EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 360 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas VI SD Negeri Polaman

Dewi Masyithoh Sukmawati[1], Elok Fariha Sari[2]
[1,2]Universitas Negeri Semarang
masyithohdewi02@gmail.com[1]

ABSTRACT

Education is a conscious human effort to increase knowledge that is useful for educating and developing the potential of human resources. In the implementation process, learning media is needed that can help the teaching and learning process in the classroom. According to students learning in class during social studies subjects they have not been able to utilize learning media properly so that students have less interest in learning which results in low learning outcomes. The aim of this research is to develop Articulate Storyline 360 learning media on the proclamation of Indonesian independence material to improve student learning outcomes in class VI elementary school. The location of this research was carried out at SDN Polaman, Semarang. This research was conducted using the Research and Development (R&D) method and using the ADDIE model. The research instrument uses a questionnaire sheet and test questions. The methods used to collect data are, observation, interviews, tests, questionnaires. Then the data analysis techniques used in this research are qualitative descriptive analysis, quantitative and inferential statistics. The subjects in the research were students, teachers, media experts and material experts. The results of this research are a significant increase in student learning outcomes and the Articulate Storyline 360 learning media is feasible and effective for use in the student learning process to improve student learning outcomes.
Keywords: *learning media, articulate storyline 360, learning outcomes*

ABSTRAK

Pendidikan adalah upaya sadar manusia meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut siswa pembelajaran di kelas pada saat mata pelajaran IPS belum bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sehingga minat belajar siswa kurang yang mengakibatkan hasil belajar rendah. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline 360 pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SD. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Polaman Kota Semarang. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model ADDIE. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner dan soal tes. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu, observasi, wawancara, tes, angket. Kemudian teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Subjek dalam penelitian yaitu siswa, guru, ahli media, dan ahli materi. Hasil dari penelitian ini yaitu meningkatnya hasil belajar siswa yang signifikan dan media pembelajaran Articulate Storyline 360 yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
Kata kunci: media pembelajaran, articulate storyline 360, hasil belajar

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar manusia meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional Sisdiknas, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada dunia pendidikan zaman sekarang telah berkembang pesat dan menghasilkan beragam aplikasi yang dapat terhubung menggunakan internet. Kemajuan teknologi ini harus didukung oleh guru untuk membantu mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemajuan dalam dunia pendidikan tidak akan mungkin terjadi tanpa adanya bantuan teknologi. Maswan & Muslimin (2017) mengatakan bahwa di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi dengan berbagai konsekuensi lainnya juga menuntut peranan dunia pendidikan yang lebih besar, khususnya terhadap guru untuk menerapkan teknik, metode, media dan pendekatan yang bervariasi dalam mentransformasikan materi atau nilai-nilai kepada peserta didik.

Media yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif juga dapat dikatakan sebagai media yang bekerja dengan teknologi, karena identik dengan layanan digital/multimedia, dilengkapi dengan animasi, video, teks, bahkan permainan yang dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri. Senada dengan pendapat tersebut, Articulate storyline adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Setyaningsih (2020) menyatakan bahwa Articulate Storyline adalah program aplikasi yang mudah didukung oleh brainware pintar dengan prosedur pembelajaran interaktif, menggunakan template yang diterbitkan baik *offline* maupun *online* untuk format CD, web pribadi, dan pengolah kata kepada pengguna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru Kelas VI yang dilakukan di SDN Polaman, masih terdapat beberapa masalah dan kendala yang dialami guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah yang dialami yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran yang dirasa kurang bervariasi. Untuk menyampaikan materi guru lebih memanfaatkan video yang terdapat di YouTube dan PPT yang hanya ditampilkan dilayar monitor. Selain penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang kurang bervariasi, kurangnya minat belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran IPS yang mengakibatkan rendahnyya hasil belajar juga disebabkan karena peserta didik merasa bahwa materi yang diajarkan dalam pelajaran IPS terlalu banyak dan seringkali materi tersebut harus dihafalkan oleh peserta didik. Pada pelajaran IPS memang banyak materi yang berisi tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau sehingga alur peristiwa serta tokoh yang berperan harus dipahami dan

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

dihafalkan oleh peserta didik. Hal ini juga diperkuat oleh hasil belajar siswa yang memiliki rata-rata di bawah KKM dan hasil angket minat belajar yang peneliti bagikan kepada peserta didik Kelas VI SDN Polaman dengan hasil bahwa 17,6% peserta didik merasa tidak pernah bersemangat ketika guru mengajar pelajaran IPS, 29% peserta didik merasa kadang-kadang bersemangat ketika guru mengajar pelajaran IPS, dan 17% peserta didik merasa sering bersemangat ketika guru mengajar pelajaran IPS, dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar untuk pembelajaran IPS rendah.

Sesuai dengan latar belakang permasalahan dan penelitian yang mendukung, maka dari itu peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian *Research and Development (R&D)* dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas VI SDN Polaman Kota Semarang". Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline menampilkan sebuah aplikasi interaktif berbasis android. Dalam pelaksaan pembelajaran menggunakan aplikasi interaktif Articulate Storyline 360 berbasis android peserta didik diharap membawa *handphone* masing-masing ke sekolah dan hanya digunakan saat pelaksaan pembelajaran. Media aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android Articulate Storyline 360 tersebut di dalamnya terdapat beberapa pilihan menu untuk peserta didik seperti menu materi pembelajaran, materi pembelajaran, LKPD, dan kuis. Namun, sebelum memasuki menu aplikasi peserta didik dikenalkan oleh tokoh yang mengarahkan aplikasi. Media pembelajaran interaktif berbasis android Articulate Storyline 360 ini menjadikan aktivitas belajar peserta didik lebih menyenangkan dan bermakna. Selain belajar mengenai mata pelajaran IPS peserta didik jugasekaligus mendapatkan pengalaman pembelajaran dan memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran, serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan teknologi di zaman sekarang dalam Pendidikan di Indonesia.

TINJAUAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran

Menurut Fadilah (2020) menyatakan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyalurkan materi dari guru secaraterencana agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, segala sesuatu yang digunakan haruslah sesuatu yang dapatdigunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dankemampuan atau keterampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jika diuraikan lebih rinci, media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknologi yang digunakan dalam kegiatan mengajar, yang tujuannya agar proses komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien. Istilah media dan sumber belajar terkadang digunakan dan dijelaskan secara bergantian. Hal ini dapat dipahami karena sumber belajar dan media penghubung merupakan satu komponen pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa informasi, orang, bahan, alat, teknologi dan lingkungan. Media pembelajaran terdiri dari dua bagian, yaitu bahan dan alat. Bahan sering

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

disebut sebagai perangkat lunak, sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

2. Articulate Storyline 360

Menurut Amiroh (2019: 2), Articulate Storyline merupakan media *authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memiliki berbagai bentuk interaksi seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dll. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat kuis, simulasi, rekaman layar dan objek yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna. Kalimat tersebut senada dengan pendapat Darmawan (2016) Bahwa Articulate Storyline memiliki sifat sederhana dan didukung oleh perangkat lunak cerdas, pengguna dapat memilih keluaran sesuai dengan format yang diinginkan. Bisa berupa *website* berbasis Android atau terintegrasi dengan LMS. Articulate Storyline sendiri bisa dijalankan secara *offline* maupun *online*. Dari tampilannya, aplikasi ini mirip dengan Microsoft Power Point, tetapi alur Articulate Storyline memiliki keluaran yang beragam, fungsi yang canggih dan unggul, serta mudah digunakan oleh pemula.

3. Pembelajaran IPS SD

Pengertian pendidikan IPS menurut Yanti (2020) bukanlah disiplin ilmu melainkan suatu program pengajaran atau mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial (ilmu sejarah, ilmu geografi,ilmu ekonomi, dan ilmu sosiologi) dan humaniora (aspek norma, nilai, bahasa, seni, dan budaya). Dan menurut Aulileria (2022) IPS sendiri merupakan suatu bahan kajian yang mengadaptasi, menyeleksi, menyederhanakan ataupun memodifikasi keterampilan keterampilan ilmu Geografi, Sosiologi, Sejarah, Ekonomi dan Antropologi.

4. Hasil Belajar

Wati (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku speserta didik dan nilai yang diperoleh peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satu indicator hasil belajar yang baik, dimana peserta didik mampu memahami isi materi yang diajarkan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode pengembangan adalah suatu metode menciptakan produk berupa media pembelajaran dalam lingkup pendidikan. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch dan memiliki beberapa tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

dilakukan di SDN Polaman Kota Semarang di kelas VI. Instrumen penelitian atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar validasi, lembar angket, dan soal tes. Lembar observasi didapatkan melalui wawancara bersama guru, nilai belajar siswa, dan observasi di lingkungan kelas. Lembar validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Lembar angket dilakukan oleh guru dan siswa. Soal tes yang menjadi instrumen penelitian yaitu uji coba soal, soal *pretest* dan soal *posttest*. Kemudian, yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI.

Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu tahap analisis. Pada tahap analisis yang harus dilakukan yaitu mengidentifikasi hasil belajar siswa kelas VI, hasil lembar angket minat belajar siswa, observasi, wawancara dengan guru. Tahap yang kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini menjelaskan tentang pengembangan media yang akan digunakan, mendesain bagaimana bentuk media yang akan dikembangkan. Tahap selanjutnya pada tahap pengembangan membangun konten, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang terintegrasi dengan media pembelajaran yang digunakan, Tahap proses pembuatan media pembelajaran Articulate Storyline 360 disesuaikan dengan desain yang telah dibuat dan terus diperbaiki agar media layak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, melakukan validasi pada ahli (Ahli media dan ahli materi) untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya serta pada guru dan siswa. Uji coba dilakukan dalam skala kecil dan besar, untuk skala kecil berjumlah 6 siswa dan skala besar berjumlah 16. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Tujuan dari tahap ini yaitu sebagai bukti apakah media yang dibuat menjadi media yang layak atau tidak dan membuktikan keefektifan media. Uji kelayakan produk diperoleh peneliti dari hasil angket yang diisi oleh guru dan siswa pada uji coba yang dilakukan bersama siswa pada skala kecil dan skala besar. Pada tahap evaluasi bertujuan untuk meneliti hasil tahap implementasi apakah media yang dikembangkan memiliki kekurangan atau kelemahan, kemudian jika terdapat kekurangan maka dapat diperbaiki dan dari hasil perbaikan ini menjadi media yang lebih efektif sesuai dengan indikator yang dicapai. Apabila media tidak terdapat kekurangan maka media bisa layak digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Analisis kualtitatif untuk mengumpulkan data berupa teks dari guru, para ahli, dan siswa. Analisis kuantitatif untuk mengumpulkan data berbentuk angka yang dihasilkan dari para ahli dan siswa. Analisis statistik inferensial untuk menguji keberhasilan media. Dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan yaitu wawancara, observasi, lembar angket atau kuesioner, dan tes. Metode wawancara dilakukan dengan mengumpulkan data dari guru sebagai narasumber dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara langsung. Metode observasi dilakukan melalui observasi ketika pelaksanaan pembelajaran. Metode lembar angket atau kuesioner dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada siswa dan guru kemudian siswa mengisi lembar angket tersebut. Metode tes digunakan untuk mengukur efektivitas produk dan dilakukan pada saat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

360. Kemudian, penggunaan *sample independent* untuk mengetahui perbedaan dari hasil sebelumnya menggunakan uji-t. Untuk penggunaan uji N-gain sebagai bukti hasil dari peningkatan hasil belajar dari selisih skor maksimal *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar kuesioner. Adapun lembar kuesioner disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Indikator Penilaian	Pernyataan
Tampilan media	1. Komposisi warna media Articulate Storyline 360 sudah serasi 2. Komposisi warna media Articulate Storyline 360 menarik 3. Bentuk media Articulate Storyline 360 sudah menarik 4. Ukuran media Articulate Storyline 360 sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik 5. pemilihan jenis *font* media Articulate Storyline 360 telah sesuai 6. ukuran *font* pada media Articulate Storyline 360 telah sesuai 7. media Articulate Storyline 360 mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru
Penyajian Media	1. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap 2. Media Articulate Storyline 360 dapat digunakan kembali 3. Desain media Articulate Storyline 360 menarik

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Indikator Penilaian	Pernyataan
Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi yang disampaikan dengan KD 2. Kesesuaian materi yang disampaikan tujuan pembelajaran 3. Terdapat unsur proses memecahkan masalah pada IPS memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis dalam pembelajaran 4. Kesesuaian materi yang disampaikan dengan tingkat perkembangan siswa, yaitu berpikir logis melalui benda-benda konkret 5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik pengguna
Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam media Articulate Storyline 360 komunikatif dan mudah dipahami 2. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah kebahasaan (EYD)

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

	3. Ketercapaian pesan media Articulate Storyline 360 tersampaikan dengan tepat.
Kelayakan Penyajian	1. Materi yang tersaji dalam pembelajaran dengan menggunakan Articulate Storyline 360 materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas VI mupel IPS dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pokok bahasan 2. Materi yang tersaji dalam pembelajaran dengan menggunakan Articulate Storyline 36 0 materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas VI mupel IPS dapat mempermudah siswa dalam memahami materi 3. Isi media Articulate Storyline 360 tidak mengandung SARA 4. Kemampuan media Articulate Storyline 360 mengembangkan minat belajar siswa tentang IPS materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 5. Keterkaitan materi yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru dan Siswa

Indikator Penilaian	Pernyataan
Materi/isi	1. Materi pada media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android mencakup tentang makna proklamasi kemerdekaan 2. Materi media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android dapat menmbahkan ketertarikan belajar siswa dan juga pengetahuan pada siswa
Keperluan Media	1. Media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android mudah digunakan kapan saja dan di mana saja serta menarik perhatian siswa 2. Media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android menarik serta mudah untuk digunakan 3. Media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa
Tampilan	1. Tampilan media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android menggunakan resolusi yang tepat 2. Pada media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android animasi gambar terlihat jelas 3. Tingkatan font media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android jelas dan mudah dipahami serta ketepatan warna yang cocok

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

	4. Tampilan media interaktif Articulate Storyline 360 berbasis Android sesuai dengan perpaduan warna dari background, tulisan, dan animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 360 diawali dengan tahap analisis *(analyze)* yaitu dengan melakukan kegiatan wawancara, observasi, angket minat belajar siswa, dan data hasil belajar siswa di kelas VI. Beberapa pertanyaan saat pelaksanaan wawancara bersama guru kelas VI mengenai mata pelajaran IPS serta masalah-masalah yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS serta minat belajar siswa yang rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa yang rata-rata belum tuntas KKM. Selain itu, membahas mengenai media pembelajaran yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran IPS yang belum bisa memanfaatkan fasilitas sekolah secara maksimal. Sehingga dapat disimpulkan dari wawancara tersebut apabila kurang maksimalnya proses pembelajaran IPS pada materi makna proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas VI yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa dan menjadikan hasil belajar siswa rata-rata di bawah KKM serta kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada di sekolah.

Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan *(design)*. Pada tahap ini menyusun rancangan desain media pembelajaran Articulate Storyline 360 dimulai dari pembuatan urutan bagaimana media akan dibuat, mengumpulkan data hasil angket kebutuhan siswa mengenai media seperti ukuran, jenis tulisan, warna, dsb, mendesain media mulai dari halaman awal sampai halaman akhir. Selanjutnya, tahap ketiga yaitu pengembangan *(development)* dengan mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline 360 yang telah didesain pada tahap sebelumnya. Hasil pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 360 berbasis Android disajikan pada Gambar 1.

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

Gambar 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* 360

Media pembelajaran Articulate Storyline 360 yang sudah dikembangkan diuji validitas oleh ahli media dan ahli materi serta mengisi angket validasi media. Selain itu, media pembelajaran Articulate Storyline 360 diuji cobakan pada siswa kelompok kecil dan besar, setelah itu siswa kelompok kecil, siswa kelompok besar, dan guru diminta untuk mengisi angket validasi media dan hasil validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Media

No.	Subjek Uji COba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Ahli Media	95%	Sangat Layak
2	Uji Ahli Materi	92,3%	Sangat Layak
3	Uji Guru Kelas	94,4%	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Kecil	93,9%	Sangat Layak
5	Uji Coba Kelompok Besar	97,7%	Sangat Layak

Tahap keempat yaitu implementasi. Tahap ini menjelaskan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline 360 yang dikembangkan sudah efektif atau belum jika digunakan dengan melihat hasil soal pretest dan posttest yang dikerjakan oleh siswa. Percobaan dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun rata-rata hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Keefektifan Media

No.	Subjek Uji COba	Pretest	Posttest
1	Uji Coba Kelompok Kecil	59.16	87.5
2	Uji Coba Kelompok Besar	58.43	85.9

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi yang menjadi ulasan dari tim ahli untuk peneliti pada kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan uji-t dan uji N-gain. Hasil uji normalitas pretest kelompok kecil yaitu 0.152 sehingga L hitung < L tabel (0.152 < 0.319) yang artinya berdistribusi normal dan hasil uji normalitas *posttest* kelompok kecil yaitu 0.121 sehingga L hitung < L tabel (0.121 < 0.319) yang artinya berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelompok besar menggunakan SPSS berdistribusi normal atau menerima H0 jika nilai $sig > 0{,}05$, dan tidak berdistribusi normal jika nilai $sig < 0{,}05$ dan hasil uji normalitas *pretest* yaitu 0.951 serta hasil uji normalitas *posttest* yaitu 0.062 yang artinya nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji homogenitas kelompok kecil mendapatkan hasil t Hitung < t Tabel (4.733333333 < 5.050329058) yang artinya homogen dan uji homogenitas kelompok besar menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi 0,079. Data dikatakan homogen atau terima H0 jika nilai $sig > 0{,}05$. Sehingga dari nilai sig diatas yaitu $0{,}079 > 0{,}05$, artinya data homogen. Uji T-test berpasangan *(Paired Samples Test)* memiliki kriteria jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Dari hasil uji-t kelompok kecil menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kecil menunjukkan perbedaan yang signifikan dan uji T-test kelompok besar bernilai sig.(2-tailed) 0,000. Pada uji-t sampel berpasangan (Paired Samples T-Test), dikatakan terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara data pretest dan posttest jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05. Selanjutnya yaitu uji N-gain yang akan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji N-gain

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-Rata		N-gain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
Kelompok Kecil	6	59.16	87.5	0,8579	Tinggi
Kelompok Besar	16	58.43	85.9	0,7133	Tinggi

Hasil data uji di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline 360 termasuk ke dalam kategori tinggi sehingga efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Articulate Storyline 360 termasuk dalam kualifikasi layak digunakan dalam pembelajaran materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas VI SDN Polaman Semarang.

KESIMPULAN

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 360 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline 360 berdasarkan data-data yang ada mendapatkan hasil yang layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang juga meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 360 rata-rata dibawah KKM dan setelah menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 360 rata-rata menjadi diatas KKM serta penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 360 dapat memudahkan kegiatan pembelajaran dikelas VI materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

SARAN

Saran yang disampaikan peneliti untuk pengembang lebih lanjut yaitu: (1) Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 360 dapat dikembangkan pada materi IPS yang lain; (2) Perlu dilakukan penelitian lanjut untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline 360 yang dihasilkan dari penelitian ini; (3) Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 360 dapat dilakukan pada jenjang SMP dan SMA sehingga dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Vol 4 No 3 (2024) 932–942 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v4i3.2339

DAFTAR PUSTAKA

Amiroh. (2019). Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. Pustaka Ananda Srva.

Anjelina, Wati. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 2 (1) 2021, 68-73.

Dhea, Aulileria, Supriyono. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Ips Tema 5 Kelas 4 Sdn Benowo III Surabaya. *Jurnal Universitas Negeri surabaya*, 10 (4) 2022, 830-842.

Fadilah, Ninik Uswatun. (2020). Media Pembelajaran. https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf pada 7 mei 2023

Maswan., & Muslimin, K. (2017). Teknologi Pendidikan, Penerapan Pembelajaran yang Sistematis. Pustaka Pelajar.

Setyaningsih, S., Wahyudi, A., & Rusijono. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan,* 20 (2) 2020, 89-199.

Yanti, Christi. (2020). Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial untuk SD/MI. Universitas Terbuka. Diakses pada 7 Mei 2023