

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA

Sri Setyaningsih<sup>1</sup>, Rusijono<sup>2</sup>, Ari Wahyudi<sup>3</sup>

Universitas Negeri Surabaya

sri.18090@mhs.unesa.ac.id<sup>1</sup>, rusijono@unesa.ac.id<sup>2</sup>, ariwahyudi@unesa.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif Quasi Ekseperimen dengan desain Pretest Postest Nonequivalent Control Group Desain. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Gubeng 1/204 Surabaya. Berdasarkan analisis data motivasi belajar siswa kelas eksperimen mengalami kenaikan 60% dari pada kelas kontrol, begitu juga hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang mengalami kenaikan 70% menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dibanding kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran. Dari analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran *Articulate storyline*, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

### ABSTRACT

The purpose of this study is to look for the effect of using interactive learning media based on *articulate storyline* on learning motivation and social studies learning outcomes. This research is a quantitative research Quasi Experiment with Pretest Postest Nonequivalent Control Group Design. The subjects of this study were 30 students in class IV as an experimental class and 30 students as a control class at SDN Gubeng I / 204 Surabaya. Based on the data analysis of students' learning motivation in the experimental class increased 60% compared to the dick class, so did the learning outcomes of students in the experimental class which increased 70% using interactive learning media based on *articulate storyline* compared to the control class which only used conventional methods without the use of instructional media. From the analysis of the data above it can be concluded that the use of interactive learning media based on *articulate storyline* on learning motivation and social studies learning outcomes of fourth grade elementary school students.

**Keywords:** *Articulate storyline* learning media, Learning Motivation and Learning Outcomes

### PENDAHULUAN

Ilmu Pendidikan Sosial di SD bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan nasioal yang lebih tinggi jenjangnya (Susanto, 2016). Tujuan

tersebut membekali siswa dengan pengetahuan, wawasan dan keterampilan tentang konsep dasar ilmu sosial, tanggap dan sadar terhadap masalah sosial dilingkungannya, serta dapat menyelesaikan persoalan-persoalan sosial dengan baik, sehingga siswa

yang belajar IPS pada akhirnya dapat menjadi warga negara yang baik dan tanggung jawab.

Materi ilmu pengetahuan sosial di sekolah-sekolah saat ini belum sepenuhnya dapat melaksanakan, membiasakan, maupun mengamalkan pengamalan nilai-nilai kehidupan sosial demokratis yang melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas kelas maupun sekolah. Hasan dalam Lasmanan (2016).

Model pengorganisasian materi IPS SD belum mencakup masalah sosial, budaya, dan nilai dalam kehidupan anak dan hanya berpusat pada penguasaan sumber pengetahuan daripada kenyataan sosial budaya yang menjadi panutan nilai bagi siswa, penuh dengan beban muatan dan kurang motivasi sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa jenuh, karena belajar hanya mementingkan pemahaman dan hafalan materi. Adapun Pembelajaran abad 21 saat ini yang mengedepankan informasi dan teknologi sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang bersifat teks book dan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Penguasaan materi merupakan salah satu hal penting bagi siswa di abad ke-21.

Untuk itu perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

*Articulate storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan (2016) menyatakan bahwa *articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui templete yang di publish baik offline maupun online.

Menurut Pratama (2019) *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi. *Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi (Amiroh, 2019:2). Publikasi hasil project *articulate storyline* berupa media berbasis web

yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti tablet, laptop, maupun smartphone.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Cresswell dalam Sugiyono (2019) metode eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menentukan suatu pengaruh perlakuan (treatment) tertentu yang diberikan mempengaruhi hasil suatu penelitian. Furlog dalam Yuwanto (2019).

Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian penelitian yang bertujuan untuk menguji korelasi sebab akibat antar variabel bebas dan variabel terikat yang pengujiannya melibatkan manipulasi satu variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol yang tidak dimanipulasi.

Desain atau rancangan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen murni atau true experimental design dengan teknik

pretest-posttest control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pre test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pre test yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol (Sugiono, 2019).

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang memperoleh perlakuan (treatment) untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap variabel terikat. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak memperoleh perlakuan (kondisi normal). Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding terhadap perbedaan perubahan skor variabel terikat sekaligus untuk mengetahui perbedaan yang terjadi akibat perlakuan (treatment) variabel bebas.

Desain diawali dengan memberikan pre test terhadap dua kelompok untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian (siswa kelas IV sekolah dasar), kemudian diberikan perlakuan (treatment) pada kelompok eksperimen memakai media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, sedangkan pembelajaran kelompok kontrol tetap memakai pembelajaran konvensional tanpa bantuan media pembelajaran.

Post test diberikan pada tahap akhir kelompok eksperimen maupun

kelompok kontrol untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran yang digunakan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran. Desain penelitian digambarkan pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	R 01	X	02
Kontrol	R 03	C	04

(Sugiono, 2019)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Gubeng I/204 yang terbagi dalam 3 kelas yaitu kelas IVA, IVB dan IVC dengan jumlah total siswa sebanyak 90 anak. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel Random Sampling, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2019). Peneliti memilih 30 anak untuk kelas kontrol dan 30 anak untuk kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar angket dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian diujicobakan pada 30 siswa kelas 4 SD Negeri Gubeng I/204 yang tidak termasuk sampel penelitian. Ujicoba dilakukan untuk memenuhi persyaratan validitas dan reabilitas sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Validitas instrumen penelitian mengacu pada sejauh mana kemampuan alat ukur atau instrumen penelitian mengukur yang seharusnya diukur secara akurat. Sedangkan reliabilitas mengacu pada konsep ketetapan atau konsisten hasil pengukuran. Validitas Instrumen tersebut dihitung menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan bantuan software SPSS 22.00 for Windows. Sedangkan Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS 22.00 for Windows. Setelah dinyatakan valid dan reliabel maka instrumen dapat diberikan kepada siswa.

Instrumen Lembar angket motivasi belajar disediakan dengan menggunakan skala likert untuk mengukur perilaku, tanggapan dan pendapat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Kriteria tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ditunjukkan tabel 2 berikut.

Tabel 2.

Persepsi siswa kelas 4 terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar

Rentang Nilai	Kategori
90% - 100%	Sangat Aktif
75% - 90%	Aktif
50% - 75%	Cukup Aktif
< 50%	Kurang Aktif

Kemudian hasil angket dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase dari setiap jawaban siswa

$f$  = Frekuensi tiap jawaban siswa

$N$  = Jumlah siswa

Adapun tes hasil belajar diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda. Data tes hasil belajar siswa yang terkumpul kemudian dianalisis perolehan nilainya berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang berlaku disekolah tersebut adalah 75, kemudian nilai akhir dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yg diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kunandar (2014) mengelompokkan perolehan penilaian hasil belajar dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.  
Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Prosentase Nilai	Kriteria
86 – 100	Sangat Baik
75 – 85	Baik
56 – 74	Cukup
< 55	Kurang Baik

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa uji t-test dengan rumus *Independent Samples t-test* melalui *software* SPSS 22.00 for Windows.

Syarat untuk menggunakan uji t ada dua yaitu normalitas dan homogenitas. uji normalitas dihitung dengan menggunakan teknik One Sample Kolmogorov sedangkan uji homogenitas dihitung memakai uji Levene dengan *software* SPSS 22.00 for Windows. Berikut merupakan rumusan hipotesis uji t-test :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* (X) pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia terhadap motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) siswa kelas IV SD Negeri I/204.

$H_a$  : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* (X) pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia terhadap motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) siswa kelas IV SD Negeri I/204.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

*articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* di kelas eksperimen dibandingkan

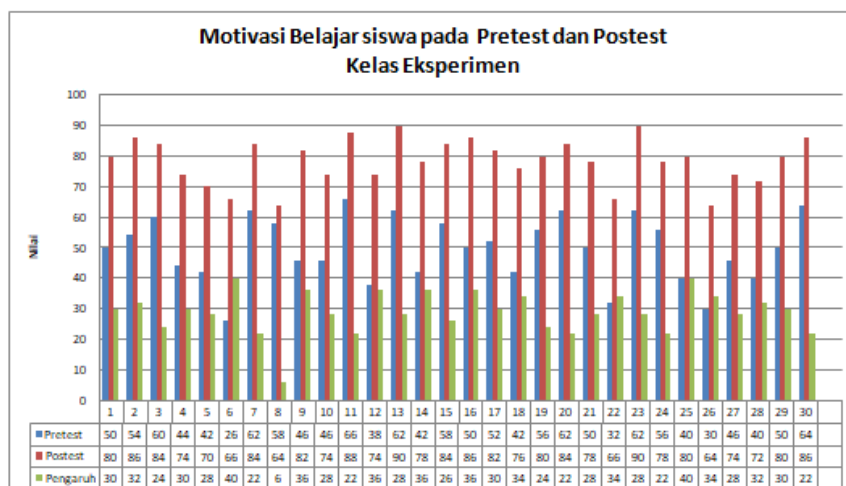
dengan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Analisis motivasi belajar di kelas kontrol dan eksperimen ditunjukkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4.  
Hasil Analisis Motivasi Belajar

No	Kelas	Tes	Hasil Pengamatan			
			Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Sangat Aktif
1	Kontrol	Pretest	14	16	0	0
2	Kontrol	Posttest	16	13	1	0
3	Eksperimen	Pretest	13	19	0	0
4	Eksperimen	Posttest	0	10	18	2

Dari hasil analisis diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 18 anak yang aktif dalam pembelajaran dibandingkan kelas kontrol yang hanya 1 anak yang mengalami peningkatan. Adapun

Peningkatan motivasi belajar secara keseluruhan setelah menggunakan media pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 1.

Nilai Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Hasil pre test dan post test dari motivasi belajar menunjukkan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* telah meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 60%. Analisis motivasi belajar pre test kelas eksperimen terdapat siswa kurang aktif sebanyak 13 orang dan siswa cukup aktif

sebanyak 19 orang. Setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* motivasi post test siswa dikelas kontrol yang cukup aktif sebanyak 10 orang, aktif 10 orang dan sangat aktif 2 orang.

Adapun hasil analisis uji *Independent sample t-test* untuk motivasi belajar siswa disajikan dalam tabel berikut

Tabel 5.  
Uji-t Motivasi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Group Statistics										
Motivasi		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Motivasi Kelas Kontrol	(1) Pretest	30	24.5667	5.29595	.96690					
	(2) Posttest	30	25.6667	5.28063	.96411					

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	
									Lower	Upper
Motivasi Kelas Kontrol	Equal variances assumed	.242	.625	-.806	58	.424	-1.10000	1.36543	-3.83321	1.63321
	Equal variances not assumed			-.806	58.000	.424	-1.10000	1.36543	-3.83321	1.63321

Tabel 6.  
Uji-t Motivasi Hasil Belajar Kelas Kontrol Eksperimen

Group Statistics										
Motivasi		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Motivasi Kelas Eksperimen	(1) Pretest	30	24.8333	5.23966	.95663					
	(2) Posttest	30	39.2333	3.72950	.68091					

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	
									Lower	Upper
Motivasi Kelas Kontrol	Equal variances assumed	.242	.625	-.806	58	.424	-1.10000	1.36543	-3.83321	1.63321
	Equal variances not assumed			-.806	58.000	.424	-1.10000	1.36543	-3.83321	1.63321

Hasil Analisis uji independent sample t-test pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa pada pre test kelas kontrol rata-rata nilai motivasi siswa 24 dan pada kelas eksperimen rata-rata 24. Berdasarkan data tersebut

dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol maupun kelas eksperimen mempunyai kemampuan awal yang sama. Adapun hasil post test kelas kontrol 25 dan kelas eksperimen 39. Perbedaan nilai

tersebut dapat dipastikan karena adanya perlakuan.

Hal ini juga terlihat dari nilai pre test dan post test kelas eksperimen thitung adalah -12.264. Nilai pada tabel df 58 signifikansi 0,05 adalah 1,672, apabila dibandingkan maka thitung > ttabel dengan hasil Sig. 2 Tailed sebesar 0,000 < 0,05 dan dapat dikatakan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga variabel bebas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* (X) berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y1).

Peningkatan motivasi belajar siswa dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* siswa memperoleh informasi lebih banyak tentang materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efisien dalam menyampaikan informasi yang diperoleh siswa dari guru selama proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi aktif dua arah antara media dan siswa sehingga pembelajaran bisa tersampaikan secara optimal. Hal ini sejalan dengan Kartikasari (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh

yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Berperan menciptakan semangat, minat, serta energi yang kuat untuk belajar. Sutiarso (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa sikap suka berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru membuat siswa betah dalam belajar dan tidak terbebani saat belajar. Sehingga siswa yang mempunyai motivasi kuat cenderung belajar lebih lama dari siswa yang kurang motivasi, dan hasil belajar yang dicapai dapat maksimal. Arigiyati dalam Puspitorini (2014) Kuatnya motivasi pada diri seseorang dapat menciptakan minat, konsentrasi, dan mengarah pada pencapaian prestasi tanpa mengenal pantang menyerah dan mudah bosan

Sardiman (2011) mengatakan bahwa dari motivasi belajar mampu menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin keberhasilan proses pembelajaran sehingga tujuan belajar siswa dapat tercapai sesuai dengan kompetensi yang diinginkan. Hasil belajar yang baik disini adalah termasuk dari tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi

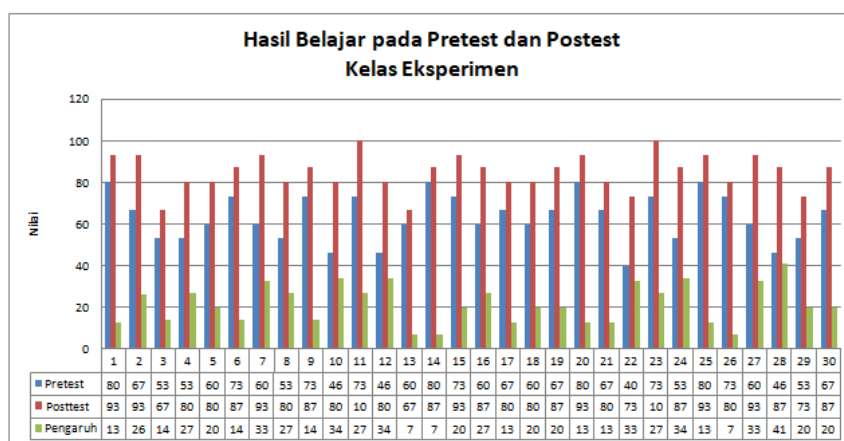


kecenderungannya akan belajar sampai berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya.

**B. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 2. Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Hasil pre test dan post test dari hasil belajar menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* telah meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 70%. Hasil analisis tes hasil belajar pre test siswa kelas eksperimen yang tuntas hanya 5 orang atau sebesar 16,6 %. sedangkan post test pada

Kelas eksperimen yang tuntas ada 30 orang mengalami peningkatan sebesar 83%. Nilai ketuntasan belajar diperoleh dari skor  $\geq 75$  dinyatakan belajar tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimal di SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya.

Sedangkan hasil analisis uji *Independent sample t-test* untuk

hasil belajar siswa disajikan dalam tabel berikut

Tabel 7.  
Uji-t Hasil Belajar Kelas Kontrol  
Group Statistics

Pre-Pos		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas Kontrol	(1) Pretest	30	59.3333	13.60048	2.48310
	(2) Posttest	30	74.8890	10.89001	1.98823

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	
									Lower	Upper
Kelas Kontrol	Equal variances assumed	2.263	.138	-4.890	58	.000	-15.55567	3.18101	-21.92316	-9.18818
	Equal variances not assumed			-4.890	55.353	.000	-15.55567	3.18101	-21.92965	-9.18169

Tabel 8.  
Uji-t Hasil Belajar Kelas Eksperimen  
Group Statistics

Pre-Pos		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas Eksperimen	(1) Pretest	30	63.3330	11.31191	2.06526
	(2) Posttest	30	84.8890	8.56420	1.56360

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	
									Lower	Upper
Kelas Eksperimen	Equal variances assumed	3.667	.060	-8.322	58	.000	-21.55600	2.59040	-26.74125	-16.37075
	Equal variances not assumed			-8.322	54.024	.000	-21.55600	2.59040	-26.74938	-16.36262

Hasil Analisis uji Independent sample t-test pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa pada pre test kelas kontrol rata-rata nilai hasil belajar siswa 59 dan pada kelas eksperimen rata-rata nilainya 63. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol maupun kelas eksperimen mempunyai kemampuan awal yang sama, keduanya berada dibawah skor KKM 75 dengan kriteria nilai 56-74 dalam kategori cukup. Adapun hasil post test kelas kontrol rata-rata nilainya 74 dan kelas eksperimen rata-rata nilainya 84.

Perbedaan nilai dikedua kelas tersebut dapat dipastikan karena adanya perlakuan.

Hal ini juga terlihat pada nilai pre test dan post test kelas eksperimen nilai thitung adalah -8.322. Nilai pada tabel df 58 signifikansi 0,05 adalah 1,672, apabila dibandingkan, maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan hasil Sig. 2 Tailed sebesar  $0,000 < 0,05$  dan dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga variabel bebas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y2).

Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan karena penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*, yang berisi konten permainan berbasis digital yang melibatkan rasa ingin tahu, tantangan, relaksasi dan efek kegembiraan (Horzum dalam Hazar, 2019).

Melalui permainan siswa tidak merasa bosan bisa menghilangkan stress dan memberi tambahan motivasi sehingga mereka bisa belajar lebih lama belajar tanpa terbebani materi pelajaran dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Andic, 2018).

Hasil Belajar merupakan hasil yang didapat selama pembelajaran sebagai ukuran kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan. Secara umum jika tujuan pembelajaran mengacu pada taksonomi bloom maka hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor (Ratumanan, 2005).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Chotimah (2018) menyatakan bahwa tingkatan motivasi belajar siswa tiap kelas berbeda-beda, siswa lebih tertarik apabila dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa media visual maupun non visual sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang pada

akhirnya berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Gubeng I/204.

## SIMPULAN

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya. Hal ini dilihat dari data hasil analisis angket motivasi belajar pre test kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol dengan jumlah siswa kurang aktif sebanyak 13 orang dan siswa cukup aktif sebanyak 19 orang, sedangkan analisis angket post test yang cukup aktif sebanyak 10 orang, aktif 18 orang dan sangat aktif 2 orang. Adapun hasil analisis pre test siswa kelas kontrol terdapat siswa kurang aktif sebanyak 14 orang dan siswa cukup aktif sebanyak 16 orang. Setelah diberi perlakuan menggunakan metode konvensional, posstest motivasi belajar siswa kelas kontrol yang kurang aktif sebanyak 16 orang, cukup aktif 13 orang dan aktif 1 orang.

2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya. Hal ini berdasarkan data hasil analisis tes hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan hasil lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 63,33 dan pos-test 84,89 diatas nilai KKM 75. Adapun kelas kontrol hanya menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 59,33 dan pos-test 74,889.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. 2019. Mahir Membuat Media Interaktif *Articulate storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Andic, A. 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Pondok Karya Pembangunan Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1).
- Chotimah, U. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 5(1), 52-65.
- Darmawan, Deni. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hazar, Zekihan. 2019. An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Journal of Education and Training*. 5(1), 31-38
- Kartikasari, G. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(1), 59-77
- Lasmawan, W. 2015. Pengembangan perangkat pembelajaran E-learning mata kuliah wawasan pendidikan dasar, Telaah kurikulum pendidikan dasar, pendidikan ips Sekolah dasar, perspektif global dan Problematika pendidikan dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(1).
- 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).
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. 2014. Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(3).

- Ratumanan, Tanwey Gerson., dan Laurens, Ttheresia. 2015. Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan. Yogyakarta: Pensil Komunika.
- Sardiman. 2006. Interkasi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2016. Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia.
- Sutiarso, S., & Coesamin, M. 2018. The Effect of Various Media Scaffolding on Increasing Understanding of Students' Geometry Concepts. *Journal on Mathematics Education*, 9(1), 95-102.
- Yuwanto, Listyo. 2019. Metode Penelitian Eksperimen. Yogyakarta: Graha Ilmu.