

## Pengaruh Media *Articulate Storyline* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya

Novia Kristina Purba<sup>1</sup>, Ida Sulistyawati<sup>2</sup>, Dr. Rarasaning Satyaningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

### Info Artikel

#### *Riwayat Artikel:*

Diterima 28 Juli 2023

Direvisi 26 Agustus 2023

Revisi diterima 6 September 2023

#### *Kata Kunci:*

Media *Articulate Storyline*,  
IPS, Hasil Belajar

#### *Keywords:*

Media Articulate Storyline,  
Social Sciences, Learning  
Outcomes

### ABSTRAK

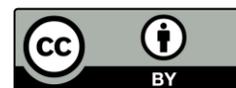
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh Articulate Storyline sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian quasi experiment desain posttest only control group. Metode sampling acak sederhana, yang merupakan teknik sampling probabilitas, digunakan untuk mengumpulkan subjek penelitian dari kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya, yang terdiri dari 73 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian posttest di akhir pembelajaran. Selain itu, dalam penelitian ini digunakan berbagai metode analisis data termasuk uji normalitas (Kormogolov-Smirnov Uji), uji homogenitas (Uji Levene), dan uji Homogenitas (Uji Independent Sampel T-Test). Semua teknik ini digunakan dengan menggunakan program SPSS versi 22. Hasil Uji T-Test Independent Sampel menunjukkan bahwa nilai t adalah 24,108 memiliki signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai t signifikan ( $p = 0,000 < 0,005$ ).  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima apabila jika nilai signifikansi  $t < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi IPS di kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya.

### ABSTRACT

This study aimed to determine how the influence of Articulate Storyline as a learning medium on student learning outcomes. This study uses a quantitative approach and uses a quasi-experimental research design with a posttest-only control group design. A simple random sampling method, a probability sampling technique, was used to collect research subjects from class V SDN Menanggal 601 Surabaya, which consisted of 73 students. Data collection was carried out through a post-test assessment at the end of the lesson. In addition, various methods of data analysis were used in this study including the normality test (Kormogolov-Smirnov test), homogeneity test (Levene test), and homogeneity test (Independent Sample T-test). All of these techniques were used using the SPSS version 22 program. The results of the Independent Sample T-Test showed that the t value was 24.108 with a significance of 0.000, which indicated that the t value was significant ( $p = 0.000 < 0.005$ ).  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted if the significance value is  $t < 0.05$ . Thus it can be concluded that the Articulate Storyline learning media influences student learning outcomes on social studies material in class V SDN Menanggal 601 Surabaya.

---

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



---

***Penulis Koresponden:***

Ida Sulistyawati  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
Jl. Dukuh Menanggal XII, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia  
[ida@unipasby.ac.id](mailto:ida@unipasby.ac.id)

---

**How to Cite:** Purba Kristina, Novia., Sulistyawati, Ida., Satyaningsih, Rarasaning (2023). Pengaruh Media Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya. *Journal of Progressive of Cognitive and Ability*. 2(4) 362-368. doi: [10.56855/jpr.v1i4.707](https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.707)

## PENDAHULUAN

Tujuan ilmu sosial adalah mengembangkan kemampuan anak-anak untuk memahami masalah sosial dalam masyarakat dan menumbuhkan pandangan optimis untuk memperbaiki setiap penyimpangan yang muncul, dan mengembangkan kemampuan menghadapi masalah-masalah yang muncul setiap hari tantangan sosial bagi diri sendiri dan orang lain. Dalam tujuan tersebut siswa dilibatkan dalam kemampuan, pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan sikap sosial di sekolah dan di lingkungan sekitar.

Harus diakui bahwa selama ini pendidikan formal hanya memberikan sedikit penekanan pada pertumbuhan kognitif. Pada saat yang sama, pengembangan bidang afektif (sikap dan perasaan) dipertimbangkan. Sudah ditetapkan bahwa tugas-tugas yang membutuhkan pemikiran divergen atau kreatif jarang ditawarkan di sekolah untuk mencegah anak-anak berpikir, bertindak, dan berperilaku dengan cara yang tidak kreatif. Akibatnya, proses pembelajaran memerlukan strategi yang mempromosikan pemahaman siswa tentang masalah, meningkatkan kapasitas mereka untuk pemikiran imajinatif dan perencanaan solusi, melibatkan siswa secara aktif dalam proses menemukan jawaban, dan mendukung strategi pembelajaran yang berpusat pada guru (Supardi, 2008:247).

Selama proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan untuk menyampaikan informasi kepada siswanya. Selain itu guru dapat menggunakan benda-benda lingkungan atau teknologi untuk mengajar (Fiantika, 2021).

Menurut Yaumi (2018), Untuk mengkomunikasikan ide-ide dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka, guru menggunakan berbagai alat pembelajaran yang nyata. Fikriyatur & Nurhaiki (2013) menjelaskan bahwa "Media juga dipandang sebagai alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide abstrak dan dunia nyata. Media pembelajaran juga membuat proses interaksi, komunikasi, dan penarikan materi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik dan efisien. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang memiliki sejumlah manfaat, antara lain membantu guru menyampaikan materi pembelajarannya". Breidle dan Rossi (dalam Sanjaya, 2017) bahwa "media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya". Berdasarkan penilaian para ahli terhadap pengertian media pembelajaran

tersebut di atas, segala sesuatu dapat dimanfaatkan oleh pendidik/guru untuk diterapkan pada peserta didik termasuk dalam media pembelajaran.

Untuk mengkomunikasikan informasi dari guru kepada siswa selama proses belajar mengajar, media harus digunakan (Fiantika F. R., 2013). Media pembelajaran merupakan langkah dalam proses untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan lingkungan belajar dan interaksi guru dan peserta didik. Dengan begitu, kemampuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu, dan itu menyiratkan bahwa mereka membantu pendidik dalam menyelesaikan pembelajaran.

Untuk menginformasikan siswa tentang mata pelajaran serta meningkatkan kemampuan hasil belajar, guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat media fisik atau non fisik. Siswa dengan cepat dan luas dibiasakan dengan subjek melalui media, dan minat mereka untuk belajar lebih banyak meningkat. Selain itu, penggunaannya membantu siswa menginterpretasikan dan meringkas informasi, membuat materi lebih mudah dipahami. Dalam pembelajaran, media dapat menggunakan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Adapun pembelajaran abad 21 saat ini yang mampu membantu siswa dalam menerapkan kemampuannya dalam kehidupan sosial maupun potensi dalam diri siswa tersebut khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan siswa melalui pengembangan media mutakhir ini. Tidak hanya menerapkan pembelajaran yang bersifat teks book atau dengan metode ceramah melainkan guru dapat mengajar siswa ilmu sosial menggunakan sumber belajar interaktif yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran kurang digunakan di sekolah dasar terutama pada materi IPS, hal ini disebabkan karena sekolah lebih fokus memberikan materi tentang ilmu pengetahuan sosial yang mengandung hafalan atau pemahaman materi terhadap siswa sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memahami penerapan sosial di kehidupan sehari-hari. Ketidakmampuan guru untuk menggunakan teknologi menyebabkan masalah ini. *PowerPoint* masih digunakan di ruang kelas; video *PowerPoint* ini telah diunggah ke *YouTube*.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dibangun lingkungan belajar yang menarik dan interaktif dengan ekspresi visual, seperti permainan. Selain itu, lingkungan ini harus memungkinkan siswa menggunakannya secara langsung. Lingkungan dan perangkat lunak yang berbicara atau menyajikan yang disebut *Articulate Storyline*. Materi pembelajaran yang lebih menyenangkan ditawarkan melalui penggunaan media ini.

Darmawan (2016) menyatakan bahwa *articulate storyline* merupakan suatu program dalam sebuah aplikasi perangkat lunak yang brilian dan lugas dengan metode latihan instruksional yang intuitif membantu pengguna dalam mengatur CD, web individu dan penanganan kata, melalui format yang didistribusikan baik secara offline ataupun online.

*Articulate storyline* adalah pemrograman yang digunakan sebagai media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menunjukkan dan mengkomunikasikan sesuatu atau dapat juga dalam mempresentasikan sesuatu. Amiroh (2019) menjelaskan *Articulate Storyline* sebagai media *authoring tool* multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dengan memuat konten berupa

gambar, teks, suara, grafik, video, serta animasi. Dari pernyataan di atas, perangkat lunak media interaktif Agar siswa dapat menggunakan media secara efisien, *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan untuk membangun materi pembelajaran interaktif yang menarik seperti *PowerPoint*.

## METODOLOGI

Kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan dua kelas yang langsung terlibat dalam eksperimen semu ini. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas 5 SDN Menanggal 601 Surabaya, yang dipilih sebagai populasi untuk penelitian dengan bentuk desain *Posttest Only Control Group*. Sugiyono (2017) mendefinisikan sampel sebagai komponen atau contoh dari populasi yang akan diteliti. Dalam penelitian yang dilakukan, siswa kelas 5a dijadikan sebagai kelas eksperimen serta siswa kelas 5c akan dijadikan sebagai kelas pembanding, dengan total gabungan 73 siswa dari kedua kelas.

Peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel ada untuk setiap anggota populasi karena teknik sampling probabilitas digunakan. dalam penelitian ini. Metode pengambilan sampel sederhana yang akan diterapkan.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Ujian digunakan sebagai alat ukur atau nilai hasil siswa belajar, khususnya hasil belajar mengenai pengetahuan siswa yang menyangkut pemanfaatan materi pelajaran sesuai dengan tujuan belajar mengajar. Berdasarkan hasil belajar siswa dari tes pilihan ganda dan esai, peneliti menilai konten IPS. Soal-soal yang diberikan terdiri dari lima butir esai dan sepuluh soal pilihan ganda secara keseluruhan. Uji rerata antara dua populasi yang digunakan dengan menggunakan uji -t merupakan teknik analisis data yang diterapkan. Data penelitian diperiksa dengan menggunakan uji prasyarat seperti uji normalitas untuk melihat apakah kedua populasi tersebar secara teratur dan uji homogenitas untuk melihat apakah kedua populasi memiliki variasi yang homogen sebelum dilakukan uji -t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini didukung dengan metode analisis menggunakan uji hipotesis, uji homogenitas, dan uji normalitas. Berdasarkan hasil penelitian di SDN tanggal 601 Surabaya, oleh karena itu, data yang diperoleh sebagai berikut:

### Hasil Uji Normalitas (*Posttest*)

Tentukan apakah tes tersebut memiliki distribusi normal dengan menggunakan uji normalitas ini. Hasil *posttest* dari kursus eksperimen dan kontrol melengkapi data. Ketentuan untuk data dengan distribusi normal adalah dengan  $\text{sig} > 0,05$ . Pada tahap ini, uji normalitas akan diproses menggunakan SPSS 22 sehingga hasilnya seperti yang ditampilkan pada tabel selanjutnya

## Uji Normalitas Hasil Belajar (Posttest)

Tests of Normality						
kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar kelas eksperimen	,137	37	,078	,942	37	,052
kelas kontrol	,142	36	,063	,941	36	,053

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji Normalitas Hasil Belajar

Hasil perhitungan uji normalitas posttest menunjukkan Gambar 1 menggambarkan bahwa pada .kelas eksperimen didapatkan. nilai Sig. 0,78 sedangkan, kelas. kontrol didapatkan nilai. Sig. 0,63. Akibatnya, istilah data dianggap normal jika nilai signifikan  $> 0,05$ . Hal ini dikarenakan pada .kelas eksperimen dan .kelas kontrol dianggap memiliki distribusi normal.

## Hasil Uji Homogenitas (Posttest)

Gambar berikut menunjukkan hasil analisis uji homogenitas terhadap uji posttest untuk kelas eksperimen dan kontrol.

Test of Homogeneity of Variances			
hasil belajar			
Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
,520	1	71	,473

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas

Gambar 2 menunjukkan signifikansi uji Levene Statistic, yang menunjukkan Dengan asumsi data kedua sampel memiliki distribusi yang seragam. Nilai signifikansi posttest adalah 0,473 yang berarti nilai signifikansi  $> 0,05$  pada kelas. eksperimen ataupun. kelas kontrol. Hal ini menunjukkan, bahwa data dari kedua sampel berdistribusi homogen.

### Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Untuk uji independen sampel uji-t, temuan uji normalitas pascaeksperimen pada uji akhir dikelas. eksperimen dan dikelas. kontrol akan digunakan. Hasil uji-t ini ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Uji Independent Sampel T-Test Hasil Penelitian

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
hasil belajar	Equal variances assumed	,520	,473	24,108	71	,000	31,992	1,327	29,346	34,638
	Equal variances not assumed			24,091	70,555	,000	31,992	1,328	29,344	34,640

Gambar 3 Hasil Uji-t

Gambar 3 output SPSS di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh ketika 2-tailed sig. < 0,05. Studi mandiri ini menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berdampak terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V yang mempelajari unsur-unsur alam dan buatan dalam IPS di SDN Menanggal 601 Surabaya secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka sebagai hasil dari penggunaan media Articulate Storyline.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva
- Cahyono, E., Fiantika, F. R., & Tyaningsih, R. Y. (2016). *Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash Professional 8 untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Bentuk Aljabar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kampak*. Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri, 1-8.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

- Fiantika, F. R., & Zhoga, E. F. E. (2021). Gamelan Sebagai Media Discovery Learning untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(01), 16-38.
- Fiantika, F. R. (2013). MEDIA KARTUN PADA MATERI TRIGONOMETRI UNTUK. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 223-226.
- Fikriyatur, R., & Nurhaiki. (2013). *Media Pembelajaran*. Alfabeta.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.