

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE
STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 2 PANCA RIJANG**

Siti Rahma¹, Usman M.², Muhammad Takdir³

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang,

¹sitiirahma001121@gmail.com, ²Stkipusman@gmail.com,

³takdirrasyid70@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the use of Articulate Storyline learning media on the science learning outcomes of grade VII students of SMP Negeri 2 Panca Rijang. The research method used is quantitative with a deductive approach. This type of research is a quasi experimental with a one group pretestposttest design. This study did not use a control group and an experimental group, but compared the learning outcomes of students before and after being treated in the form of the use of Articulate Storyline learning media. The research sample consisted of students in grades VII.1 and VII.2 with a total of 42 people. The research instrument used was a multiple-choice test given before (pretest) and after (posttest) treatment. The results showed that the average pretest score was 44.76, while the average posttest score increased to 84.88. The results of the N-Gain analysis showed a value of 0.7431 with an average percentage of 74.33%, which is included in the high category. This shows an increase in student learning outcomes after the use of Articulate Storyline learning media. Thus, it can be concluded that the use of Articulate Storyline learning media has proven to be effective in improving the science learning outcomes of grade VII students of SMP Negeri 2 Panca Rijang. Keywords: Articulate Storyline, Learning Outcomes, Effectiveness, Learning Media.

Keywords: articulate storyline, learning outcomes, effectiveness learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deduktif. Jenis penelitian ini merupakan quasi experimental dengan desain one group pretest-posttest design. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, melainkan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VII.1 dan VII.2 dengan jumlah keseluruhan 42 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 44,76, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84,88. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,7431 dengan persentase rata-rata sebesar 74,33%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Articulate

Storyline. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang.

Kata Kunci: *articulate storyline*, hasil belajar, efektivitas, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bentuk investasi jangka panjang yang vital bagi hidup dan kehidupan manusia. Salah satu faktor utama kemajuan suatu bangsa dan negara terletak pada bidang pendidikan. Pendidikan yang baik dan berkarakter akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di tengah masyarakat. Masyarakat memahami bahwa guru merupakan salah satu diantara sekian banyak unsur yang berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik. Perkembangan dunia Pendidikan bukan hanya membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang profesional di bidangnya. Namun demikian, juga dibutuhkan SDM yang cerdas dan berkarakter. Sejalan dengan tuntutan kebutuhan tersebut, restrukturisasi pendidikan haruslah dilakukan.

Guru harus berupaya untuk mengelola seluruh proses pembelajaran di sekolah yang menjadi lingkup tanggung jawabnya. Dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman, guru memegang peranan

yang sangat penting dan strategis dalam upaya membentuk karakter siswa dalam kerangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Tampaknya kehadiran guru saat ini bahkan sampai akhir zaman nanti tidak akan pernah dapat digantikan oleh media secanggih apapun (Hanafi 2017). Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik Ada juga para beberapa orang ahli mengartikan pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya.

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara yang harus dilaksanakan oleh pemerintah dalam kondisi apa pun agar tujuan

pendidikan nasional dapat tercapai. Sebagaimana yang diamanatkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah: Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Secara ideal rumusan tujuan pendidikan nasional kita sudah mencerminkan tiga domain yakni meliputi domain afektif, psikomotor, dan cognitive (Winata 2021). Untuk merealisasikan tujuan pendidikan itu diperlukan sistem pendidikan yang menjamin terhadap keberlangsungan kegiatan belajar mengajar bagi seluruh peserta didik. Insan pendidikan harus memastikan bahwa peserta didik dapat mendapatkan pembelajaran sebagaimana mestinya.

Dalam proses pembelajaran media merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan peserta didik. Keberadaan media, juga sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran, terutama membantu pendidik dalam usaha menyampaikan informasi kepada

penerima pesan dalam hal ini para peserta didik. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) yang sering diterapkan di dalam kelas kental dengan suasana instruksional dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Saddam Husein, 2018).

Kata "media" sudah tidak asing lagi bagi kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang dapat mengirim dan menerima pesan dan informasi Suatu teknologi dapat dikatakan sebagai alat komunikasi jika dapat menyampaikan pesan dan memperlancar proses komunikasi. Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi. serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Pembelajaran kini mulai mengadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat

kegiatan konvensional ini menjadi sesuatu yang modern. Yang pasti adalah, akan butuh layanan jaringan internet (Saleh 2023).

Articulate Storyline merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis poin-poin presentasi layaknya powerpoint pada microsoft. Aplikasi ini berbentuk e-learning yang dapat menampilkan atau memunculkan sebuah presentasi storyline atau memiliki alur cerita yang dapat menggabungkan semua alat dan instrumen media dalam mendukung pembelajaran seperti penggunaan audio, visual, dan audiovisual. Dalam aplikasi tersebut membuat presentasi lebih menarik dengan penggunaan animasi bergerak, backsound dan gambar, serta video yang interaktif. Aplikasi Articulate storyline merupakan produk yang dipublikasikan oleh perusahaan Articulate 360 pada tahun 2001. Maksud awal pengembangan aplikasi ini adalah sebagai penunjang presentasi. Meskipun sudah lama perilisannya, aplikasi ini tetap banyak digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan interaktif. Kreativitas guru

ataupun pengguna lainnya dalam membuat desain presentasi bisa lebih meningkat dengan penggabungan fitur-fitur yang menarik seperti animasi, suara, dan gambar (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai seseorang setelah melalui tes, baik secara tertulis maupun secara lisan. Menurut Yahya (2016), hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa terhadap beberapa atau keseluruhan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu setelah mengikuti proses pembelajaran (Syam et al., 2023). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi disekolah beberapa siswa memiliki masalah mengenai konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan kurang efektifnya dan cenderung monoton dalam kegiatan belajar mengajar di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat siswa kurang interaktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru menyajikan pelajaran dengan metode konvensional, ceramah dan media kurang kreatif. Meskipun demikian, guru sudah lebih paham dengan teknologi saat ini dimana guru sudah memahami berbagai jenis

media dan aplikasi pembelajaran yang menarik namun peneliti ingin memberikan media baru sehingga dapat memberikan variasi baru dalam pembelajaran. Sehingga siswa memiliki semangat dalam belajar serta memperhatikan materi yang guru ajarkan dan siswa tertarik untuk membaca buku pelajaran selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya informasi latar belakang ini, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran 8 Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental). Pendekatan ini dipilih untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui

kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Panca Rijang dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, sedangkan sampel penelitian diambil dengan teknik tertentu sehingga diperoleh dua kelas, yaitu kelas VII.1 dan VII.2 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 42 siswa. Sampel tersebut digunakan sebagai satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media Articulate Storyline.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA siswa. Hasil belajar yang dimaksud diukur berdasarkan kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar.

Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Selain itu, digunakan pula data pendukung berupa ketuntasan belajar dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sedangkan analisis inferensial dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar menggunakan uji N-Gain. Nilai N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar dengan kriteria tertentu, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Selain itu, analisis juga mempertimbangkan ketuntasan belajar siswa berdasarkan standar yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, melalui desain penelitian ini dapat diketahui sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Articulate*

Storyline dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang dengan jumlah sampel 42 siswa menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Data hasil belajar diperoleh melalui tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,76 dengan standar deviasi 14,52. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Articulate Storyline*, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 84,88 dengan standar deviasi 8,79.

Paired Samples Statistics

Peningkatan ini menunjukkan adanya

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	44.7619	42	14.52300	2.24095
	posttest	84.8810	42	8.79912	1.35773

perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, hasil analisis menggunakan uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7433 atau 74,33% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngainskor	42	.50	1.00	.7433	.11403
Ngainpersen	42	50.00	100.00	74.3286	11.40309
Valid N (listwise)	42				

Nilai minimum N-Gain sebesar 0,50 dan maksimum 1,00 menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang baik dan merata. Standar deviasi yang relative kecil (0,11403) mengindikasikan bahwa peningkatan tersebut terjadi secara konsisten pada seluruh siswa.

Dari sisi ketuntasan belajar, mayoritas siswa mampu mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimum setelah pembelajaran. Selain itu, hasil analisis korelasi *Spearman's rho* menunjukkan nilai sebesar 0,671 antara ketuntasan belajar dan ketepatan waktu, yang berarti terdapat hubungan yang kuat dan positif antara kedua variabel tersebut.

		KB	KW
Spearman's rho	Correlation Coefficient	1000	671
	Sig. (2-tailed)	.	<,001
	N	42	42

Secara keseluruhan, data hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest yang cukup tinggi, yaitu dari kategori rendah menjadi tinggi. Peningkatan ini dapat dijelaskan karena media *Articulate Storyline* mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan terstruktur. Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung lebih fokus dan aktif ketika materi disampaikan melalui media interaktif dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau penggunaan buku saja. Selain itu, fitur multimedia seperti animasi, audio, dan evaluasi interaktif dalam *Articulate Storyline* membantu siswa memahami konsep

IPA yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak. Hal ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta retensi belajar siswa.

Hasil uji N-Gain yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Nilai N-Gain sebesar 0,7433 mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang substansial setelah perlakuan. Selain itu, hubungan kuat antara ketuntasan belajar dan ketepatan waktu ($r = 0,671$) menunjukkan bahwa siswa yang lebih fokus dan disiplin dalam mengikuti pembelajaran dengan media ini cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif, tetapi juga aspek sikap dan manajemen belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Articulate Storyline dapat menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang sebelumnya monoton dan kurang interaktif. Media ini mampu menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempercepat pemahaman materi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Articulate Storyline, efektif digunakan dalam pembelajaran IPA karena mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan konsisten.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 2 Panca Rijang, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 44,7619 menjadi 84,8810 pada posttest. Hasil analisis N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,7433 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga mengindikasikan bahwa penggunaan media Articulate Storyline efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Nilai minimum 0,50 dan maksimum

1,00 menunjukkan adanya variasi peningkatan, namun sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan yang baik. Standar deviasi yang relatif kecil (0,11403) menandakan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara konsisten. Hal ini diperkuat oleh rata-rata N-gain persen sebesar 74,33% yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu, efektivitas pembelajaran juga didukung oleh hasil analisis ketuntasan belajar dan ketepatan waktu. Berdasarkan uji Spearman's rho, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,671 yang menunjukkan adanya hubungan kuat dan positif antara ketuntasan belajar dan ketepatan waktu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis penelitian diterima, yaitu media Articulate Storyline efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline.
- Hanafi, M., & Rappang, S. M. (2017). Membangun Profesionalisme Guru Dalam Bingkai Pendidikan Karakter.
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Medical Urgence in the Learning Process. *al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237–245.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 2 Juli Tahun 2023 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. 2.
- Winata, K. A., Zaqiah, Q. Y., Supiana, & Helmawati. (2021). Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi. *Ad-Man-Pend: Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 4(1), 1–6.