yang diukur. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan media berbasis teknologi tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan capaian belajar siswa (Sugiyono, 2019).

Selain itu, temuan ini konsisten dengan penelitian Sawitri et al., (2024) yang melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa karena menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik. Penyajian materi dengan kombinasi teks, gambar, animasi, dan navigasi yang mudah dipahami menjadikan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Senada dengan itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat memperkuat fokus siswa dan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam (Amaliya & Kubro, 2025). Dengan demikian, penggunaan *Articulate Storyline 3* dapat dianggap sebagai solusi praktis untuk mendukung pembelajaran modern yang menuntut inovasi, efektivitas, dan peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline3* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari. Produk ini telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan di SMA/MA dengan nilai validasi oleh validator media sebesar 88% (sangat layak), oleh ahli materi 79% (layak), dan oleh ahli bahasa 92% (sangat layak). Selain itu, berdasarkan respon siswa, media ini dinyatakan sangat praktis dengan persentase 89%, yang menunjukkan kepraktisan penggunaan dalam pembelajaran seni tari. Secara deskriptif, hasil posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi (39,55) dibandingkan dengan kelompok kontrol (36,63), yang mengindikasikan bahwa media ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keberhasilan pengembangan produk ini memiliki kekuatan dalam beberapa aspek, seperti kemudahan penggunaan *Articulate Storyline3* yang *user-friendly*, memungkinkan pengembangan media yang interaktif dan menarik dengan kuis, simulasi, dan animasi. Fleksibilitas publikasi yang tinggi juga menjadi keunggulan, memungkinkan media diakses di berbagai perangkat. Media ini kompatibel dengan *Learning Management System* (LMS) melalui SCORM dan LRS, serta memiliki pustaka sumber daya yang kaya, mempercepat proses pengembangan. Meskipun demikian, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti biaya lisensi yang tinggi, keterbatasan dalam kustomisasi lanjutan, dan kebutuhan spesifikasi komputer yang memadai untuk kinerja optimal.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengatasi kelemahan tersebut dengan mencari alternatif perangkat lunak yang lebih terjangkau atau mengembangkan fitur tambahan untuk meningkatkan kustomisasi dan fungsi offline. Penelitian berikutnya juga dapat memperluas implementasi media pembelajaran interaktif ini ke berbagai sekolah dengan kondisi yang berbeda-beda dan mengukur dampak jangka panjangnya terhadap motivasi dan keterampilan siswa dalam seni tari.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya, R., & Kubro, K. (2025). Strategi Pembelajaran (PJBL) Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1). <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3639>
- Ashobah, D. N, Nurbaeti, R. U, & Toharudin, M. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Laki-Laki Kelas V dalam Pembelajaran Seni Tari (Studi Kasus Di SDIT Nurul Hidayah Brebes). *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 39–44. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.57>
- Ayuwardani, M. (2023). Pemahaman Materi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 1(2), 213–221. <https://doi.org/10.59024/jise.v1i2.130>
- Azzahra, L., Farida, F., & Pitri, R. (2023). Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 5(1), 1-13. <https://doi.org/10.29303/jm.v5i1.4977>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://e-journal.unimudatorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1790>
- Firstiananta, H., Faradita, M. N, & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Gardini, T., Maelani, R. S. M., & Hartati, S. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Tari dan Jenis Kelamin terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 129–140. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.301>
- Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 182–199. <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i02.934>
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 Multimedia Based on Gamification to Improve Critical Thinking Skills and Self-Regulated Learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3). <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>

- Husna, A., & Fajar, D. M. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on Newton's Law Material with a Contextual Approach at the Junior High School Level. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 4(1). <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v4i1.5857>
- Irawan, U., & Wirasasmita, R. H. (2019). Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 84–90. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/1654/961>
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wardani, E., & Wiguna, I. M. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Purwokerto Selatan: Pena Persada
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2). <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7220>
- Kardoyo, K., Feriady, M., Farliana, N., & Pitaloka, L. K. (2021). Optimization of Outcome Program Vocational Long-Life Education “PKBM Bina Warga Kendal” Through the Development of Entrepreneurial-Based Website. *Indonesian Journal of Devotion and Empowerment*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/ijde.v3i2.50806>
- Khoiriyah, B., & Murniyati, M. (2021). Peran Teori “Discovery Learning” Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.54150/thawalib.v2i2.20>
- Lestarani, D., Lalang, A. C., & Manggi, I. (2023). Development of Articulate Storyline 3-Based Digital Teaching Materials on the Subject of Atomic Structure and Periodic Elements System for SMA/MA Students in Class X. *Orbital*, 15(2). <https://doi.org/10.17807/orbital.v15i2.17959>
- Milala, K. N. b., Harahap, F., Hasruddin, H. (2021). Developing STEM-based LKPD to Improve Student's Critical Thinking Abilities. *Inovasi Kurikulum*, 21(4). <https://doi.org/10.17509/jik.v21i4.74743>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Sero Humaniora*, 9(1). <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SH/article/view/2828>
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Harjuni, L. L. (2022). Media Interaktif berbasis Animasi pada Pembelajaran Tari. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), 68–77. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5305>
- Ningsih, S. Y., Kartono, K., & Pranata, R. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Project Based Learning pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SD 39 Pontianak Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5624–5627. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2673>

- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press
- Pratiwi, S. I., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.307>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). SISTEMATIC LITERATURE RIVIEW: PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN KONVENSIIONAL PADA PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1). <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rinawati, A. D. D. (2021). Psychological Studies of the Reality of the Student Development: Reviewed from the Theory of Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, & David Paul Ausubel. *SHEs: Conference Series*, 4(5). <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/66217/37303>
- Sari, I. D. (2021). *Pengembangan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sd/Mi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/14567/1/COVER%20CBAB%201%2C%20B%202%2C%20DAPUS%20%20INTAN%20DIANA%20SARI.pdf>
- Sawitri, J. I., Sekali, T, N, B, K., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. c. (2025). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102. <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.17>
- Siegel, K., & Hadi, K. (2020). *Articulate Storyline 360: Beyond the Essentials*. IconLogic
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The Effectiveness of the Application of Articulate Storyline 3 Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3). <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Sitanggang, C., Simalango, M., Purba, R., & Fahruzi, D. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *EducationJournal*, 4(3). <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/927>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research dan Development*. Bandung : Alfabeta
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>

- Umbara, D. P., Apriani, A., & Pd, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Tari Kijang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menari Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Ciamis. *Magelaran Jurnal Pendidikan Seni*, 3(2), 25–37. <https://doi.org/10.35568/magelaran.v3i2.957>
- Widiastuti, N. M. D. (2018). Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis Android. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.336>
- Wulandari, R. T. (2017). Pembelajaran Olah Gerak dan Tari Sebagai Sarana Ekspresi dan Apresiasi Seni bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 27(1), 1–18. <https://lib.um.ac.id/index.php/2017/08/01/pembelajaran-olah-gerak-dan-tari-sebagai-sarana-ekspresi-dan-apresiasi-seni-bagi-anak-usia-dini/>
- Yanti, D., Yusran, S., & Ino, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari Tradisional Lumense Kelas VIII SMP Negeri 16 Poleang Tengah. *Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya*, 4(2), 54–60. <https://doi.org/10.33772/jpsb.v4i2.7822>
- Yualita, P. S., Mustika, I. W., & Hidayatullah, R. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tari Kreasi Lampung dalam Ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Tegineneng. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, 5(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSP/article/view/14384>
- Zhang, J. (2022). The Influence of Piaget in the Field of Learning Science. *Higher Education Studies*, 12(3). <https://doi.org/10.5539/hes.v12n3p162>