

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV  
SDN SAYUNG 1**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh  
**NASIHATUL ILMAH**  
**34301900061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE*  
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS  
IV SDN SAYUNG 1**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh  
**Nasihatul Ilmah**  
34301900061

Menyetujui Untuk Diajukan Pada Ujian Sidang Skripsi

Pembimbing I

  
Dr. muhammad Affandi, S.Pd.M.Pd.  
NIK NIK 211313015

Pembimbing II

  
Yulina Ismiyanti.S.Pd.,M.Pd.  
NIK 211314022

Ketua Program Studi,

  
Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.  
NIK 211312012

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN SAYUNG 1

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**Nasihatul Ilmah**

**34301900061**

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 31 Juli 2023, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd NIK. 211315026	(  )
Penguji 1	: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd NIK. 211316029	(  )
Penguji 2	: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd NIK. 211314022	(  )
Penguji 3	: Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. M.H NIK. 211313015	(  )

Semarang, 07 Agustus 2023  
Universitas Islam Sultan Agung  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Dekan,



  
**Dr. Farahat, S.Pd., M.Pd**  
NIK. 211312011

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nasihatul Ilmah

NIM : 34301900061

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

### **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas Iv SDN Sayung 1**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 07 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Nasihatul Ilmah

34301900061

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah Nasib suatu umat sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d:11)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwal Kamil)

Orang lain tidak akan tahu bagaimana masa sulit yang kita alami, mereka hanya ingin tahu bagian kesuksesan kita. Tetaplah berjuang untuk diri sendiri tetaplah baik untuk semua orang. Kelak kita akan bangga atas apa yang kita perjuangkan.

(Penulis)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Pertama untuk diri saya sendiri, terima kasih karna telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik ini.
2. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Tulus dan Ibu Mahfundhoh yang tanpa lelah memanjatkan doa dengan sepenuh hati dan kasih sayang yang luar biasa untuk saya serta dukungan baik moril maupun materil. Terimakasih atas pengorbanan dan kerja kerasnya dalam mendidik saya.
3. Kedua Kakak saya yang tercinta, Miftahul Ulum S.H dan Rizka Handayani dan Adik saya Muhamad Baitul Alam yang memberikan dia dan semangat , serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Almamaterku Universitas Islam Sultan Agung Semarang

## ABSTRAK

Nasihatul Ilmah. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV SDN Sayung 1. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Muhamad Affandi Pembimbing II: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap prestasi belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS di SD Negeri Sayung 1. Penelitian ini merupakan studi kuantitatif yang menggunakan jenis desain Quasi Experimental Design, dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa dalam kelas eksperimen dan 21 siswa dalam kelas kontrol di SDN Sayung 1 Demak. Setelah menganalisis data hasil belajar siswa, ditemukan bahwa di kelas eksperimen, terjadi peningkatan sebesar 80% dalam hasil belajar saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Ini berbeda dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional tanpa media pembelajaran. Hasil dari uji paired sample t-test menunjukkan nilai lower dan upper yang negatif, yaitu lower -16.780 dan upper -9.130, dengan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0.000, yang lebih kecil daripada nilai  $\alpha=0.05$ . Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Sayung 1 selama proses pembelajaran yang telah dilakukan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Hasil Belajar Kognitif

## ABSTRACT

Nasihatul Ilmah. 2023. *The Effect of Using Articulate Storyline-Based Learning Media on Students' Cognitive Learning Outcomes in Social Studies Class IV SDN Sayung 1.* Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University. Advisor I: Muhamad Affandi Advisor II: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd..

The aim of this study was to determine the impact of utilizing interactive educational media developed with Articulate Storyline on the cognitive learning outcomes of students in social studies. This research adopts a quantitative quasi-experimental approach, employing a Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design. The study involves 21 students in the experimental group and 21 students in the control group, all of whom attend SDN Sayung 1 Demak. An analysis of the student learning outcomes data in the experimental group revealed an 80% improvement when using interactive learning media based on Articulate Storyline in comparison to the control group, which solely relied on conventional methods without incorporating educational media. The paired sample t-test analysis produced negative values for the lower and upper bounds, specifically, lower -16.780 and upper -9.130, with a significance level (Sig) of 0.000, which is less than  $\alpha=0.05$ . Consequently, the null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected, and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. In conclusion, the utilization of interactive learning media based on Articulate Storyline significantly influences the learning process and enhances social studies learning outcomes for fourth-grade students at SDN Sayung 1.

**Keywords:** Learning Media, Articulate Storyline, Cognitive Learning Outcomes.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah swt dengan rahmat, serta taufik dan hidayahNya. Dengan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn Sayung 1” ini dengan baik. Tujuan dari penyusunan skripsi ini yaitu untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat. S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Muhammad Afandi, M.Pd.M.H. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan , serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Yulina Ismiyanti., S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
7. Nur Aslakhah, S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SD N Sayung 1 yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Muhamad Irfan Sholeh, S.Pd.SD, M.Pd. selaku guru kelas IV SDN Sayung 1 yang telah membantu penulis selama proses penelitian.
9. Kedua orangtua saya yang selalu memberikan dukungan, semangat serta mendoakan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kedua kakak saya yang selalu memberikan dukungan serta motivasi untuk kesuksesan Penulis.
11. Kepada teman-teman saya yang selalu siap mendengarkan keluh kesah penulis dalam penyusunan skripsi
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat

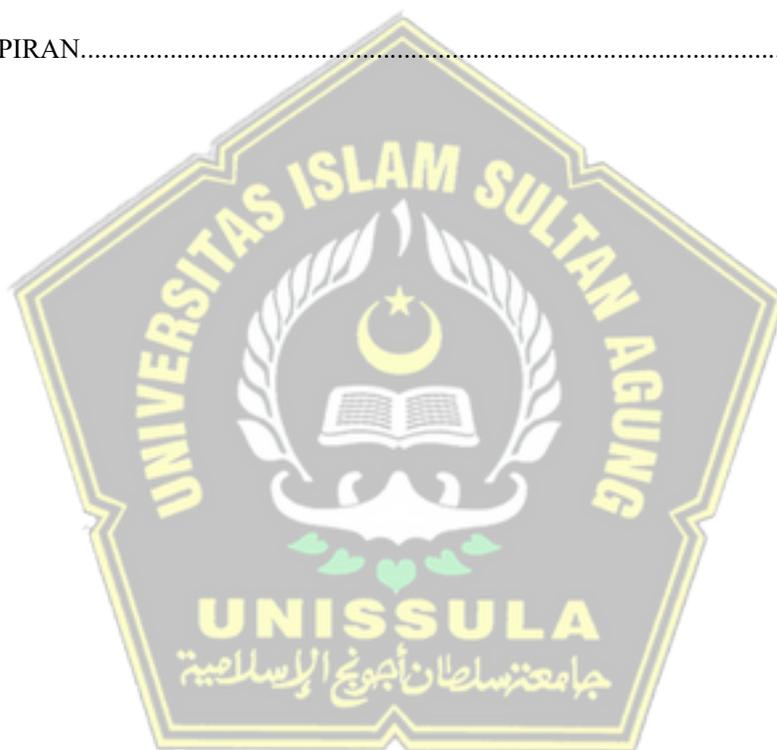
Semarang 21 Juni 2023

Nasihatul Ilma

## DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan penelitian.....	7
F. Manfaat penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN .....	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sample .....	34
C. Teknik pengumpulan data.....	36
D. Instrument penelitian .....	36
E. Teknik analisis data.....	39
F. Jadwal penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47

A. Deskripsi Data Penelitian.....	47
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	51
C. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP .....	64
A. Simpulan .....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	66
LAMPIRAN.....	69



## DAFTAR TABLE

Table 2. 1 Taksonomi Bloom.....	22
Table 2. 2 Kerangka Berfikir .....	30
Table 4. 1 Statistisk Deskriptif Data Pre test Kelas Eksperimen .....	48
Table 4. 2 Statistisk Deskriptif Data Posttest Kelas Eksperimen .....	49
Table 4. 3 Statistisk Deskriptif Data Pre test Kelas Kontrol.....	50
Table 4. 4 Statistisk Deskriptif Data Posttest Kelas Kontrol .....	50
Table 4. 5 Uji Reliabilitas Soal .....	52
Table 4. 6 Hasil Uji Normalitas .....	54
Table 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	55
Table 4. 8 Uji Paired Sample T Test Eksperimen.....	55
Table 4. 9 Uji Paired Sample T Test kontrol .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 5. 1 Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	103
Gambar 5. 2 Proses Pembelajaran Kelas Kontrol .....	103
Gambar 5. 3 Proses Pengerjaan Soal Pretest.....	104
Gambar 5. 4 Proses Pengerjaan Soal Posttest .....	104



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen.....	70
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol .....	79
Lampiran 3 Soal Pretest .....	86
Lampiran 4 Soal Posttest.....	90
Lampiran 5 Data Nilai Kelas Eksperimen .....	94
Lampiran 6 Data Nilai Kelas Kontrol.....	95
Lampiran 7 Uji Validitas.....	96
Lampiran 8 Hasil Vaidasi Instrumen .....	97
Lampiran 9 Data Kelas Atas .....	98
Lampiran 10 Data Kelas Bawah .....	99
Lampiran 11 Data daya Pembeda .....	100
Lampiran 12 Data Tingkat Kesukaran .....	101
Lampiran 13 Paired Sample T test.....	102
Lampiran 14 Dokumentasi.....	103
Lampiran 15 Surat Keterangan Penelitian .....	105
Lampiran 16 Lembar Ijin Observasi .....	106
Lampiran 17 Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol.....	107
Lampiran 18 Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen .....	115

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses aktifitas yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal, dengan tujuan mempengaruhi para peserta didik supaya dapat menjadi kompeten potensi yang ada dalam diri mereka dan juga menghasilkan perubahan positif dalam diri peserta didik tersebut. Pemerintah berusaha mengatasi beragam tantangan dalam sektor peningkatan suatu pendidikan, mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga tinggi, dengan maksud untuk menjadikan masyarakat lebih berpengetahuan, meningkatkan kesejahteraan rakyat, dan memajukan nilai serta citra bangsa. (Yayan, et.al 2019:66).

Dalam pandangan Ki Hajar Dewantara, Pendidikan melambangkan arah pertumbuhan serta perkembangan anak. Ini berarti bahwa Pendidikan adalah usaha untuk mengarahkan potensi yang terdapat dalam setiap anak agar mereka bisa tumbuh dan berkembang menjadi individu yang mampu mencapai kebahagiaan dan kesuksesan dalam hidup mereka. Dalam pandangan Martinus Jan Langeveld, Pendidikan adalah usaha untuk memberikan dukungan kepada para peserta didik dengan maksud membentuk kepribadian yang integral dari segi fisik dan spiritual.

Berdasarkan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan menjadi sebuah inisiatif yang berperan dalam mengangkat dan

mengembangkan peserta didik menuju arah yang lebih optimis dan berkualitas. Dalam usaha memperbaiki standar Pendidikan di Indonesia, pendekatan yang paling dominan adalah melalui proses belajar-mengajar. Siswa berperan sebagai pelaku utama serta penerima manfaat dalam interaksi pendidikan di dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan belajar siswa terlibat dalam untuk mencapai tujuan pengajaran karenanya inti dari proses pengajaran siswa yang berusaha untuk memenuhi tujuan pelajaran akan berhasil. ((Pane & Darwis Dasopang, 2017:334)

Pada intinya, dalam proses pengajaran terdapat beberapa unsur yang terlibat untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Unsur-unsur ini termasuk guru, siswa, materi pelajaran, pendekatan, teknik, alat bantu, serta sumber daya pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Kemampuan mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berperan selama proses belajar mengajar, termasuk peran guru, partisipasi siswa, lingkungan belajar, pendekatan/metode pengajaran, dan perangkat/media pembelajaran. Namun, seringkali terjadi bahwa pelaksanaan pengajaran tidak efektif dalam praktiknya selama proses pembelajaran. Sementara tujuan pembelajaran tidak dapat terpenuhi dan bahkan terjadi kegaduhan dalam komunikasi guru-siswa, banyak waktu, tenaga, dan uang yang terbuang percuma. Hal-hal tersebut di atas sering kita jumpai dalam proses pembelajaran selama ini.

Penggunaan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menginspirasi minat siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan baru yang

diajarkan oleh guru, sehingga memudahkan mereka untuk mengerti dan meresapi informasi tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa dapat menjadi sumber motivasi bagi rekan-rekannya dalam proses belajar-mengajar. Administrasi media pembelajaran memiliki signifikansi dalam institusi pendidikan resmi. Media pembelajaran menjadi alat pendukung dalam pelaksanaan aktivitas belajar-mengajar. Siswa dapat dirangsang dalam proses belajar mereka dengan melibatkan materi pembelajaran. Di lembaga pendidikan formal, pengelolaan alat bantu belajar sangatlah penting. Dalam proses belajar mengajar dapat memanfaatkan media pendidikan sebagai alat bantu. (Nurrita, 2018:172)

Dari hasil persepsi yang dilakukan di SDN 1 Sayung diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik pada masa pertumbuhan masih sangat wajar, hal ini menyebabkan lingkungan belajar di kelas wali kelas terkesan melelahkan, dan selanjutnya mempengaruhi mental. hasil belajar siswa, khususnya pada hipotesis pembelajaran ujian persahabatan.

Kendala lain yang dihadapi yaitu dalam proses pembelajaran adalah kurangnya inovasi dalam penggunaan metode dan model pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar kognitif peserta didik masih kurang maksimal, Guru-guru di SD Negeri 1 Sayung biasanya menerapkan metode pengajaran IPS dengan cara melakukan ceramah tanpa menggunakan bantuan media atau alat tambahan. Akibatnya, siswa merasa cepat bosan dan cenderung tidak terlalu memerhatikan penjelasan yang diberikan oleh

guru. Penggunaan sarana yang tidak optimal ini adalah salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar kognitif siswa di SDN 1 Sayung.

Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk mendukung suatu proses pembelajaran di SDN 1 Sayung serta mempengaruhi suasana pembelajaran didalam kelas.

Di era globalisasi dan kemajuan informasi saat ini, pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi suatu keharusan yang tidak dapat dihindari dan menjadi harapan, tetapi dalam pelaksanaannya, hal ini tidaklah mudah. Berbagai model pembelajaran yang menarik dan kreatif perlu dihasilkan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi dari proses pembelajaran. Langkah ini diperlukan agar pembelajaran tidak hanya terlihat monoton, membosankan, atau kurang menggugah minat, faktor-faktor yang bisa menghambat proses transfer pengetahuan. Akibatnya, pentingnya media dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi baru karena akan membuat proses lebih menarik dan tidak monoton. (Muhson, 2010:1).

Articulate Storyline adalah sebuah software yang menghadirkan berbagai fitur seperti video, gambar, animasi, foto, audio, dan elemen lainnya. Dengan konsep e-learning yang mirip dengan Microsoft PowerPoint, Articulate Storyline berperan sebagai perangkat lunak pendukung pembelajaran. Hasil dari plot yang ditulis dengan baik adalah

situs web, CD, file a.swf, dan HTML5. Selain memiliki fitur yang mudah digunakan, perangkat ini juga menggabungkan elemen audio, visual, dan audio visual untuk menciptakan multimedia interaktif. Itu juga dilengkapi dengan ikon animasi yang dapat dipilih berdasarkan preferensi siswa (Juhaeni et al., 2021:157).

Selanjutnya, dalam riset lain yang dilaksanakan oleh Suryansah dkk (2016:216) Pemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi terbukti ampuh dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar penalaran yang lebih tinggi tingkatnya pada siswa kelas 4 SD. Selanjutnya, dalam penelitian lain yang dilakukan Setyaningsih dkk. (2020:154) Disebutkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif pada platform Articulate Storyline meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pembelajaran IPS.

Untuk mendukung proses pembelajaran *Articulate Storyline* menawarkan sejumlah manfaat menarik, termasuk kemampuan untuk dengan mudah dibuat oleh pengguna, baik berpengalaman atau tidak, dan kemampuan untuk memasukkan berbagai jenis file, termasuk teks, gambar, video, animasi, dan lainnya. Ada aplikasi untuk membuat kuis tanpa mengunggah file dari internet, ada konten interaktif yang lebih melibatkan siswa dalam belajar, dan bisa dalam bentuk audio dan visual, suara dan visual dapat dibuat dalam cerita artikulasi, antara lain sesuatu. (Indriani et al., 2021:28)

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul “ Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artyculate Storyline* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SDN 1 Sayung.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran masih umum sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas terkesan membosankan.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran IPS.
3. Hasil belajar kognitif peserta didik pada teori pembelajaran IPS masih belum memuaskan.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Maka penelitian ini akan dibatasi pada upaya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artyculate Storyline* dalam hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran IPS

## D. Rumusan masalah

Dari latar belakang tersebut, maka pokok permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media intraktif *Articulate Storyline* pada hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS di SD N 1 Sayung?”

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar kognitif siswa SD N Sayung 1.

#### **F. Manfaat penelitian**

Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu:

##### 1. Manfaat teoritis

Dapat memberikan kontribusi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS di SDN 1 Sayung. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat serta masukan mengenai hal baru bagi guru dalam penggunaan media kooperatif

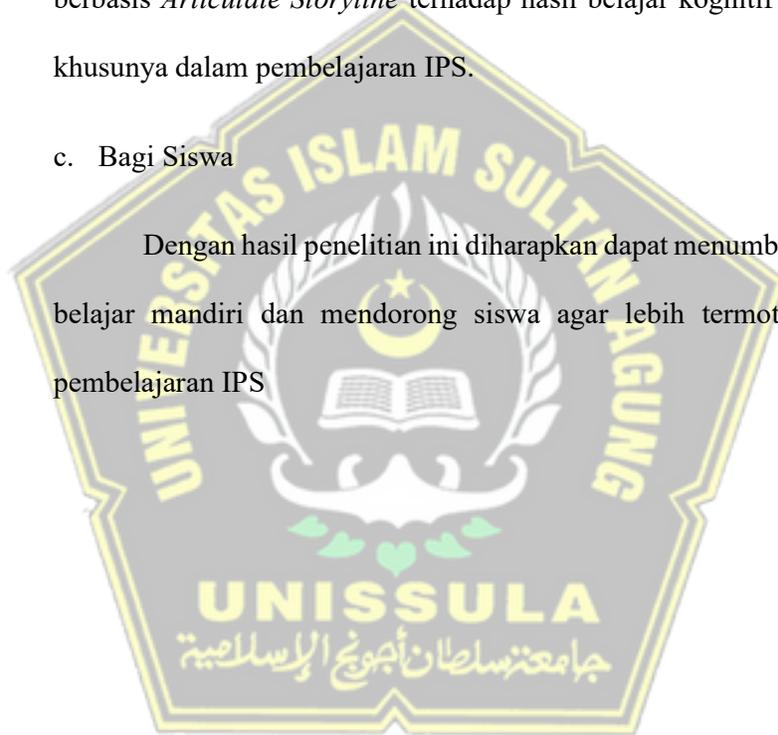
berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar kognitif siswa, terutama pada pembelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk sekolah dalam penggunaan media kooperaif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam pembelajaran IPS



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu komponen proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran dan hasil yang diharapkan dapat dipengaruhi oleh seberapa efektif media pembelajaran tersebut digunakan. Menurut Arsyad “memahami peran media dalam pendidikan pengajaran sering dilihat sebagai penggunaan alat grafis, fotografi, atau teknologi untuk merekam, memproses, dan mengatur ulang informasi verbal atau visual”(2014:3).

Suatu pesan dapat dialihkan atau disampaikan melalui media. Ketika sebuah media mentransmisikan pesan yang membantu dalam proses pembelajaran, itu disebut sebagai media pendidikan. Sulit untuk mengkoordinasikan kegiatan pendidikan tanpa menggunakan media, oleh karena itu pemanfaatannya sangat penting. Media dapat digunakan untuk semua tingkatan siswa dan dalam semua kegiatan pembelajaran, sehingga bersifat fleksibel. Selain itu, media pendidikan dapat membantu siswa mengambil pandangan jangka panjang tentang pendidikan mereka, menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.

Memperoleh pengetahuan adalah proses belajar. Perlu bekerja keras dan terkadang menyebabkan siswa menjadi bosan dan frustrasi, yang membuat mereka kehilangan fokus pada kegiatan pembelajaran. Untuk melibatkan siswa dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan efektif dalam pengaturan ini, media harus disertakan dalam proses pendidikan. Media telah lama digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran. Banyak pendidik sudah menyadari betapa bermanfaatnya media pembelajaran. Media memperkenalkan informasi segar kepada siswa, tetapi tidak semua guru menyadari bagaimana menggunakannya secara efektif, sehingga kadang-kadang media justru menghambat dari pada memfasilitasi pembelajaran siswa. Keadaan ini bermasalah. Penggunaan media harus sangat bermanfaat bagi kegiatan pendidikan (Hasan, 2021:2–5).

Proses pendidikan harus mempertimbangkan pematangan psikologis siswa pada tingkat usia yang berbeda. Jika pendidik dapat menghasilkan materi pendidikan yang sesuai dengan mata pelajaran dan tingkat usia peserta didik, maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil. Setiap orang menjalani proses belajar yang kompleks selama hidupnya. Manusia dan lingkungannya berinteraksi, yang mengarah pada proses belajar. Akibatnya proses belajar mengajar dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja bagi siswa yang mengikuti pendidikannya. Penggunaan media harus sangat bermanfaat bagi kegiatan pendidikan. Di era digital, pendidik harus mahir dalam media pembelajaran baik tradisional maupun kontemporer. Menurut temuan penelitian tertentu, penggunaan

media di kelas atau sebagai metode utama pembelajaran langsung berdampak baik pada pembelajaran (Hasan et al., 2020). Penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran memiliki beberapa dampak positif, antara lain sebagai berikut: (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih terstandar; (2) proses pembelajaran dapat lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) jumlah waktu yang dibutuhkan untuk belajar dapat dikurangi; (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) proses Pelajaran dapat diberikan kapan saja diinginkan atau dibutuhkan; (7) meningkatkan sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari; dan (8) peran media dalam komunikasi dan pembelajaran (Hasan, 2021;4)

Miftah mendefinisikan media pembelajaran sebagai “komponen bahan dan alat dalam sistem pembelajaran” dalam arti sempit. Dalam arti yang lebih luas, media berarti memanfaatkan semua komponen sistem dan sumber belajar tersebut di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu” (2013:96). Nur'aini dan Ida sampai pada kesimpulan sebagai berikut: “Media pembelajaran adalah suatu proses komunikasi, khususnya proses penyampaian pesan yang tercipta melalui suatu kegiatan masing-masing guru dan siswa menyampaikan dan bertukar informasi.” Pengetahuan, pengalaman, gagasan, dan sebagainya. pada adalah semua contoh pesan atau informasi” (2015:279). Kata Latin media, yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "tengah" atau "pengantar", adalah asal kata media. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memberikan

siswa informasi tentang materi pembelajaran yang mudah diakses oleh mereka(2020:25).

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan “Media pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk mendistribusikan materi pembelajaran dengan menggunakan pengembangan medis untuk merangsang pikiran dan minat siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran secara umum memiliki beberapa keunggulan, antara lain proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik dan interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat dimotivasi dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (sangat fleksibel).(Istiqlal, 2018:140)

Adapun manfaat penggunaan Media Pembelajaran Menurut Iwan Falahudin(Hayes et al., 2017:114–115).

- a. Penyampaian Materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar
- e. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

### c. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2015:120) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

#### a. Landasan Filosofi

Sacara Filosofi, model Pendidikan merupakan suatu bentuk atau contoh dari hasil karya Pendidikan itu sendiri.

#### b. Landasan Psikologis

Memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

#### c. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaia sumber belajar.

#### d. Landasan Empiris

Berdasarkan landasan emipirs pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, materi, dan media itu sendiri.

## 1. Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

### a. Pengertian *Articulate Storyline*

Software *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membuat presentasi yang menyerupai yang dibuat dengan menggunakan Microsoft Power Point. Perangkat lunak yang menggabungkan teks, foto, video, animasi, dan suara untuk membuat presentasi visual yang menarik dapat digunakan untuk menyampaikan plot yang diartikulasikan. Fitur perangkat lunak yang mudah digunakan, seperti garis waktu, film, gambar, dan karakter, adalah letak perbedaannya (Putri Febriyani, et.al 2022:48)

Menurut Juhaeni dkk.(2021:46) *Articulate storyline* adalah perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung pembelajaran yang mirip dengan microsoft powerpoint dengan sistem e-learning. Output dari *Articulate Storyline* berupa HTML5, CD, .swf, .exe, dan website. Perangkat ini juga memiliki fitur yang mudah dioperasikan dan didesain dengan menggabungkan visual, audio, dan audio visual sebagai multimedia interaktif, serta dilengkapi dengan icon animasi yang dapat dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pemanfaatannya dapat meningkatkan interaksi, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Articulate storyline* merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan suasana pembelajaran dengan melalui

pemypaiaan materi yang disajikan menggunakan video presentasi dengan desain yang menarik.

**b. Manfaat *Articulate Storyline***

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yaitu, sama halnya dengan manfaat Microsoft Power Point yang memiliki kelebihan untuk menghasilkan presentasi atau penyampaian materi dengan desain yang menarik sehingga lebih kreatif dan komprehensif. Selain itu *Articulate Storyline* juga memiliki beberapa fitur seperti halnya , timeline, movie, picture, dan masih banyak lagi yang tentunya mudah untuk diaplikasikan. Selain itu *Articulate Storyline* juga memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya:(Hidyat, 2015:39)

- a. Dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum.
- a. Dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti Power Point, flash. video dan sebagainya.
- b. Bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *Articulate Storyline*.
- c. Terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa meng-import dari file yang berada diluar.
- d. Memberikan konten yang interaktif karena lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yaitu, sama halnya dengan manfaat Microsoft Power Point yang memiliki kelebihan untuk menghasilkan presentasi atau penyampaian materi dengan desain yang menarik sehingga lebih kreatif dan komperatif. Selain itu *Articulate Storyline* juga memiliki beberapa fitur seperti halnya , timeline, movie, picture, dan masih banyak lagi yang tentunya mudah untuk diaplikasikan. Selain itu *Articulate Storyline* juga memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya:(Hidyat, 2015).

### c. Langkah-langkah Pembuatan Media *Articulate Storyline*

Sebelum membuat desain pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, yang harus kita persiapkan terlebih dahulu adalah perangkat pembelajaran dan bahan materi yang akan kita sajikan, di antaranya adalah:

- a. Buku sumber materi pembelajaran, silabus dan RPP.
- b. Software *Articulate Storyline*.
- c. Pendukung yang lain bisa berupa gambar, video, music dan sebagainya).

Setelah semuanya disiapkan, selanjutnya adalah menginstal software *Articulate Storyline*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengklik kanan pada start menu.
- b. Kemudian mengklik *Explore* maka muncul jendela start menu dan mencari software *Articulate Storyline*.
- c. Setelah ditemukan icon *Articulate Storyline* mengklik dua kali

pada *setup Articulate Storyline*.

- d. Setelah muncul jendela instal *Articulate Storyline*, kemudian mengklik *next*.
- e. Kemudian muncul *slide bar* dan mengklik *I accept the terms of licenseagreement*.
- f. Kemudian Muncul Daftar *Articulate Presenter, Engage, Quizmaker Dan Vidio Encoder*, Kemudian Klik Next
- g. Setelah selesai muncul *slide bar install shield wizard Articulate*,kemudian mengklik install.
- h. Kemudian muncul *installshield wizard articulate*, menunggu sampaiinstal selesai, setelah selesai klik *Finish*.
- i. Setelah selesai diinstall, sebelum digunakan maka memasukkan *creak Articulate* dan multimedia *Articulate Storyline* siap untuk digunakan.

Setelah Terinstal Maka Berikut Langkah-Langkah Pembuatan Media *Articulate Storyline*:

- a. Mengaktifkan program *Articulate Storyline*, kemudian klik dua kali icon *Articulate Storyline*.
  - b. Setelah terbuka, dipilih *Create a new project*, maka muncul lembar kerja *Articulate Storyline*.
  - c. Mengisi form properties dengan kata *Operating System*.
  - d. Selanjutnya klik *Introduction Text*:
- 1) Diketik “pembukaan” pada *title*, dilanjutkan dengan menuliskan pada

*introduction test* (form dengan tulisan *type your introduction here*).

- 2) Untuk memasukkan audio dengan mengklik *import audio file* untuk memasukkan audio yang akan dijadikan audio latar pada title “pembukaan” dengan mengeklik *add media* untuk memasukkan foto, gambar atau video yang akan dijadikan bahan untuk memberikan ciri khas dari tampilan “pembukaan” ini.
- 3) Mempublish menjadi media interaksi dengan cara mengklik *CD*, kemudian memilih lokasi untuk menyimpan hasil publishnya, dengan pilihan web, *Articulate Online*, LMS atau CD.
- 4) Setelah dipilih lokasi penyimpanan hasil publish, mengklik *Publish*, maka multimedia *Articulate Storyline* sudah terpublish.

## 2. Hasil Belajar Kognitif

### a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar pencapaian pembelajaran dapat diukur dari bagaimana hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Melalui proses belajar mengajar peserta didik diharapkan memperoleh perubahan, perkembangan dalam aspek sosial emosional maupun sikap serta nilai pada diri peserta didik.

Menurut Sukmadinata (Ariyanto, 2018:137) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Menurut Arsyad (2005) Hasil belajar merupakan perbuahan pada tingkah laku diri seseorang yang mungkin disebabkan dengan terjadinya perkembangan pada tingkat

pengetahuan, ketrampilan, maupaun sikap. Menurut Aqib (2010) Hasil belajar adalah suatu perubahan dalam aspek sikap yang menyangkut pada kemampuan kognitif, psikomotorik, dan efektif.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses pembelajaran dan membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik setelah mendapatkan materi dalam proses pembelajaran dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan efektif.

#### **b. Hasil Belajar Kognitif**

Kata kognitif berasal dari kata *cognitive*. Istilah "*cognitive*" berasal dari kata "kognisi," yang sama dengan "mengetahui," atau "berarti mengetahui." Pengumpulan, pengorganisasian, dan penerapan pengetahuan adalah kognisi (kognitif) dalam arti luas (Supardi, 2015:152).

Ketika kata kognitif terus berkembang, mereka semakin diakui sebagai salah satu hasil belajar psikologis bagi manusia, bersama dengan perilaku dan kesehatan mental yang terkait dengan pemahaman, pemrosesan, pengetahuan, penilaian, pemecahan masalah, keyakinan, dan niat. Ranah psikiater yang terpusat di otak juga terhubung dengan domain kemauan (conation) dan perasaan (afeksi). Kata kognitif berasal dari kata itu. Istilah "mengatakan kognitif" berasal dari kata "kognisi," yang sama dengan "mengetahui," atau "berarti mengetahui." Pengumpulan,

pengorganisasian, dan penerapan pengetahuan adalah kognisi (kognitif) dalam arti luas (Supardi, 2015:152).

Hasil belajar yang berkaitan dengan memori, berpikir, atau kapasitas intelektual disebut sebagai hasil belajar kognitif. Hasil belajar di bidang ini diatur ke dalam tujuh tingkat hierarkis. Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas termasuk di antara tujuh hasil belajar kognitif tersebut (Deni Kurniawan, 2019:10).

Komponen atau tingkatan proses berpikir diurutkan dari yang terendah sampai yang tertinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa komponen kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, yang berkisar dari keterampilan intelektual yang lebih mendasar seperti mengingat hingga keterampilan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan berbagai konsep, ide, metode, atau prosedur yang telah mereka pelajari (Suharto dan Rosi Pratama, 2018:140).

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti

dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada pelajaran IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), dan Menganalisis (C4). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif pada siswa adalah tes.

### c. Faktor Keberhasilan Belajar Kognitif

Tujuh lapisan hierarki membentuk hasil belajar kognitif dalam kategori ini. Hasil belajar ranah kognitif ketujuh adalah sebagai berikut Slameto, (2013:80).

- 1) Informasi kapasitas untuk mengingat informasi seperti frase, fakta, aturan, teknik, dan sebagainya.
- 2) Mengenali Memahami materi kunci, menerjemahkan dan menafsirkannya, membuat prediksi, menafsirkan tabel, dan lain sebagainya.
- 3) Pengajuan aplikasi Kemampuan untuk menggunakan konsep, aturan, prinsip, prosedur, dan teknik lain untuk memecahkan masalah dan menghasilkan bagan.
- 4) Evaluasi mampu memisahkan dan membedakan hal-hal seperti detail, hubungan, dan hal-hal lain.
- 5) Keterampilan Synthesis Composing, meliputi kemampuan menulis artikel, rencana, jadwal kerja, dll.
- 6) Kemampuan untuk mengevaluasi berdasarkan standar.
- 7) Orisinalitas kapasitas untuk berproduksi.

Setelah proses pembelajaran, penilaian hasil belajar harus dimanfaatkan untuk melacak kemajuan siswa dalam hal penguasaan materi pembelajaran yang telah diajarkan di kelas. Evaluasi hasil belajar ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data empiris yang akan menunjukkan tingkat bakat dan keberhasilan siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan penilaian untuk mengukur atau mengevaluasi keberhasilan rencana pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan model pembelajaran mereka. Hasil belajar pada ranah kognitif dikaji oleh peneliti dalam penelitian ini dari dua perspektif, yaitu pemahaman dan penerapan. Hasil belajar kognitif siswa didapat dari hasil tes atau mengerjakan soal. Soal yang diberikan kepada siswa yang sudah disusun berdasarkan indikator yang disesuaikan dengan kondisi kognitif siswa kelas VI saat ini. Hasil tersebut hanya memfokuskan ketercapaian kompetensi kognitif siswa kelas VI domain taksonomi bloom sebagai ber

**Table 2. 1 Taksonomi Bloom**

Mengingat (C1)	Memhami (C2)	Menerapkan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)
Memasangkan	Melaporkan	Melatih	Memilih	Membuktikan
Membaca	Membandingkan	Menghitung	Menata	Mengecek
Menggambar	Membedakan	Memproses	Melatih	Menafsirkan
Menghafal	Menafsirkan	Mencegah	Menelaah	Menimbang
Menelusuri	Menampilkan	Melakukan	Mengedit	Menilai
Mencatat	Menceritakan	Menentukan	Mendeteksi	Merinci
Mempelajari	Mencontohkan	Menerapkan	Menegaskan	Menguji
Menulis	Mengemukakan	Menggunakan	Mencegah	Menvalidasi
Meniru	Menerangkan	Mengurutkan	Mendiagnosis	Mendukung
Meninjau	Mengartikan	Mengaitkan	Mengaitkan	Mengukur

### 3. Pembelajaran IPS

#### a. Pengertian IPS

Ilmu sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai di kelas dasar. Siswa akan menghadapi kesulitan di masa depan karena cara hidup masyarakat global terus berubah. IPS adalah seluruh bidang studi di mana topik geografi, ekonomi, dan sejarah tidak diajarkan secara individual melainkan serempak (Wardani Naniek Sulisttya, 2012:7). Cakupan materinya ada pada muatan mata pelajaran IPS meliputi orang, tempat, dan lingkungan yang dikaji pada mata pelajaran geografi, sesuai Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang standar isi; Pelajaran sejarah mengajarkan tentang waktu, kesinambungan, dan perubahan; pelajaran sosiologi meliputi sistem sosial dan budaya; Mata kuliah ekonomi mencakup ekonomi perilaku dan kesejahteraan.

Konsep IPS dalam pendidikan yang merupakan program pendidikan sosial dalam perjalanan menuju pendidikan sekolah dan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan kepribadian warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari kurikulum. dan wacana sistem pendidikan di Indonesia merealisasikan tentang kehidupan nyata dalam kehidupan masyarakat (Kowiyah et al., 2021:821). Studi sosial menyelidiki berbagai insiden, fakta, ide, dan generalisasi yang relevan secara sosial. Geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi adalah salah satu topik IPS yang dibahas di tingkat SD/MI. Siswa dibimbing untuk menjadi warga negara Indonesia

yang demokratis, bertanggung jawab, dan cinta damai melalui kelas IPS (Alam, 2015:9).

Penekanan pendidikan IPS lebih pada bagaimana cara mengajar tentang ilmu-ilmu sosial atau bagaimana menerapkannya (penerapan ilmu ilmu sosial). Pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, modifikasi, dan keterkaitan antar disiplin ilmu pendidikan dan ilmu sosial, yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan instruksional (Supriatna,et.al.,2013:6). IPS diperlukan sebagai pusat informasi yang menyeimbangkan laju kemajuan ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari dalam profesi guru. Dilihat dari perkembangan zaman, IPS secara teoretis mampu membuat lompatan ilmiah untuk makna praktis kehidupan baru (Wardani Naniek Sulistya, 2017:7).

IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan". Definisi ini berlaku di Indonesia, dan dari penjelasan ini cenderung dipersepsikan bahwa sekolah ujian sosial mempunyai ciri-ciri yang membedakannya dengan bidang sosiologi lainnya. Pendidikan Ilmu pendidikan sosial adalah hasil penggabungan ilmu-ilmu sosial dan humaniora menjadi satu kesatuan. (Zoher Hilmi, 2017:165).

### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Maksud dari pendidikan IPS adalah memberikan informasi dan keterampilan kepada siswa sehingga mereka memiliki kemampuan untuk tumbuh sesuai dengan potensi, ketertarikan, dan lingkungan yang ada. Konsep ini juga melibatkan serangkaian pedoman yang memungkinkan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada level yang lebih tinggi (Trianto, 2019:174). Trianto selanjutnya menyatakan bahwa tujuan inti dari IPS adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk merespons isu-isu sosial yang muncul di dalam masyarakat. Hal ini melibatkan mengembangkan sikap mental yang positif untuk mengatasi ketidakadilan, serta memiliki keterampilan dalam mengatasi berbagai situasi yang muncul dalam lingkungan sehari-hari. Ini termasuk mengatasi tantangan yang mempengaruhi individu sendiri dan juga tantangan yang berdampak pada masyarakat (Trianto, 2015:1760).

Di tingkat sekolah dasar, pendidikan IPS bertujuan agar siswa dapat memahami bakat pribadi mereka, mengenali peluang yang ada, memahami tuntutan lingkungan sekitar, dan mampu merencanakan masa depan dengan membuat keputusan yang paling sesuai untuk diri mereka sendiri. Tujuan utama dari pendidikan dasar adalah untuk menghasilkan perkembangan individu anak yang mampu membangun dirinya sendiri dan ikut serta dalam tanggung jawab terhadap perkembangan bangsa. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi, menyesuaikan diri di mata masyarakat, dan mengembangkan potensinya

sesuai dengan bakat, minat, kapasitas dan iklimnya. Di sisi lain tujuan mata Pelajaran ujian sosial adalah mengarahkan peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang mempunyai karakter mayoritas dan rasa wajib, serta menjadi masyarakat pendukung kerukunan di seluruh dunia. (Ismiyanti, 2016:1)

Berdasarkan peraturan hukum yang ada, tujuan dari Pendidikan IPS sesuai dengan Permendiknas No 24 tahun 2016 adalah mengedukasi peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki kemampuan luar biasa, memiliki semangat demokrasi, bertanggung jawab, dan menyadari hak serta kewajibannya sebagai warga negara yang berperan aktif. Selain itu, tujuan tersebut juga mencakup pengembangan rasa kebanggaan terhadap negara.

1. Membangun kemampuan berpikir secara kritis dan keterampilan penelitian agar dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki kemampuan komunikasi yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam menangani permasalahan sosial.
2. Mendorong pembelajaran mandiri selain latihan kerja tim melalui inisiatif pendidikan yang lebih inventif dan imajinatif.
3. Meningkatkan kecerdasan, kebiasaan, dan kemampuan sosial Anda.
4. Menciptakan rasa kepedulian dan kepedulian masyarakat lingkungan

Dari penjelasan kedua ahli tersebut terlihat jelas bahwa tujuan mata pelajaran IPS adalah bahwa siswa harus mempelajarinya agar

dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dan menjadi anggota masyarakat yang baik.

### **c. Ruang Lingkup IPS**

Adapun Ruang Lingkup pembelajaran IPS menurut Nofiaturrohmah Berikut ini adalah beberapa aspek yang tercakup dalam mata kuliah IPS:

1. Mata Pelajaran, Setting, dan Lingkungan
2. Perubahan, Waktu, dan Keberlanjutan
3. Ketiga, Sistem Sosial Budaya
4. Kesejahteraan dan Perilaku Ekonomi (Nofiaturrahmah, 2015:220)

Karena anak-anak melihat gambaran besar dunia di sekitar mereka, pembelajaran lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar jika dikaitkan dengan pengalaman dunia nyata. Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam memperluas pengetahuan, membangun nilai-nilai dan sikap, serta mengembangkan keterampilan sosial para peserta didik. Tujuannya adalah untuk memungkinkan mereka menganalisis isu-isu sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan mendorong timbulnya perasaan bangga dan kasih sayang terhadap kemajuan masyarakat Indonesia.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam studi ini, penulis merujuk pada penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dijalankan. Di bawah ini

adalah beberapa temuan dari penelitian terkait yang telah dijadikan sumber oleh peneliti.

Rika kurnia dan Harjono (2021:128) menyimpulkan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline oleh siswa dalam proses pembelajaran tematik kelas IV memiliki nilai yang tepat. Media tersebut berperan dalam membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten tersebut. Selain itu, media ini juga mendorong minat dan ketertarikan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar.

Resi Ananda, dkk (2022:11356) beralasan bahwa pemanfaatan media Lucid Storyline sangat mempengaruhi ketercapaian hasil belajar siswa dalam memahami gagasan tari dalam pembelajaran SBDP. Hal ini memberi para pendidik jawaban pilihan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang sesuai dengan kecenderungan siswa. Yang membedakan pada eksplorasi masa lalu adalah pada pemilihan objek ujian yang diselesaikan di kelas V SD N 03 Sungai Puar dan pengambilan hipotesis eksplorasi pada pembelajaran SBDP. Ujungnya adalah pemanfaatan media pembelajaran cerdas berdasarkan Alur Cerita Fasih dalam menampilkan alam Hindu-Buddha di Indonesia berpengaruh nyata terhadap prestasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri Gubeng I/204 Surabaya. Hal ini bergantung pada konsekuensi penyelidikan informasi dari tes prestasi belajar, yang menunjukkan bahwa kelas eksplorasi mengalami peningkatan yang jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Nilai normal pre-test kelas

eksplorasi sebesar 63,33, sedangkan nilai post-test mencapai 84,89, melampaui batas nilai dasar (KKM) sebesar 75. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mempunyai nilai normal pre-test sekitar 59.33, dan nilai post-test sekitar 74,889. Yang membedakan pada ulasan sebelumnya adalah penentuan objek ujian yang dipimpin di SD N Gubeng 1/204 Surabaya dan materinya dikonsentrasikan oleh Alam Hindu-Buddha di Indonesia.

Penelitian dari Hasanah, dkk (2019:834) menarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline dengan menerapkan metode pembelajaran problem based learning menghasilkan perbedaan yang signifikan antara hasil pengukuran awal (pre-test) dan pengukuran akhir (post-test). Adapun perbedaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu yaitu terletak pada pengambilan objek penelitian yang dilakukan penelitian di SMAN 2 Garut dan mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini pembelajaran sosiologi.

Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline membawa pengaruh dalam proses pembelajaran seperti dalam aspek kemampuan berfikir kreatif, motivasi belajar pada peserta didik dan juga hasil belajar yang didapat peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk menginvestigasi pencapaian hasil belajar

siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar.

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2017:60), erangka berpikir merujuk pada gambaran model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berinteraksi dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai komponen kunci dalam suatu masalah.

Berdasarkan penjelasan konteks sebelumnya, guru perlu memiliki kemampuan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang efisien dan menghibur, dengan tujuan mencapai sasaran pembelajaran yang diharapkan serta meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Melalui konsep ini, maka dapat dibentuk kerangka berpikir sebagai berikut

Table 2. 2 Kerangka Berfikir

Rendahnya Hasil Belajar Kognitif siswa pada pembelajaran IPS

- Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran masih umum sehingga kegiatan belajar mengajar dikelas terkesan membosankan.
- Tidak ada metode pengajaran kreatif yang digunakan dalam pembelajaran IPS yang dapat menarik minat siswa..
- Hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran teori IPS masih kurang memuaskan.

Penggunaan Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*

Perangkat lunak yang disebut *Articulate Storyline* berfungsi sebagai sistem e-learning dan alat bantu pembelajaran seperti Microsoft PowerPoint.

terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPS

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan perumusan permasalahan yang telah disajikan, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut. Berdasarkan tinjauan literatur dan penelitian yang relevan sebagaimana dijelaskan sebelumnya, peneliti mengusulkan hipotesis bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS di SDN Sayung 1.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Struktur penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang bertumpu pada data statistik. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016:7), Istilah "metode penelitian kuantitatif" merujuk pada metode penelitian yang berasal dari paradigma positivisme dan digunakan untuk menginvestigasi suatu populasi atau sampel tertentu. Metode ini melibatkan penggunaan teknik random sampling untuk memilih sampel, mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen tertentu, dan kemudian melakukan analisis kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengurangi pengaruh subjektivitas dalam proses penelitian.

Metode penelitian ini adalah *quasi experimental* dengan menggunakan pola *Nonequivalent Control Grup Pre-Test Post-Test*. Desain eksperimen *quasi experimental*. Desain eksperimen ini dianggap sebagai jenis eksperimen yang sesuai (eksperimen aktual). Pengaruh terapi (perlakuan) pada kelompok eksperimen hanya dapat ditentukan secara akurat dengan adanya kelompok kontrol yang bertindak sebagai pembanding. Hal ini dikarenakan kelompok lain juga diobservasi tetapi tidak mendapatkan terapi eksperimental (diamati) (Effendi, 2013; 99).

Peneliti memilih metode penelitian quasi eksperimental karena dalam konteks pendidikan, eksperimen digunakan untuk mengevaluasi dampak dari suatu tindakan yang dijalankan dalam rangka penelitian. Dalam eksperimen ini, tindakan tersebut dikenal sebagai treatment, yang mengacu pada kondisi yang diberikan untuk mengevaluasi dampak penggunaannya

Kesimpulan yang bisa disimpulkan dari penjelasan sebelumnya adalah bahwa metode kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian untuk menguji hipotesis dengan menggunakan data statistik yang telah terverifikasi keabsahannya. Dengan mempertimbangkan informasi latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif dipilih dengan maksud untuk mengukur pengaruh pemanfaatan media interaktif Articulate Storyline terhadap pencapaian hasil belajar siswa di SDN Sayung 1.

Adapun gambaran mengenai rancangan *nonequivalent control group design* (Effendi, 2013; 99) sebagai berikut:

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
—————			
K	O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Desain ini menggunakan dua kelompok, yakni E sebagai kelas eksperimen dan K sebagai kelas kontrol. Kedua kelas ini nantinya akan

diobservasi dan dilihat bagaimana perbedaan pencapaian antara kelas eksperimen ( $O_1-O_2$ ), dengan pencapaian dari kelas kontrol ( $O_3-O_4$ ).

## B. Populasi dan Sample

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian mengacu pada sekelompok subjek atau objek yang menjadi fokus penelitian, mencakup seluruh atribut atau karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Sugiyono (2013:80) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki sebelum menarik kesimpulan. Frasa "populasi" tidak sekadar mengacu pada jumlah subjek atau objek yang diteliti, tetapi juga merangkum semua ciri yang dimilikinya.

Subyek yang menjadi fokus penelitian ini adalah para siswa dari kelas IV di SD N Sayung 1, yang akan dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data lengkap mengenai populasi siswa kelas IV di SD N Sayung 1 dapat ditemukan dalam tabel berikut.

**Table 3. 1 Data iswa Kelas IV SD N Sayung 1**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV A	12	9	21 Siswa
2	IV B	10	11	21 Siswa
Total				42 iswa

## 2. Sample

Langkah yang selanjutnya yaitu mencari sample yang bertujuan untuk memudahkan dalam meneliti objek peneliti. Menurut penjelasan Sugiyono (2016:81), sampel menggambarkan karakteristik serta jumlah yang termasuk dalam populasi. Dalam situasi di mana populasi memiliki ukuran besar namun peneliti tidak mampu untuk memeriksa seluruhnya, mungkin disebabkan oleh keterbatasan dana, waktu, atau sumber daya manusia, mereka dapat memilih sampel dari dalam populasi tersebut. Dalam studi ini, kami mengambil sampel sebanyak 21 siswa dari kelas IVA untuk menjadi bagian dari kelompok eksperimen, sementara 21 siswa dari kelas IVB di SDN Sayung 1 dijadikan sebagai kelompok kontrol.

Sugiyono (2013:145) “Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, ada beberapa prosedur pengambilan sampel yang digunakan, antara lain *Probability Sampling* dan *Non-Probability Sampling*,” bunyi keterangan metodologi sampling. Penulis penelitian ini menggunakan pendekatan pengambilan sampel non-probabilitas yang dikenal sebagai pengambilan sampel saturasi. Berdasarkan penjelasan dari Sugiyono (2013: 150), pengambilan sampel jenuh dapat dijelaskan sebagai "pendekatan pengambilan sampel di mana seluruh populasi digunakan sebagai contoh. Pendekatan ini umumnya diterapkan dalam penelitian yang berusaha untuk melakukan generalisasi dengan margin kesalahan yang minimal atau ketika ukuran populasi yang akan diteliti relatif kecil. Secara

alternatif, pendekatan ini dikenal juga dengan sebutan sensus, di mana keseluruhan populasi menjadi contoh yang diamati.

### **C. Teknik pengumpulan data**

Peneliti memiliki berbagai pilihan dalam mengumpulkan data, dengan mengimplementasikan beragam teknik pengumpulan data. Dalam konteks penelitian eksperimen, teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah sebagai berikut:

#### 1. Tes

Tes adalah semacam penyelidikan tertulis yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi dari responden dan menentukan seberapa baik siswa mengingat pengetahuan yang telah diberikan atau diselesaikan. 8 Data hasil belajar, termasuk hasil pre-test dan post-test, dikumpulkan untuk penelitian ini dalam bentuk data hasil belajar.

### **D. Instrument penelitian**

Instrument penelitian merupakan upaya untuk menaksir suatu kejadian di lingkungan sosial yang sedang diamati dengan menggunakan alat untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2017). Instrument merupakan metode yang digunakan peneliti saat melakukan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument penelitian berupa wawancara, angket, dan observasi.

Dalam hal ini perlu dijelaskan secara jelas dan rinci bagaimana instrument ini disusun sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Table3. 2 Kisi-kisi Soal Pretest Postest Pembelajaran IPS

## Kls 4 SD N Sayung 1

No	Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Jenis Soal
1	3.2 Menganalisis keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	-Siswa dapat menyebutkan salah satu alat musik dari Nusa Tenggara.	4 PG	C1
		-Siswa dapat menunjukan tarian dari daerah Aceh	7 PG	C1
		-Siswa mampu menunjukan salah satu hasil budaya dari salah satu daerah.	9 PG	C1
		-Siswa mampu mendefinisikan pengertian dari kearifan lokal.	10 PG	C1
		-Siswa dapat mendefinisikan pengertian dari nenek moyang.	11 PG	C1
		-Siswa mampu menunjukan salahsatu kebudayaan dari daerah jawa tengah.	13 PG	C1
		-Siswa mampu menfisiskan pengertian rumah adat.	19 PG	C1
			6 PG	C1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat mencontohkan sikap untuk mewujudkan persatuan keberagaman.</li> <li>- Siswa dapat mencontohkan cara menghargai keberagaman budaya Indonesia.</li> <li>-Siswa mampu mencontohkan cara untuk melestarikan budaya.</li> </ul>	8 PG       15 PG	C2
2	4.2. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keberagaman sosial budaya diprovinsi setempat sebagai identitas budaya bangsa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat mengategorikan salah satu kebudayaan daerah</li> <li>- Siswa dapat mengenali arti dari Bahasa Sansekerta</li> <li>- Siswa dapat mengategorikan factor yang mempengaruhi keberagaman budaya.</li> <li>- Siswa dapat menentukan makna dari keberagaman suku.</li> <li>- Siswa dapat menunjukan salah satu penerapan symbol rasa syukur.</li> </ul>	1PG       2PG       3 PG       3PG       12 PG	C5       C1       C5       C3       C3

		- Siswa dapat menganalisis arti dari Bhinka Tungga Ika	14 PG	C4
		- Siswa dapat mengategorikan fungsi dan mafaat kearifan lokal.	16 PG	C5
		- Siswa dapat menyebutkan Upaya menjaga kelestarian budaya.	17 PG	C4
		- Siswa dapat meneunjukkan peyebab hilangnya warisan budaya.	18 PG	C3
		- siswa mampu menganalisis bentuk bentuk kearifan loka.	20 PG	C4

#### E. Teknik analisis data

Setelah mendapatkan informasi yang diharapkan, langkah berikutnya melibatkan analisis data yang berasal dari evaluasi tes. Tujuannya adalah untuk memahami dampak penggunaan media interaktif seperti Articulate Storyline dan perbandingannya dengan ketidakpenggunaannya terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS di SD N Sayung 1.

Metode analisis data yang digunakan untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline terhadap

prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS adalah seperti berikut: Data awal dan data akhir diperoleh melalui ujian sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Selanjutnya, data yang terhimpun akan disekolahkan dengan perangkat lunak IBM Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 25.0 yang berjalan pada sistem operasi Windows. Berikut ini adalah ringkasan dari kerangka analisis data yang akan diterapkan:

**a. Uji Instrumen Soal**

**1. Uji validitas**

Adalah tes yang akan menunjukkan seberapa tepat suatu pengukuran (tes) dapat mengungkapkan keadaan suatu benda. Berikut proses penggunaan spss untuk menentukan uji validitas.

- a. Masukkan data variable x dan variable y ke dalam program SPSS
- b. Kemudian pilih *Analyze – Correlate – Bivariate*
- c. Input data sesuai dengan data variable x dan variable y
- d. Klik **OK**
- e. Hasil Uji validitas akan muncul pada jendela *output*.

**2. Uji Realibilitas**

Selama aspek yang diuji konstan dan temuan pengukurannya dapat diandalkan, maka tes ini akan memberikan hasil pengukuran yang sama akuratnya dari subjek yang sama.

Adapun langkah- langkah untuk menentukan Uji Realibilitas menggunakan SPSS sebagai berikut.

- a. Masukan data variable x dan variable y ke dalam program SPSS
- b. Kemudian pilih *Analyze – Scale – Reliability Analysis*
- c. Input data sesuai dengan data variable x dan variable y
- d. Klik **OK**
- e. Hasil Uji Realibilitas akan muncul pada jendela *output*.

### 3. Daya Pembeda

Butir pertanyaan dapat digunakan sebagai alat pengukur untuk mengamati tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Kemampuan butir soal dalam memisahkan siswa dengan kemampuan kognitif tinggi dari mereka yang memiliki kemampuan kognitif rendah dikenal sebagai kemampuan pembeda. Kemampuan butir soal untuk mengindikasikan perbedaan dalam kemampuan di antara para siswa, seperti yang dijelaskan oleh Sudijono (2009: 386), adalah hal yang penting. Evaluasi kemampuan pembeda butir soal dilakukan melalui penggunaan perangkat lunak IBM Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versi 25.0 untuk sistem operasi Windows.

### 4. Tingkat Kesukaran

Proses analisis tingkat kesulitan butir soal dilakukan dengan tujuan memeriksa setiap butir soal secara detail dan mengidentifikasi tingkat kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir. Hasil dari analisis ini

akan menghasilkan klasifikasi butir soal ke dalam berbagai kategori, termasuk tingkat kesulitan yang dikategorikan sebagai mudah, sedang, dan sulit. Selain itu, evaluasi tingkat kesulitan soal juga bertujuan untuk mengukur "kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan," seperti yang dijelaskan oleh Astiti (2017: 88).

*Rentang angka indeks kesulitan dari setiap butir soal adalah antara 0,00 dan 1,00. Perhitungan tingkat kesulitan dikerjakan menggunakan alat bantu perangkat lunak IBM Statistical Package for Social Sciences (SPSS) versi 25.0 untuk sistem operasi Windows, dengan menggunakan proporsi jawaban yang benar sebagai acuannya.*

## **b. Uji Hipotesis Data**

### **a. Uji Normalitas**

Riduwan (2012: 132) menjelaskan bahwa Uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah distribusi data bersifat normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas data adalah untuk mengidentifikasi pola sebaran data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang memiliki distribusi normal memiliki keandalan dan dapat dijadikan dasar untuk model studi. Langkah-langkah dalam melaksanakan uji normalitas menggunakan perangkat lunak SPSS adalah sebagai berikut.

- a) Masukkan data variable x dan variable y ke dalam program SPSS
- b) Kemudian pilih *Analyze – Descriptive – Explore*
- c) Input data sesuai dengan data variable x dan variable y

- d) Klik **OK**
- e) Hasil Uji Normalitas akan muncul pada jendela *output*.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari populasi yang berbeda adalah sama atau tidak. Paket Program Statistik IBM untuk Ilmu Sosial (*SPSS*) 25.0 untuk *Windows* digunakan untuk melakukan uji homogenitas Levene untuk penyelidikan ini. Tingkat signifikansi ditetapkan sebesar 0,05. Ini adalah cara yang benar untuk menafsirkan tes Levene, menurut Sugiono (2016: 256). Dalam penelitian ini Uji Homogenitas dapat di hitung menggunakan *SPSS 26 for windows* sebagai berikut:

- a. Masukkan data variable x dan variable y ke dalam program SPSS
- b. Kemudian pilih *Analyze – Compare Means – Independent Sample T-Test*.
- c. Input semua data variable x dan variable y
- d. Klik **OK**
- e. Hasil Uji Homogenitas akan muncul pada jendela *output*.

#### **c. Uji Paired Sample T Test**

Uji statistik yang membedakan antara dua sampel yang memiliki hubungan pasangan dikenal sebagai uji t sampel berpasangan. Walaupun keduanya memiliki kesamaan, namun pengolahan sampel yang memiliki hubungan pasangan dilakukan dengan pendekatan yang berbeda. Analisis

model pembelajaran sebelum dan setelah digunakan oleh siswa kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, yang menggunakan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline, dinilai menggunakan pendekatan uji t sampel berpasangan ini.

Langkah-langkah uji paired sample t test menggunakan SPSS, yaitu sebagai berikut:

- a. Masukkan Data Ke *SPSS*.
- b. Klik *Analyze- Compare Means, - Paired Sample T Test*,
- c. Pindahkan Data *Pretest* Dan *Posttest*,
- d. Dan Klik *Ok*.
- e. Hasil Uji **Paired Sample T Test** akan muncul pada jendela *output*.

**d. Uji Independent Sample t-test**

Uji statistik Independent Sample t-test digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak memiliki hubungan pasangan. Sebelum menjalani uji Independent Sample t-test, penting untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi yang bersifat normal. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan perhitungan uji Independent Sample t-test menggunakan perangkat lunak SPSS.

- a. Masukan data variable x dan variable y ke dalam program SPSS

- b. Kemudian pilih *Analyze – Compare Means – Independent Sample T-Test.*
- c. Input semua data variable x dan variable y
- d. Klik **OK**
- e. Hasil Uji Independent sampel t-test akan muncul pada jendela *output.*

#### F. Jadwal penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan di SD N 1 Sayung Demak. Tahap awal penelitian ini melibatkan tahap pra-survei pada bulan September 2022. Kemudian, tahap eksperimen dijadwalkan berlangsung dari bulan Desember 2022 hingga Maret 2023.

Table3. 3 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Jun	Jul
1	Permintaan Izin Sekolah	■	■								
2	Pengajuan Judul			■	■						
3	Penyusunan Proposal					■					
4	Pelaksanaan Penelitian						■	■			
5	Pengumpulan Data								■	■	

6	Penyusunan Hasil Penelitian											
7	Finalisasi Draf penelitian											



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret di SD Negeri Sayung 1 dengan melibatkan siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana setiap kelompok memiliki 21 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efek penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Sayung 1.

Desain penelitian ini adalah *quasi experimental* dengan menggunakan pola *Nonequivalent Control Grup Pre-Test Post-Test*. Desain eksperimen *quasi experimental*. Desain eksperimen ini dianggap sebagai jenis eksperimen yang sesuai (eksperimen aktual). Pengaruh terapi (perlakuan) pada kelompok eksperimen hanya dapat ditentukan secara akurat dengan adanya kelompok kontrol yang bertindak sebagai pembanding.

Selanjutnya Validitas soal dilakukan terhadap siswa kelas IV SD N 1 Teluk Karangawen yang berjumlah 21 siswa yang dilakukan pada hari Senin 20 Maret 2023, selanjutnya proses pembelajaran dilakukan pada tanggal 27-29 Maret 2023 dikelas IV SDN Sayung 1 yang berlangsung

sebanyak 2 kali pertemuan, dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* dan model pembelajaran konvensional.

1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen

b. Data *Pretest*

Data pretest pada kelompok eksperimen terdiri dari skor nilai siswa yang menjawab kumpulan soal tes sebelum penerapan media *Articulate Storyline*. Hasil pretest untuk setiap variabel pada kelompok eksperimen dijabarkan dalam Tabel 4.1 di bawah ini:

**Table 4. 1 Statistik Deskriptif Data Pre test Kelas Eksperimen**

Statistik	Hasil Belajar Siswa
Mean	66,06
Median	67,00
Modus	60,3
Minimum	53,60
Maximum	80,40
Rata-rata	66,68
Jumlah Siswa	21

Dari Tabel 4.1, terlihat bahwa skor terendah yang diperoleh oleh siswa dalam hasil belajar mata pelajaran IPS pada kelompok eksperimen adalah 53,60, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80,40. Nilai rata-rata dari hasil belajar IPS mencapai 66,68, dengan nilai median sebesar 67,00 dan modus sebesar 60,3 dari total 21 siswa.

c. Data *Posttest*

*Data posttest IPS pada kelompok eksperimen meliputi skor nilai siswa yang menjawab kuis yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS setelah mereka menerima perlakuan menggunakan multimedia Articulate Storyline. Hasil posttest untuk setiap variabel pada kelompok eksperimen ditunjukkan dalam Tabel 4.2 berikut ini:*

**Table 4. 2 Statistisk Deskriptif Data Posttest Kelas Eksperimen**

Statistik	Hasil Belajar Siswa
Mean	82,10
Median	80,40
Modus	80,4
Minimum	73,70
Maximum	93,80
Rata-rata	82,31
Jumlah Siswa	21

Informasi yang terdapat dalam Tabel 4.2 menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan menggunakan media Articulate Storyline dalam kelompok eksperimen, hasil dari posttest menunjukkan rentang nilai antara 73,70 hingga 93,80. Nilai rata-rata dari hasil posttest ini adalah 82,31, dengan nilai median 80,40, dan modus sebesar 80, dari kelompok yang terdiri dari 21 siswa.

## 2. Deskripsi Data Kelas Kontrol

### a. Data *pretest*

Hasil pretest dari masing-masing variabel untuk kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Table 4. 3 Statistik Deskriptif Data Pre test Kelas Kontrol**

Statistik	Hasil Belajar Siswa
Mean	54,47
Median	53,60
Modus	53,6
Minimum	46,90
Maximum	67,00
Rata-rata	54,87
Jumlah Siswa	21

Melalui Tabel 4.3, terlihat bahwa dalam kelompok kontrol, skor terendah dalam hasil belajar IPS adalah 46,90, sedangkan skor tertinggi mencapai 67,00. Nilai rata-rata hasil belajar IPS dalam kelompok kontrol adalah 54,87, dengan median nilai sebesar 53,60, dan modus nilai mencapai 53,6, dari total 21 siswa. Data pretest IPS dalam kelompok kontrol mencakup nilai-nilai siswa yang menjawab kuis sebelum menerima perlakuan menggunakan metode konvensional, yaitu melalui ceramah.

b. *Data posttest*

Hasil *posttest* dari masing-masing variabel untuk kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4

**Table 4. 4 Statistik Deskriptif Data Posttest Kelas Kontrol**

Statistik	Hasil Belajar Siswa
Mean	70,08
Median	79,20
Modus	79,2
Minimum	59,40
Maximum	79,20
Standar Deviasi	5,31
Jumlah Siswa	21

Informasi dari Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dalam kelompok kontrol, skor terendah dalam hasil belajar IPS adalah 59,40, sementara nilai tertingginya mencapai 79,20. Nilai rata-rata dari hasil belajar IPS dalam kelompok kontrol adalah 70,08, dengan median nilai sebesar 68,20, dan standar deviasi sebesar 5,31, dari total 21 siswa. Data posttest IPS dalam kelompok kontrol mencakup nilai-nilai siswa yang menjawab kuis setelah menerima perlakuan menggunakan metode konvensional, yaitu melalui ceramah.

## **B. Hasil Analisis Data Penelitian**

Hasil yang ditemukan dalam studi ini mencerminkan hasil dari pelaksanaan penelitian yang telah selesai. Data yang telah dikumpulkan dari penelitian tersebut kemudian dianalisis untuk menginterpretasi data yang telah terkumpul dan secara bersamaan menjawab hipotesis penelitian. Bagian berikut ini akan menguraikan analisis instrumen tes serta data awal dan data akhir yang terkait dengan kelas IV di SDN Sayung 1.

1. Uji Instrument Soal
  - a. Uji Validitas

Pengujian validitas ini dilaksanakan untuk menilai apakah instrumen tersebut memiliki kevalidan atau tidak. Selanjutnya, pengujian instrumen dianalisis menggunakan metode perhitungan product moment. Jika nilai thitung lebih besar daripada nilai ttabel, maka pertanyaan tersebut dianggap valid, tetapi jika nilai thitung lebih kecil daripada nilai ttabel,

maka pertanyaan tersebut dianggap tidak valid. Dan dari hasil soal yang telah di uji coba terdapat 15 soal yang valid.

Dari 20 pertanyaan yang tersedia, 15 pertanyaan dianggap valid, sementara 5 pertanyaan lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Oleh karena itu, hanya ada 15 pertanyaan yang dapat dipergunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana alat ukur terkait dengan konsistensi hasil tes. Reliabilitas ini dinilai dengan menggunakan metode perhitungan Cronbach's alpha, dan hasilnya diperoleh seperti berikut:

**Table 4.5 Uji Reliabilitas Soal**

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,711	21

Berdasarkan dari hasil uji pada tabel 4.5 diatas, dapat diperoleh hasil realibilitas pada butir soal yaitu nilai mencapai 0,711 yang menunjukkan bahwa butir soal yang digunakan dalam kriteria tinggi.

#### c. Uji Daya Pembeda

Pengujian kemampuan pembeda dilakukan untuk menentukan apakah suatu pertanyaan mampu membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Dari hasil analisis olah data daya pembeda yang sudah dilakukan dengan menggunakan *SPSS Windows 25* terdapat beberapa kriteria dari 20 soal yang digunakan, yaitu diperoleh hasil BAIK pada soal nomor 5,9,11,12,14,15,19,20 dan untuk kriteria CUKUP terdapat pada soal nomor 1,4,7,13,18 sedangkan untuk kriteria BAIK SEKALI terdapat pada nomor soal 10,17. Perhitungan data pada daya pembeda dapat dilihat pada lampiran 11.

#### d. Uji Tingkat Kesukaran

Evaluasi tingkat kesulitan dilakukan untuk menentukan apakah suatu butir soal termasuk dalam kategori yang mudah atau sulit. Tingkat kesulitan soal dapat dilihat berdasarkan kemampuan siswa dalam merespons pertanyaan yang diajukan.

Berdasarkan data tabel dari analisis pengolahan data yang dilakukan menggunakan Microsoft Excel didapatkan 20 butir soal dengan kategori kesukaran yang berbeda. Adapaun hasil yang diperoleh yaitu 6 soal dengan kategori mudah (1,7,11,14, 15,18), 5 soal dengan kategori sedang (3,9,10,12,17), dan 9 soal dengan kategori sukar (2,4,5,6,8,13,16,19,20). Perhitungan untuk taraf tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 12.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji Normalitas Data Akhir

Pengujian Normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah informasi hasil eksperimen yang telah dikumpulkan mengikuti desain alat

angkutan yang khas atau tidak. Pengujian kenormalan telah dilakukan pada semua kelas, termasuk kelompok uji coba dan kelompok benchmark. Sistem pengujian ini menerapkan strategi Kolmogorov-Smirnov dan dilakukan dengan dukungan pemrograman SPSS varian 25 yang berjalan pada kerangka kerja Windows. Dalam penelitian ini parameter yang digunakan untuk mengevaluasi hasil uji normalitas adalah sebagai berikut: data dianggap normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

**Table 4. 6 Hasil Uji Normalitas**

<i>Siknifikansi Kolmogorof-smirnov</i>				Keterangan
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		
Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	
0,200	0,294	0,110	0,712	NORMAL

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut dapat disimpulkan nilai signifikan pada setiap kelas yaitu nilai sig pada kelas ekeperimen diperoleh 0,200 dan 0,294 sedangkan untuk sig pada kelas kontrol diperoleh nilai 0,011 dan 0,712 yang dimana hasil yang diporelah  $> 0,05$  dan berkontribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data sebelum dan sesudah adanya perlakuan apakah memiliki varian yang sama atau berbeda, dalam pengujian ini penguji menggunakan SPSS 25 for windows ubtu menghitung data.

**Table 4. 7 Hasil Uji Homogenitas**

<i>Siknifikansi Leven's Statistic</i>		Keterangan
Sebelum Perlakuan	Setelah Perlakuan	
0,555	0,721	HOMOGEN

Bedasarkan tabel 4.7 tersebut diperoleh data bahwa nilai signifikan pada masing-masing kelas sebelum diberikan perlakuan adalah  $0,555 > 0,05$  maka hasil dari masing-masing kelas berkontribusi homogen sedangkan nilai signifikan pada masing-masing kelas setelah diberikan perlakuan adalah  $0,71 > 0,05$  hasil dari setelah adanya perlakuan juga berkontribusi homogen.

c. Uji Paired Sample T Test

Dalam pandangan Widiyanto (2013:35), uji beda sampel berpasangan (paired sample t-test) merupakan salah satu metode untuk mengetahui selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan suatu pengobatan untuk mengetahui keampuhannya.

**Table 4. 8 Uji Paired Sample T Test Eksperimen**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-15,63333	11,07697	2,41719	-20,67551	-10,59116	-6,468	20	,000

Dari Tabel 4.8 yang telah diberikan, terlihat jelas bahwa efek samping dari uji-t contoh yang cocok menunjukkan bahwa pada pasangan

pertama, nilai kepentingan (2-diikuti) adalah 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, cenderung dikemukakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat besar antara hasil belajar siswa normal pada pretest dan posttest di kelas uji coba. Berdasarkan temuan pasangan pertama ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa baik sebelum maupun sesudah penerapan metode tersebut.

**Table 4. 9 Uji Paired Sample T Test kontrol**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-16,27143	9,37316	2,04539	-20,53804	-12,00482	-7,955	20	,000

Hasil uji Paired Sample T-test dapat dilihat pada Tabel 4.9 yang menunjukkan bahwa pada pasangan pertama nilai signifikansinya (two-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05. Dengan demikian, cenderung ada anggapan bahwa terdapat perbedaan yang sangat besar antara hasil belajar siswa normal pada pretest dan posttest pada kelas eksplorasi. Mengingat akibat dari pasangan pertama ini, maka disarankan agar terdapat dampak positif dari pemanfaatan media pembelajaran Eloquent Storyline dalam pembelajaran ujian persahabatan terhadap hasil belajar siswa ketika teknik pembelajaran diterapkan dengan menggunakan media tersebut.

## d. Uji Independent sample t test

Pengujian Uji-t Contoh Bebas dilakukan untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil belajar mental normal antara siswa yang menggunakan media pembelajaran Lucid Storyline dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Informasi yang akan dibedah adalah kelebihan pre-test dan post-test dari kedua kelompok, yaitu kelompok penjajakan dan kelompok benchmark.

### 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	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	,107	,747	1.468	40	,046	3,250	2.214	-1.342	7.842
	Equal variances not assumed			1.156	36,812	,261	3,250	2.214	-1.342	7.842

Berdasarkan hasil output SPSS, pada data hasil *pretest* menunjukkan bahwa sig 0,259. 0,05 maka Ho diterima, yang artinya tidak ada perubahan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### 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
pretest	Equal variances assumed	,272	,607	1.156	40	,042	3,917	3.388	-3.109	10.942
	Equal variances not assumed			1.156	36,812	,261	3,250	2.214	-1.342	7.842

Namun demikian, hasil post-test menunjukkan nilai sig sebesar 0,042, yang mana tidak tepat pada tingkat kepentingan sebesar 0,05. Selanjutnya spekulasi tidak sah ( $H_0$ ) ditiadakan, dan spekulasi elektif ( $H_a$ ) diakui. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang luar biasa dalam hasil belajar mental antara pemanfaatan media pembelajaran Lucid Storyline dengan kekurangan tujuan media pembelajaran.

### C. Pembahasan

Dalam konteks ini, peneliti menjelaskan temuan dari penelitian sebelumnya. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Sayung 1 masih lazim. Proses

pembelajaran masih cenderung guru-centric dan belum menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Ketika proses pembelajaran dimulai, tingkat antusiasme siswa sangat rendah, dan mereka cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan dua kelompok yang terlibat dalam penelitian ini. Kedua kelompok ini diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mendapat perlakuan khusus. Dampak dari pretest menunjukkan bahwa pembelajaran IPS kurang dapat diterima, terlihat dari nilai pretest normal yang hanya mencapai angka 60, dari 21 siswa yang mencapai nilai KKM hanya 7 siswa (70).

Setelah menilai kemampuan awal siswa di kedua kelas, tindakan selanjutnya adalah memberikan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen akan menerima pengajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *Articulate Storyline*, sementara kelas kontrol akan melanjutkan dengan metode pembelajaran konvensional. Setelah menerapkan metode pembelajaran yang berbeda di kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir sesi pembelajaran, siswa diberikan tes pasca pembelajaran untuk mengukur pencapaian hasil belajar mereka.

Berdasarkan kondisi tersebut maka diperlukan perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Peneliti dan guru kelas menetapkan salah satu media inovatif yang digunakan saat pembelajaran IPS adalah *Articulate Storyline* hal ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Peneliti melakukan penelitian dengan judul; “Pengaruh Penggunaan

Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV SDN Sayung 1”.

Menurut penelitian, siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Articulate Storyline* menunjukkan minat dan motivasi yang lebih besar untuk studi mereka. Agar dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, perhatian siswa juga lebih terfokus, sehingga lebih mudah untuk berkonsentrasi. Meskipun guru memberikan instruksi langsung, anak-anak tetap dapat belajar dengan sukses. Hal ini tidak dapat dipisahkan dari animasi yang ditampilkan dalam media *Articulate Storyline*, media yang dapat digunakan siswa untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan menarik. Guru memulai pembelajaran dengan menampilkan materi yang telah disajikan secara menarik dalam media *Articulate Storyline*. Materi yang disampaikan dikemas secara menarik sehingga siswa terlihat lebih semangat dan intraktif.

Sedangkan pada kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional terlihat kurang adanya antusias dalam proses pembelajaran. Karena proses pembelajaran terkesan monoton dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran terkesan pasif karena guru tidak melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil yang penelitian yang telah dilakukan di dua kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat perbedaan dari hasil belajar kognitif pada siswa di mana pada kelas eksperimen dengan

nilai rata-rata 81 dengan menggunakan media *Articulate Storyline* sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan ceramah nilai rata-rata yang didapat adalah 70. Dari kedua perbedaan tersebut dapat dilihat hasil yang cukup signifikan dan berpengaruh dalam hasil belajar kognitif pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media *Articulate Storyline*.

Salah satu manfaat dan tujuan media pembelajaran yang baik dan interaktif yaitu media tersebut harus mampu membangkitkan motivasi siswa, berusaha memotivasi siswa untuk belajar, dan merangsang pemahaman siswa terhadap apa yang baru dipelajari (Istiqlal, 2017: 45). Untuk menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan langsung dengan media, media pembelajaran interaktif juga harus menghibur dan menyenangkan (Yuniati, Purnama, & Nurgoho, 2017: 26). Keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi kunci yang sangat penting dalam menerapkan kurikulum merdeka. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka, seperti yang diungkapkan oleh Wuryandani dan Herwin pada tahun 2021 (Wuryandani & Herwin, 2021).

Hasil belajar merujuk pada prestasi atau pencapaian yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka melalui penilaian dalam suatu proses pembelajaran. Hamalik (2013:15) mengusulkan konsep hasil belajar sebagai pola-pola tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap-sikap, serta persepsi dan kemampuan individu. Nawawi (2013:5) juga mengungkapkan

bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah, yang diukur dengan skor hasil tes yang mengevaluasi pemahaman terhadap materi pembelajaran tertentu. Nawawi, Dimiyati, dan Mudijiono (2014:140) menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif merujuk pada perubahan dalam tingkah laku yang terjadi di dalam domain kognitif. Perilaku ini mencakup serangkaian aktivitas yang dimulai dari menerima stimulus eksternal melalui indera, kemudian menyimpan dan mengolahnya di otak menjadi informasi, dan akhirnya mengakses informasi tersebut kembali saat diperlukan untuk memecahkan masalah. Sasaran dari dimensi kognitif adalah terfokus pada kapasitas berpikir yang mencakup rentang kemampuan intelektual, mulai dari tugas-tugas yang lebih dasar seperti mengingat, hingga kemampuan untuk mengatasi masalah yang memerlukan peserta didik untuk mengaitkan dan mengintegrasikan berbagai ide, konsep, metode, atau prosedur yang telah dipelajari guna menyelesaikan tantangan tertentu (Muhamad et al., 2023). Peneliti hanya memanfaatkan rentang tingkat kognitif yang mencakup dari tingkat kemampuan mengingat (C1) hingga tingkat kemampuan mengevaluasi (C5), yang melibatkan proses seperti mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5).

Pada semua aspek penilaian tingkat kognitif tersebut, prestasi siswa di kelas eksperimen secara nyata lebih unggul dan mencapai pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Keberhasilan ini bisa

diatribusikan kepada penguatan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran di kelas eksperimen. Manfaat positif dari penggunaan media pembelajaran hendaknya terlihat pada hasil belajar mental siswa, yang dapat disimpulkan dari pemeriksaan skor antara kelas kontrol dan kelas eksplorasi. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Alur Cerita Baik dalam meningkatkan hasil belajar mental siswa pada mata pelajaran ujian persahabatan di SD Negeri 1 Sayung. Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Khalistiana (2015:70) yang juga menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Hasil eksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ujian persahabatan di kelas IV SD Negeri Sayung 1 menunjukkan adanya perbedaan yang sangat besar pada hasil belajar mental siswa setelah diterapkannya teknik pertunjukan dengan pembelajaran Articulate Storyline. media. Dengan menggunakan uji-t contoh yang cocok, diperoleh kualitas Bawah dan Atas, masing-masing bernilai negatif, yaitu Bawah - 16,780 dan Atas - 9,130, dengan Sig. (2-diikuti) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari tingkat kepentingannya (0,05), spekulasi yang tidak valid ( $H_0$ ) diabaikan dan teori elektif ( $H_a$ ) diakui. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang sangat besar pada pencapaian hasil belajar mental siswa pada mata pelajaran ujian persahabatan ketika menerapkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline. Jika dibandingkan dengan kelompok kelas yang tidak mendapat perlakuan komparatif, maka rata-rata hasil belajarnya juga akan berbeda.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa media *Articulate Storyline* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa muatan pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN Sayung 1, maka disarankan seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti

media *Articulate Storyline*, karena media pembelajaran dapat menjadi salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Guru juga sebaiknya selalu mengawasi siswa saat proses pembelajaran, apabila siswa belum paham dengan materi yang diajarkan, guru dapat melakukan kegiatan tanya jawab sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik dan minat siswa dalam belajar akan semakin tinggi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, B. (2012). Pengembangan Cd Interaktif Pembelajaran Ips Materi Bencana Alam. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 1(1).  
<https://doi.org/10.15294/jess.v1i1.73>
- Ananda, R., Desyandari, & Mayar, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBDP di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11351–11356.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133.  
<https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Effendi, M. S. (2013). Desain Eksperimental dalam Penelitian Pendidikan. In *Jurnal Perspektif Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1, pp. 87–102).  
<https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/363>
- Febriyani, P. (2022). *Kata Kunci: pendampingan guru IPA, media pembelajaran, articulate storyline*. 4(1), 46–53. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i1.157>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate dalam Metode Problem Based Learning (PBL) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *JTEP- Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 826–838.  
<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/503>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Ismiyanti, Y. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual Di Kelas Iv Sdn 02 Temulus. *Jurnal Pendas*, 3(1), 1–6.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Juhaeni, J., Safajuruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150.  
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kowiyah, S., Riyanto, Y., & Harmanto, H. (2021). Contextualization and

Connectivity of Digital Literacy in Primary School Social Studies During the Covid-19 Pandemic. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(3), 820–830. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8312>

- Miftah, M. (2013). No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Muhamad, R., Mahmud, M., & Bahsoan, A. (2023). The Use Of Learning Media on Students' Learning Outcomes. *Journal of Economic and Business Education*, 1(1), 30–35. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i1.16925>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nofiaturrmah, F. (2015). Pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk Mi yang menyenangkan. *Elementary*, 3(2), 218–235.
- Nur'aini, I. (2005). Media Pembelajaran sebagai Pembawa Pesan. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 277–290. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1196>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wuryandani, W., & Herwin. (2021). Cypriot Journal of Educational Civics in elementary school students. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(2), 627–640.

Zoher Hilmi, M. (2017). Implementasi pendidikan IPS di sekolah dasar. *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 168.  
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>.

