
Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu

Putri Selviana¹, Eliya Rochmah², Sati³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: putrisel37@gamil.com¹

Article History:

Received: 20 Juli 2024

Revised: 07 Agustus 2024

Accepted: 09 Agustus 2024

Keywords: Articulate Storyline, Mathematics, Learning Outcomes

Abstract: *This study aims to 1) find out how the use of Articulate Storyline media in grade IV of SD Negeri 2 Kalibuntu, 2) find out how the learning outcomes of students in Mathematics learning in grade IV of SD Negeri 2 Kalibuntu, 3) find out how the use of articulate storyline media affects the learning outcomes of students in Mathematics learning at SD Negeri 2 Kalibuntu. The research design used in this study uses a quantitative method using a pre-experimental design approach in the form of one group design pre-test-post test. The subjects of this study consist of 15 students. The data collected used teacher performance observation sheets, student observation sheets and test questions before and after the use of learning media. The results of the study were based on 1) observations made on teacher performance, teacher performance before using Articulate Storyline learning media obtained a total score of 14 (66%) with sufficient criteria. Meanwhile, the teacher's performance after using the Articulate Storyline learning media obtained a total score of 19 (90%) with very good criteria. 2) The test results showed a significant increase in test scores before and after using the media, with an average score of 56.33 for pretest learning outcomes and 79 for posttest learning outcomes. 3) Based on the results of the Paired Sample T test, it is known that the value of Sig. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted.*

PENDAHULUAN

Literasi teknologi menjadi penting bagi pendidik masa kini. Hal inilah yang menjadi pemikiran Suprapt Gunawan bahwa pendidikan pada abad 21 atau dalam konteks globalisasi saat ini menuntut guru untuk menjadi ahli dan pengguna yang kompeten, serta teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi layanan pembelajaran (Gunawan & Widiati, 2019). Guru harus mampu mengkomunikasikan gagasannya kepada siswa. Penting bagi guru untuk memiliki materi yang menarik dan relevan sehingga mereka dapat melibatkan siswanya dalam proses pembelajaran dan

mendorong mereka untuk berperan aktif di dalamnya. Menurut Teni Nurrita (2018), siswa lebih terlibat, inovatif, dan mencapai potensi penuh mereka ketika mereka memiliki akses terhadap berbagai materi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi mudah dan menarik. peran media pembelajaran menjadi semakin penting dalam kegiatan pembelajaran yang berfokus pada keterampilan yang berhubungan dengan proses. Pembelajaran kreatif yang dirancang dengan baik dengan menggunakan teknologi multimedia, dalam batas-batas tertentu, memberikan potensi kepada siswa untuk belajar lebih banyak, mengingat apa yang telah dipelajari dengan lebih baik, dan meningkatkan kualitas belajarnya.

Seperti yang tercantum dalam kerangka pembelajaran Matematika, Sains dan Bahasa Inggris Cambridge bahwa pembelajaran menekankan siswa untuk aktif menerapkan teori, mengembangkan keterampilan, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, fokus pembelajaran tidak hanya membuat siswa paham, tetapi juga membuat siswa menjadi kreatif dan mampu menerapkan ilmunya. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan akal sehat dan kemampuan berfikir kritis (Hasanah, 2019). Namun tidak sedikit dari peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menunjang materi-materi yang dianggap sulit oleh peserta didik seperti materi pada pembelajaran matematika.

Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *articulate storyline* dapat digunakan di segala jenjang pendidikan. Tidak terkecuali pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Penggunaan software *articulate storyline* berisi materi berupa tulisan, video, dan kuis-kuis yang menarik diharapkan dapat membantu peserta didik yang duduk di bangku sekolah dasar dalam memahami materi. Media pembelajaran ini menggunakan gawai dan internet sebagai sarana pendukung yang saat ini semua usia dan kelas pada jenjang sekolah dasar dapat mengoperasikan media tersebut.

Articulate storyline ialah sebuah software atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran. Software *articulate storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis e-learning software ini dapat menghadirkan sebuah *storyline project* yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD, .swf, dan website (Darnawati, Jamiludin, Batia, Irawaty, & Salim, 2019: 12).

Menurut Saski & Sudarwanto, (2021: 1119), *articulate storyline* adalah perangkat lunak menggunakan sistem e-learning yang fungsinya untuk sarana pembantu pembelajaran dengan desain yang interaktif. Perangkat lunak ini diproduksi oleh perusahaan yang berjalan pada bidang e-learning yaitu perusahaan Articulate 360. Format publikasi dari *articulate storyline* meliputi .swf, dan .exe, sehingga mudah disimpan pada personal computer. *Articulate storyline* memiliki tampilan seperti microsoft powerpoint dan dapat dirancang secara offline, sehingga memudahkan pengguna pemula. *Articulate storyline* merupakan software yang memiliki fitur hampir mirip dengan microsoft powerpoint. *Articulate storyline* dilengkapi lebih banyak fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. Slide yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik (Rianto, 2020: 85).

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang telah dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sebelum mendapatkan hasil belajar ada beberapa faktor-faktor yang

mampu mempengaruhi terhadap kemampuan siswa pada proses pembelajaran, menurut Slameto dalam Kurniawan (2018).

Pelajaran matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep dasar, pola, struktur, dan hubungan matematis antara berbagai objek dan fenomena. Ini melibatkan penggunaan logika dan pemikiran analitis untuk memahami dan menyelesaikan masalah matematika dalam berbagai konteks. Matematika tidak hanya merupakan kumpulan rumus dan perhitungan, tetapi juga merupakan alat untuk memahami dunia di sekitar kita, mulai dari sains dan teknologi hingga ekonomi dan keuangan.

Salah satu tujuan utama pelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Ini melibatkan pengembangan keterampilan seperti analisis, sintesis, evaluasi, dan penerapan konsep matematika dalam situasi nyata. Selain itu, pelajaran matematika juga membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi matematis, yang penting untuk menyampaikan ide-ide matematika dengan jelas dan efektif. Pelajaran matematika mencakup berbagai topik, termasuk aritmatika, aljabar, geometri, trigonometri, statistik, dan probabilitas. Adapun pelajaran matematika di kelas 4 mengenai Pengukuran luas dan volume. Untuk itu materi yang akan di jaskana terlebih dahulu mengenai pengukuran luas bangun datar, Bangun datar adalah bangun- bangun yang mempunyai permukaan datar dan memiliki dua dimensi. Dimensi tersebut yakni panjang dan lebar. Mengukur luas adalah proses menghitung seberapa besar suatu bidang atau bangun datar. Luas diukur dengan menggunakan satuan baku. Luas persegi panjang adalah ukuran dari area yang ditempati oleh permukaan persegi panjang tersebut. Untuk persegi panjang, luas ini dihitung dengan mengalikan panjang dengan lebar dari persegi panjang tersebut.

Dari hasil wawancara dan pra penelitian diketahui bahwa adanya permasalahan seperti kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran di kelas, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa pada materi operasi pecahan beda penyebut. kurangnya minat belajar siswa di semua mata pelajaran. Dari permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi luas bangun datar sebelum penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*, Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi luas bangun datar setelah penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa pada materi luas bangun datar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen pre-experimental design dengan bentuk *design one grup pre test-post test*. Penelitian ini dilakukan pada 5 – 6 Juni 2024 yang bertempat di Kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu Kecamatan Pabedilan Kabupaten Cirebon. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi dan tes soal, untuk observasi dilakukan pada guru yang mengajar serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sedangkan tes dilakukan pada peserta didik sebelum penggunaan media *articulate storyline* dan sesudah penggunaan media *articulate storyline*. Analisa data pada penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji uji paired sample t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil diatas beberapa penjelasan dapat dijelaskan bahwa Pada saat observasi kinerja guru sebelum penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat diketahui bahwa beberapa

aspek belum muncul yaitu guru belum mampu menanamkan karakter, pesan moral dan sikap positif terkait materi ajar. Guru belum mampu menerapkan pendekatan yang mengintegrasikan Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK). Guru belum menggunakan media pembelajaran Articulate storyline. nilai hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan jumlah 15 peserta didik. Memperoleh jumlah nilai total *pretest* sebesar 190 dan *posttest* sebesar 345. Jumlah nilai rata-rata *pretest* sebesar 12,667 dan *posttest* sebesar 23. Nilai maksimum *pretest* sebesar 20 dan *posttest* sebesar 40. Nilai minimum *pretest* sebesar 0 dan *posttest* sebesar 5. Ini berarti, hasil tes hasil belajar *posttest* lebih tinggi dari hasil tes hasil belajar *pretest*, karena nilai rata-rata hasil tes hasil belajar *posttest* sebesar 23 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 12,667. Dapat diketahui bahwa hasil observasi afektif peserta didik pada pembelajaran dengan skor rata-rata 4,133 sedangkan hasil observasi psikomotorik siswa didapat nilai rata-rata 4,2 Dari penjelasan dapat diketahui bahwa lembar observasi aktivitas belajar peserta didik masih belum tercapai, dari keaktifan siswa, kerjasama. Pernyataan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan (Faizah & Kamal, 2024) dimana dengan penggunaan media tangram berbasis Articulate Storyline3 pengaruh yang diberikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran lebih tinggi

Untuk menguji validitas soal tes pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *korelasi product moment* yaitu suatu instrumen dikatakan valid bila r hitung $>$ r tabel. r tabel pada penelitian ini yaitu sesuai jumlah siswa 15 dengan dengan kode r tabel 0,514. Jadi instrumen dikatakan valid bila r hitung $>$ 0,514. Perhitungannya dibantu dengan SPSS 25, dan harus memenuhi beberapa kriteria, diantaranya validitas dan reliabilitas.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Posttes

No	Corrected item- Total Correlation	Nilai r-tabel	Keterangan
1.	0,732	0,514	Valid
2.	0,792	0,514	Valid
3.	0,596	0,514	Valid
4.	0,641	0,514	Valid
5.	0,662	0,514	Valid

Berdasarkan hasil uji validasi tes di atas diketahui angka r hitung untuk soal nomer 1 adalah sebesar 0,732, soal nomer 2 sebesar 0,792, soal nomer 3 sebesar 0,596, soal nomer 4 sebesar 0,641, soal nomer 5 sebesar 0,662 Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa soal nomer 1 sampai 5 adalah valid karena nilai r hitung lebih besar dari 0,514.

Tabel 2. Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,718	5

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, diketahui angka *Conbach Alpha* adalah sebesar 0,781. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel tes dapat dikatakan reliabel atau handal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	,246	15	,015	,905	15	,112
Posttest Hasil Belajar	,156	15	,200*	,907	15	,120

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 25.00 perbandingan nilai $D_{hitung} \leq D_{tabel}$. Pretest $D_{hitung} (0,112) \leq D_{tabel} (0,338)$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Posttest $D_{hitung} (0,120) \leq D_{tabel} (0,338)$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Berdasarkan nilai signifikansi pretest nilai sig $(0,112) > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Posttest, nilai sig. $(0,120) > 0,05$. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	,441	1	28	,512
	Based on Median	,259	1	28	,615
	Based on Median and with adjusted df	,259	1	27,990	,615
	Based on trimmed mean	,491	1	28	,489

Dari hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 25 dapat diketahui nilai Sig. *Based on Mean* 0,512. Karena nilai Sig. $0,512 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas adalah homogen.

Tabel 5. Hasil Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	56,3333	15	17,77505	4,58950
	Sesudah	79,0000	15	17,13393	4,42396

Dari hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai Pre Test dan Post Test. Untuk nilai Pre Test diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 54,33. Sedangkan untuk nilai Post Test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 79,00. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 15 orang siswa. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada Pre Test $54,22 < Post Test 79,00$, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pre Test dengan hasil Pos Test.

Tabel 6. Hasil Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	15	,872	,000

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,872 dengan nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antar variabel *pretest* dengan variabel *posttes*.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum	-	8,83715	2,28174	-27,56052	-17,77282	-	14,000	
	Sesudah	22,66667					9,934		

Berdasarkan tabel output "Paired Samples Test" di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika di kelas IV Sd Negeri 2 Kalibuntu. Ini berarti sesuai relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Soraya & Ningtias, 2023) yang adanya pengaruh dalam penggunaan aplikasi *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil belajar *Pretest* dan *Posttest* dengan jumlah 15 peserta didik. memperoleh dilai rata rata hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 56,33 dan hasil tes hasil belajar *posttest* sebesar 79. Nilai maksimum hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 80 dan hasil tes hasil belajar *posttest* sebesar 100. Nilai minimum hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 20 dan hasil tes hasil belajar *posttest* sebesar 50. Ini berarti, hasil tes hasil belajar *posttest* lebih tinggi dari hasil tes hasil belajar *pretest*, karena nilai rata-rata hasil tes hasil belajar *posttest* sebesar 79 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 56,33. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* hasil belajar peserta didik dalam tes hasil belajar *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil tes hasil belajar *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sebaran data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil Uji Paired Sample T test, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika di kelas IV Sd Negeri 2 Kalibuntu.

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dipaparkan di atas maka penelitian yang telah dilakukan dengan judul Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah melakukan treatment menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Bapak H. Sakib, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 2 Kalibuntu. Terima kasih kepad Bapak Muhammad Taufik, S.Pd selaku guru kelas IV. Terima kasih

kepada guru-guru di SD Negeri 2 Kalibuntu dan terima kasih kepada Peserta didik khususnya kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu.

DAFTAR REFERENSI

- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 12.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467.
- Gunawan, S., & Widiati, S. (2019, July). Tuntutan Dan Tantangan Pendidik Dalam Teknologi di Dunia Pendidikan Di Era 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*.
- Hasanah, M. L., & Kristiawan, M. (2019). Supervisi akademik dan bagaimana kinerja guru. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 97-112.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan matematis anak di desa popo kabupaten manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221-225.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Sakillah, K., Hemafitria, H., & Rianto, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tkr Smk Putra Khatulistiwa Pontianak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 116-127.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124.
- Soraya, R., & Ningtias, S. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 94–101.
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis youtube terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779-3785.