

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SMP NEGERI 2 KABUPATEN PANGKEP**

Lis Angriani Pratiwi^{1*}, Muhammad Nawir², Nurindah³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Jalan Sultan Alauddin No. 259, Makassar, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: lisapratiwiiii9797@gmail.com

Article received: 24 Mei 2023, article revised: 09 Juni 2023, article published: 30 Juni 2023

Abstract

The research was conducted to determine the effect of the use of Articulate Storyline Based Learning Media on student learning outcomes in Social Studies Subject at SMP Negeri 2 Pangkep Regency. Thesis Educational Technology Study Program. The purpose of this study was determine the effect of using learning media by utilizing Articulate Storyline-based media. This research is a quantitative research using an experimental with a pre-experimental research design, namely one group pretest posttest design. The source of data in this study is primary data obtained by direct observation and observation by researchers. The results of this study state that through Articulate Storyline-based learning media in learning can have an influence on student learning outcomes in Social Studies Class VII A Subject at SMP Negeri 2 Pangkajene and give a positive respons to the learning media.

Keywords: *Media Articulate Storylione, Learning Outcomes, Instructional Media.*

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat perubahan positif dalam dunia pendidikan. Tuntutan terhadap mutu pendidikan semakin meningkat dan perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dengan berkembangnya teknologi dan informasi, diperlukan peningkatan sumber daya manusia. Salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat membawa banyak manfaat bagi pendidikan, baik dalam penggunaan media pembelajaran maupun dalam proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran berbantuan komputer merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pengajaran, khususnya pembelajaran, saat ini sudah meluas dan tidak dapat dipisahkan. Dengan demikian, pendidik dapat lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran dan tidak membuat siswa bosan.

Sebuah media dimana media pembelajaran multimedia interaktif saat ini berkembang cukup pesat. Multimedia interaktif adalah media yang memiliki banyak elemen yang berbeda seperti teks, audio, video, grafik, gambar, dan animasi. Konten multimedia interaktif biasanya dikemas dalam bentuk animasi, dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran merangsang siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Salah satu alternatif media interaktif multimedia yang dapat Anda gunakan adalah media pembelajaran *Articulate Storyline*. Penggunaan media digital yang dipergunakan oleh guru terutama dalam mengajarkan materi ilmu pengetahuan sosial pun cenderung monoton hanya terbatas tulisan dan gambar saja yang tercantum dalam media *powerpoint* yang dibuat oleh guru sehingga siswa mudah bosan mengikuti pembelajaran. dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan multimedia interaktif seperti *Articulate Storyline* guru lebih aktif dibandingkan siswa. Desain sistem pembelajaran sebelumnya didominasi oleh metode

kuliah seperti *whiteboard* sehingga kurang menarik bagi siswa. Materi yang disajikan kurang menarik dan penjelasannya singkat, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan kurangnya hasil belajar siswa.

METODE

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Articulate Storyline* Terhadap hasil Belajar Siswa IPS di SMP Negeri 2 Pangkep. Dalam pendekatan ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental design* yaitu *one group pretest posttest design*.

b. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 Desember 2023 – 27 Februari 2023, penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kabupaten Pangkep yang beralamat JL. Andi Mauraga No.4 Kelurahan Tumampua, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkajene Kepulauan. Provinsi Sulawesi Selatan

c. Populasi dan sampel

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII A dengan jumlah 108 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling* dengan *Cluster Random Sampling*. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII A berjumlah 18 orang siswa.

d. Instrumen penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, dan dokumentasi

e. Teknik pengambilan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, pretest dan posttest.

f. Teknik analisis data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian disetujui menggunakan kelas VII A sebagai kelas sampel untuk penelitian pre eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*). Setelah pretest dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* diperangkat gawai masing-masing. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline*.

1. Hasil analisis deskriptif

a. Pretest

1) Nilai statistik hasil belajar pretest

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 60 dan skor terendah 20. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* siswa 42,77 dan standar deviasi 10,74. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPS (*Pretest*)

No	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	60
2	Nilai terendah	20
3	Nilai rata-rata	42,77
4	Standar deviasi	10,74
5	Sampel	18

a) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa saat sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS pada 18 siswa, terdapat 0% pada kategori sangat baik, 11,11% pada kategori baik, 83,33% pada kategori cukup baik dan 5,56% pada kategori kurang. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Dan Frekuensi Hasil Belajar IPS (Pretest)

Kategorisasi	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	76-100	0	0,0
Baik	51-75	2	11,11
Cukup Baik	26-50	15	83,33
Kurang	0-25	1	5,56
Total		18	100,0%

b) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPS terdapat 18 orang siswa dengan presentase 100% kategori tidak tuntas dan 0 siswa dengan presentase sebesar 0% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Tingkat Ketentuan Hasil Belajar IPS (Pretest)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
<75	Tidak tuntas	18	100
>75	Tuntas	0	0
	Jumlah	18	100

b. Posttest

1) Nilai hasil belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 90 da skor terendah adalah 60. Nilai rata-rata hasil posttest siswa 75,55 dan standar deviasi 7,047. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPS (Posttest)

No	Kategori nilai statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata-rata	75,55
4	Standar deviasi	7,047
5	Sampel	18

a) Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai posttest siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi Peran IPTEK dalam kegiatan Ekonomi mata pelajaran IPS 55,56% pada kategori sangat baik, 44,44% pada kategori baik, 0% pada kategori cukup baik dan 0% pada kategori kurang.

Tabel 5. Distribusi Dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPS (*Posttest*)

Kategorisasi	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	76-100	10	55,56
Baik	51-75	8	44,44
Cukup Baik	26-50	0	0,0
Kurang	0-25	0	0,0
Total		18	100,0%

b) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan Media animasi pada materi Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia pada mata pelajaran IPS terdapat 1 orang siswa dengan presentase 5,56% kategori tidak tuntas dan 17 orang siswa dengan presentase sebesar 94,44% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75.

Tabel 6. Distribusi Tingkat Ketentuan Hasil Belajar IPS (*Posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
<75	Tidak tuntas	1	5,56
>75	Tuntas	17	94,44
	Jumlah	18	100

2) Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Hasil Belajar IPS Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel	18	18
Nilai Tertinggi	60	90
Nilai Terendah	20	60
Nilai Rata-Rata	42,77	75,55
Standar Deviasi	10,740	7,047

Dari tabel 4.8 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *Articulate Storyline (Pretest)* yaitu 42,77 dibandingkan dengan nilai rata-rata sesudah adanya perlakuan menggunakan media *Articulate Storyline (Posttest)* yaitu 75,55. Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang dapat didapatkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *Articulate Storyline*.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apa skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $P \text{ value} \geq \alpha = 0.05$ maka distribusinya normal

Jika $P \text{ value} < \alpha = 0,05$ maka distibusinya tidak normal

Dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Menurut uji *Kolmogorof Semirnov* hasil analisis skor rata-rat untuk *posttest* menunjukkan nilai $P \text{ value} \geq \alpha$ yaitu:

2) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan (dk) = $(n-1)$. Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai t hitung < t tabel. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangkep.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Pangkep

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x} - \mu_o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{75.55 - 70}{7.047 / \sqrt{18}}$$

$$t = \frac{0.55}{7.047 / 4.242}$$

$$t = \frac{0.55}{1.661}$$

$$t = 3.313$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka di peroleh $t_{\text{hitung}} = 3.313$ selanjutnya untuk membandingkan dengan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut :

$$dk = n - 1$$

$$= 18 - 1$$

$$= 17$$

Harga t_{tabel} taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 17 dari tabel distribusi diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1.740$ dengan hasil perhitungan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau, $3.313 > 1.740$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII A di SMP Negeri 2 Pangkep.

SIMPULAN

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dikatakan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* mengalami pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Pangkep. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0.05 dengan derajat kebebasan 17 maka diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1.740$ dan $t_{\text{hitung}} = 3.313$. Dengan kriteria pengujian yaitu jika dihitug < t_{tabel} maka H_0 diterima, dan jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak, dan diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $3.313 > 1.740$. Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Dari hasil deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori media, teori belajar, dan teori belajar IPS. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Pangkep.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran*. Semarang: UNISSULA Press.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chairunnisa, Connie. 2016. *Manajemen Pendidikan: dalam Multi Perspektif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan Deni. 2017. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyanto & Mujiono. 2004. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Erni. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Pembelajaran Sel pada Siswa Kelas XI IPA 1 di SMAN 8 Pinrang. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Karwono & Mularsih, Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Nurjannah, Siti. 2015. *Pengaruh penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. Skripsi Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ratumanan. Rosmiati, Imas. 2019. *Perencanaan pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rayandra, Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Saadiah. 2017. *Evektivitas Media Pembelajaran Berbasis Poer Point Terhadap Hasil Belajar ilmu pengetahuan sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar*.
- Salamah Zainiyati, Husniyatus, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A.S, dkk. 2014. *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: PT.Raja Grafindo Persada.
- Santrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Surakhmad, Winarno. 1982. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kombinasi: Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, Putra Aditin. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Muhammadiyah Makassar. 2014 *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.