

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI TIDUNG KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR

THE EFFECT OF *ARTICULATE STORYLINE* BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON 4^{TS} GRADE STUDENTS IPS LEARNING OUTCOMES SD NEGERI TIDUNG KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR

Yusri Arisani, Syamsiah, Patta Bundu

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

yusriarisani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui gambaran media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, untuk mengetahui hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, serta untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tidung berjumlah 62 siswa, sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 54 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain *true experimental design* dengan bentuk *pretest - posttest control group design*. Data hasil belajar diperoleh dengan memberikan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada lembar observasi guru mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Adapun penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada lembar observasi siswa juga mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan kategori kurang baik dan hasil *posttest* menunjukkan kategori baik. Sementara pada hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan kategori kurang baik dan hasil *posttest* menunjukkan kategori kurang baik. Kemudian berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh $P=0,000$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *articulate storyline*, hasil belajar.

Abstract

This research is an experimental study that aims to determine the description of *storyline*-based interactive learning media in social studies learning for fourth grade students at Tidung Elementary School, Rappocini District, Makassar City, to determine learning outcomes in social studies learning for fourth grade students at Tidung Elementary School, Rappocini District, Makassar City, and to knowing the learning outcomes in social studies learning for fourth grade students at Tidung Elementary School, Rappocini District, Makassar City, and to determine the effect of interactive learning media based on articulating story lines on social studies learning outcomes for fourth grade students at Tidung Elementary School, Rappocini District, Makassar City. The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri Tidung, finding 62 students, while the sample in this study found 54 students. This research uses a quantitative approach with experimental research type with *true experimental design* in the form of *pretest - posttest control group design*. Learning outcomes data were obtained by giving tests in the form of *pretest* and *posttest*. The data analysis technique used is descriptive and inferential analysis. The results of statistical analysis showed that the application of interactive learning media based on *storyline* articulation on teacher observation sheets had increased from the first meeting in the good category and the second meeting in the very good category. The application of interactive learning media based on *storyline* articulation on student observation sheets also increased from the first meeting in the good category and the second meeting in the very good category. The results of the *pretest* in the experimental class showed a poor category and the *posttest* results showed a good category. Meanwhile, the results of the control class *pretest* showed a poor category and the *posttest* results showed a poor category. Then based on the

results of inferential statistical analysis, $P = 0.000$ is smaller than $\alpha = 0.05$. It can be said that there is an effect of using storyline-based interactive learning media on social studies learning outcomes for fourth graders of SD Negeri Tidung, Rappocini District, Makassar City.

Keywords: Interactive Learning Media, Articulate Storyline, Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian utama dari bangsa saat ini. Pendidikan menjadi sebuah tonggak keberhasilan sebuah bangsa. Pendidikan akan membentuk generasi - generasi bangsa yang memiliki sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. sehingga dapat bermanfaat bagi bangsa, negara dan agama. Pendidikan merupakan suatu usaha dalam pembentukan dan pengembangan kualitas generasi - generasi bangsa. Hal tersebut telah tercantum dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah dinyatakan bahwa kompetensi inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam sebuah kata. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. oleh sebab itu sebaiknya pengalaman siswa lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar data yang mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Guru merupakan ujung tombak dan titik sentral untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah. Seorang guru atau calon guru harus memiliki kreatifitas dalam membangkitkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti halnya dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Hosrum (Hazar, 2019) media pembelajaran berbasis articulate storyline yang berisikan konten permainan berbasis digital yang melibatkan rasa ingin tahu, tantangan, relaksasi dan efek kegembiraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Publikasi hasil proyek *articulate storyline* berupa media berbasis web (html5) yang dapat dikonversi dalam bentuk aplikasi dan dijalankan pada berbagai perangkat seperti tablet, laptop, maupun smartphone.

Menurut Hasan (Lasmawan, 2015) Materi ilmu pengetahuan sosial di sekolah - sekolah saat ini belum sepenuhnya dapat melaksanakan, membiasakan, maupun mengamalkan pengamalan nilai-nilai kehidupan sosial demokratis yang melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas kelas maupun sekolah. Untuk itu perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif di mana terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Fadillah Mahmud (2020) menunjukkan bahwa penggunaan produk multimedia interaktif rumah adat nusantara menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS dinyatakan sangat praktis atau layak digunakan. Sementara hasil penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Mudeing Jais dan Ulil Amri (2021) menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran interaktif *articulate storyline* dalam pelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Juli 2021 di kelas IV-A SD Negeri Tidung bahwasanya guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode cerama dalam proses pembelajaran, selain itu dari hasil wawancara dengan ibu Hasmiah, S.Pd. I salah satu guru kelas IV SD Negeri Tidung mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 75, khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Salah satu faktor yang diduga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut adalah penggunaan media yang digunakan oleh guru dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Selama ini guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yaitu metode cerama yang membuat pembelajaran hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran. Sementara siswa hanya pasif, cepat bosan dan kesulitan menangkap pesan yang disampaikan guru dalam pembelajaran dengan baik. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar dalam kelas sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, penelitian yang relevan, serta fakta di lapangan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran merupakan suatu media perantara untuk menyampaikan materi yang ingin diajarkan. Media Pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu kata media dan kata pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “pengantar” atau “perantara”. Sanjaya (2018) mengatakan bahwa media merupakan perantara dari sumber informasi dan penerima informasi. Menurut Rukayah, Hafid & Jauhar (2020) media ialah suatu alat yang konkret yang dijadikan sebagai alat bantu agar mudah memahami suatu materi di dalam proses pembelajaran.

Menurut Firmadani (2020) media pembelajaran ialah salah satu alat bantu dalam pengajaran dalam penyampaian materi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Munawwarah (2019) media pembelajaran adalah alat bantu komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa yang pada awalnya dititikberatkan pada visual dan audio kemudian berkembang dengan penggunaan teknologi komputer di dalamnya yang tujuannya tetap mengarah pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Yanto (2019) interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah, saling melakukan aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara yang satu dan yang lainnya. Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana belajar yang berbeda, karena materi yang dulunya monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibuea, 2014).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video yang

mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran serta memicu terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Menurut Pratama (2018) “*articulate storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi” (h.22). *Articulate storyline* merupakan media pembelajaran berbasis audio visual gabungan dari suara, animasi, video, teks, dan gambar yang akan menciptakan media yang menarik (Mas’adah & Prastowo, 2019). Menurut Mumtahana, dkk (2020) Pengoperasian *articulate storyline* cukup mudah untuk digunakan, hal tersebut dikarenakan sebelum menjalankan aplikasi, pengembang media terlebih dahulu membuat beberapa urutan yang dimulai dengan capaian kompetensi, materi, latihan, hingga instruksi penggunaan media. Publikasi hasil proyek *articulate storyline* dapat berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa software *articulate storyline* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif, dimana mencakup teks, grafik, gambar, animasi, suara, dan video, yang dimana dapat dibuat sendiri dan disesuaikan dengan selera.

Menurut Meyer (Karwono dan Heni Mularsih, 2017) “belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman” (h.13). Lebih lanjut Sulfemi (2018) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja” (h. 3).

Menurut Hutaauruk & Simbolon (2018) hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku dalam diri seseorang yang diakibatkan oleh proses belajar yang dilakukan secara berulang-ulang dalam rentang waktu tertentu. Adapun proses belajar ini mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dengan kata lain, ketiga ranah tersebut adalah faktor penyebab terbentuknya suatu hasil belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, hasil belajar adalah suatu

proses kajian adaptasi diri dari disiplin ilmu-ilmu sehingga tercapainya perubahan bagi setiap individu baik secara kecakapan fisik, mental, intelektual, dan keterampilan yang akan merubah tingkah laku individu kearah yang lebih baik.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu muatan pembelajaran yang wajib ada di SD, selain itu pembelajaran IPS selalu ada pada setiap jenjang pendidikan. IPS sendiri singkatan dari Ilmu Pembelajaran Sosial. Susanto (2016) IPS merupakan “perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi” (h. 139). Menurut Gunawan (Rahayu, 2019) pembelajaran IPS merupakan “konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa” (h. 24). Sedangkan menurut Rosidah (2017) IPS diartikan sebagai mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari ilmu-ilmu sosial serta untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan.

Berdasarkan pendapat yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan konsep dari berbagai ilmu sosial dan kehidupan manusia yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis eksperimen dipilih karena peneliti memberikan treatment terhadap kelompok eksperimen dan menyiapkan kelompok kontrol sebagai pendampingnya.

3.2 Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini menggunakan *true experimental design* dengan bentuk *pretest - posttest control group design*. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (pembanding) dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas tersebut. Secara jelas desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2017

3.3 Instrumen Penelitian

a. Lembar Tes

Lembar tes sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan soal tes (*pretest* dan *posttest*) berupa pilihan ganda.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi sebagai instrumen bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik. Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

a. Analisis Statistik Deskrip

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat keterlaksanaan aktivitas pembelajaran siswa dalam pembelajaran IPS ketika diberi perlakuan (*treatment*) dengan penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline*. Selain itu analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data perolehan hasil belajar siswa dalam penelitian seperti nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah data (*median*), simpangan baku (standar deviation), nilai terendah data (*minimal*), nilai tertinggi data (*maksimum*) dan nilai yang sering muncul (modus). Hasil belajar siswa dikelompokkan dalam empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang baik.

Interval Nilai	Kategori
86 - 100	Sangat baik
75 – 85	Baik
56 – 74	Cukup
0 - 55	Kurang baik

Sumber: Kunandar (Setyaningsih, 2020)

b. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan nonparametrik. Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistik parametrik karena data yang digunakan adalah data rasio. Namun sebelumnya, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *program stactical package for social science* (SPSS) versi 25 uji *kolmogrov-smirnow normality test*. Adapun kriteria dalam pengujian ini, yakni taraf signifikan 5 % atau 0,05 data. Data dinyatakan berdistribusi normal ketika nilai signifikan > 0.05 , sedangkan ketika nilai < 0.05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah dari kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau tidak. Dalam pengujian ini akan dilakukan dengan bantuan *program stactical package for social science* (SPSS) versi 25 uji *levене's test for equality of variances*. Kriteria dalam uji homogenitas ialah ketika nilai signifikan > 0.05 maka dapat dikatakan varian sampel adalah homogen.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya menyimpulkan dengan menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan *independent t-sample t-test* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar IPS

siswa. Untuk pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *program stactical package for social science* (SPSS) versi 25 sehingga dalam menentukan hipotesis terpilih maka kita melihat dari ketentuan yaitu jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan, jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan dari tujuan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Data penelitian ini diperoleh melalui penggunaan *Pretest* dan *posttest* yang merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol. Selanjutnya digunakan juga instrumen berupa observasi untuk mengamati penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran IPS di kelas.

Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

a. Gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama dengan pemberian *pretest* kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diterapkan sebuah perlakuan (*treatment*), pertemuan kedua dan ketiga pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Dan terakhir pertemuan keempat dengan pemberian *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diterapkan sebuah perlakuan (*treatment*). Dalam pelaksanaannya dapat dilihat dari hasil aktivitas peneliti dalam mengajar dan aktivitas siswa dalam menerima materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS di kelompok eksperimen berlangsung dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Observasi dilakukan dari dua aspek yakni observasi guru dan siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada lembar observasi guru mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama dengan persentase 86,66% dimana termasuk dalam kategori baik dan pertemuan kedua dengan persentase 93% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada data tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada lembar observasi siswa juga mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama dengan persentase 80% dimana termasuk dalam kategori baik dan pertemuan kedua dengan persentase 93% termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Data *pretest* hasil belajar kelas eksperimen

Pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Setelah data *pretest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25

Hasil belajar Siswa kelas eksperimen yang berjumlah 27 Siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah nilai 16, nilai tertinggi yang diperoleh Siswa kelas eksperimen adalah nilai 60, itu berarti bahwa nilai tertinggi

untuk *pretest* Siswa pada kelas eksperimen belum mencapai nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu nilai 75, sedangkan nilai median yaitu 40, kemudian kebanyakan Siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil *pretest* yaitu 28, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yang sebesar 28 dan nilai rata-rata (mean) adalah 39,70 yang berarti kategori hasil belajar siswa berada pada kategori sangat kurang.

Data *pretest* hasil belajar kelas kontrol

Pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. *Pretest* dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

Hasil belajar Siswa kelas kontrol yang berjumlah 27 Siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah nilai 20. Nilai tertinggi yang diperoleh Siswa kelas kontrol adalah nilai 56, itu berarti bahwa nilai tertinggi untuk *pretest* Siswa pada kelas kontrol belum mencapai nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu nilai 75. Sedangkan nilai median yaitu 36, kemudian kebanyakan Siswa pada kelas kontrol mendapatkan nilai hasil *pretest* yaitu 36, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yang sebesar 36 dan nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol adalah 38,89 yang berarti kategori hasil belajar siswa berada pada kategori sangat kurang. Hasil belajar Siswa selanjutnya dikelompokkan ke dalam empat kategori dengan skor frekuensi dan persentase. Adapun distribusi frekuensi dan persentase hasil *pretest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut

Data *posttest* hasil belajar kelas eksperimen

Pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Setelah data *posttest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS

Statistic Version 25 untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelompok eksperimen.

Hasil belajar Siswa kelas eksperimen yang berjumlah 27 Siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah nilai 56. Nilai tertinggi yang diperoleh Siswa kelas eksperimen adalah nilai 92, sedangkan nilai median yaitu 76. Kemudian kebanyakan siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil *posttest* yaitu 76, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yang sebesar 76. Nilai rata-rata (mean) adalah 76,15 yang berarti kategori hasil belajar siswa berada pada kategori baik, itu berarti bahwa nilai *posttest* Siswa pada kelas eksperimen mencapai nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu nilai 75.

Data *posttest* hasil belajar kelas kontrol

Pelaksanaan *posttest* pada kelas kontrol merupakan kelas yang tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pemberian *treatment* tanpa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Setelah data *posttest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25 untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelompok kontrol.

Hasil belajar Siswa kelas kontrol yang berjumlah 27 Siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah nilai 32. Nilai tertinggi yang diperoleh Siswa kelas kontrol adalah nilai 68, sedangkan nilai median yaitu 52. Kemudian kebanyakan siswa pada kelas kontrol mendapatkan nilai hasil *posttest* yaitu 56 dan 60, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yaitu 56 dan 60. Nilai rata-rata (mean) adalah 50,07 yang berarti kategori hasil belajar siswa berada pada kategori sangat kurang, itu berarti bahwa nilai *posttest* Siswa pada kelas kontrol belum mencapai nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu nilai 75.

Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	39,70	76,15
	Sangat Kurang	Baik
Kontrol	38,89	50,07
	Sangat Kurang	Sangat Kurang

Dari hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan perolehan nilai rata-rata (mean) sebesar 39,70 dan nilai *posttest* sebesar 76,15. Sementara pada saat *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 38,89, sedangkan nilai *posttest* sebesar 50,07. Dari hasil pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan nilai yang signifikan terjadi pada kelas eksperimen dari kategori sangat kurang ke kategori baik. Sedangkan pada kelas kontrol tidak terjadi perubahan yang signifikan dimana pada nilai rata-rata (mean) *pretest* dan *posttest* tetap pada kategori sangat kurang.

c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Uji asumsi analisis data

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogen.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* merupakan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti menggunakan program SPSS Statistic Version 25.0. Adapun uji normalitas ini menggunakan uji kolmogrov smirnow normality. Data berdistribusi normal jika nilai probabilitas yang diperoleh $> 0,05$. Sementara jika nilai probabilitas yang diperoleh $< 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi

normal. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest kelas eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
posttest kelas eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
Pretest kelas kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
Posttest kelas kontrol	0,159	$0,159 > 0,05 =$ normal

Hasil pretest dan posttest baik terhadap kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas terhadap empat kelompok didapatkan nilai probabilitas lebih besar dari pada 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang telah melakukan uji normalitas berada pada kategori distribusi normal. Data tersebut dapat disimpulkan hasil uji normalitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh data yang berdistribusi normal sehingga data tersebut dapat dianalisis dengan uji sampel paired t-test.

Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan IBM SPSS *Statistic Version 25* dan menggunakan uji levene's. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas $> 0,05$. Hasil uji homogenitas pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kontrol	0,864	$0,864 > 0,05 =$ homogen
posttest kelas eksperimen dan kontrol	0,079	$0,079 > 0,05 =$ homogen

Hasil uji homogenitas pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitas $> 0,05$ dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu independent sample t-test. Independent sample t-test bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar kedua sampel yaitu pretest kelas eksperimen dan pretest kelas kontrol, serta posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol.

Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan untuk menguji hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan oleh peneliti menggunakan program SPSS *Statistic Version 25.0*. Data ada perbedaan jika Sig. (nilai probabilitas) $< 0,05$. Sementara jika nilai Sig. (nilai probabilitas) $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak ada perbedaan. Hasil uji independent sample t-test pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Data	T	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,245	52	0,807	$0,807 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Kriteria untuk pengujiannya adalah, H_0 diterima jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$. Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,807. Maka nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ itu berarti bahwa tidak terdapat perbedaan antara nilai pretest kelas eksperimen dengan nilai pretest kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*). Adapun nilai t_{hitung} dari hasil pengujian ini adalah 0,245. Adapun nilai t_{tabel} yang taraf signifikansinya = 0,05 serta nilai $df = 52$ adalah 2,006. Karena t_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

Independent Sampel T-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Posttest Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol dengan bantuan IBM SPSS Statistik Version 20. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai sig $< 0,05$. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan. Berikut ini adalah hasil independent sample t-test nilai posttest kelas eksperimen dan nilai posttest kelas kontrol.

Data	T	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	9,343	52	0,000	0,000 $> 0,05$ = ada perbedaan

Kriteria untuk pengujiannya adalah, H_0 diterima jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$. Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Maka nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ itu berarti bahwa terdapat perbedaan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai *posttest* kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan (*treatment*). Adapun nilai t_{hitung} dari hasil pengujian ini adalah 9,343. Adapun nilai t_{tabel} yang taraf signifikansinya = 0,05 serta nilai $df = 52$ adalah 2,006. Karena t_{hitung} lebih besar

dibandingkan dengan t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol setelah pemberian treatment berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Sehingga dari analisis tersebut menunjukkan bahwa uji hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar IPS siswa di Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

4.2 Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Tidung bertujuan untuk mengetahui gambaran media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPS, untuk mengetahui hasil belajar pada pembelajaran IPS, dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar IPS. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember dengan jumlah pertemuan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 4 pertemuan pada kelas kontrol. Pertemuan pertama yaitu pemberian pretest sebagai tes awal, pertemuan kedua pada kelas eksperimen yaitu pemberian treatment (perlakuan) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran dan pada kelas kontrol yaitu pemberian treatment (perlakuan) tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen yaitu pemberian treatment (perlakuan) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran dan pada kelas kontrol yaitu pemberian treatment (perlakuan) tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. Pertemuan ke empat yaitu pemberian *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai tes akhir setelah diberikannya perlakuan.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* diterapkan pada kelas eksperimen yaitu pada mata

pelajaran IPS materi tokoh, peninggalan dan perjuangan keraja Hindu, buddha dan Islam di Indonesia di kelas IV. Adapun langkah-langkah penggunaan media *articulate storyline* dalam proses pembelajaran yang diterapkan peneliti yaitu; 1) Guru menampilkan media menggunakan laptop dengan bantuan proyektor dan mengklik tombol *start/mulai*, 2) Guru mengklik tombol KI/KD dan menyampaikan Capaian pembelajaran, 3) Guru mengklik tombol belajar yuk dan menjelaskan materi pembelajaran, 4) Guru mengklik tombol nonton yuk dan menampilkan video pembelajaran, 5) Guru dan siswa melakukan tanya jawab seputar materi yang telah pelajari. 6) Guru mengklik tombol bermain yuk dan perwakilan setiap kelompok maju secara bergantian untuk mengerjakan kuis dan dibantu oleh teman kelompoknya, 7) keluar dari media dengan mengklik tombol keluar. Kemudian, aspek yang diamati pada lembar observasi guru dalam keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada proses pembelajaran IPS yaitu; 1) Guru menyampaikan capaian pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, 2) Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, 3) Guru memutar video yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 4) Guru memfasilitasi siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, 5) Guru mendampingi siswa mengerjakan kuis. Adapun aspek yang diamati pada lembar observasi siswa dalam keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada proses pembelajaran IPS yaitu; 1) siswa menyimak capaian pembelajaran yang disampaikan guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, 2) Siswa mengamati media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* beserta penjelasan guru, 3) Siswa menyimak video yang ditampilkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 4) Siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, 5) Siswa mengerjakan kuis yang terdapat pada media *aticulate storyline*. Indikator

pengamatan untuk setiap aspek terlampir pada lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.

Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan tingkat keterlaksanaan aktivitas pembelajaran siswa dalam pembelajaran IPS ketika diberi perlakuan (*treatment*) dengan penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storiline*. Hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran melalui Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS di kelas eksperimen berlangsung baik. Hal ini dibuktikan dengan persentase dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada lembar observasi guru mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama dengan persentase 86,66% dimana termasuk dalam kategori baik dan pertemuan kedua dengan persentase 93% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada lembar observasi siswa juga mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama dengan persentase 80% dimana termasuk dalam kategori baik dan pertemuan kedua dengan persentase 93% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini didukung oleh pendapat Setyaningsih, (2019) yang menyatakan bahwa, media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang dibuat layaknya sebuah permainan, akan melibatkan rasa keingintahuan, kegembiraan, dan tantangan bagi siswa yang membuat mereka tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan tidak merasa terbebani ketika mempelajari materi.

Selanjutnya, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui hasil belajar Siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil belajar Siswa sebelum pemberian *treatment* (perlakuan) berada pada kategori sangat kurang dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 39,70 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata 38,89. hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan awal yang tidak berbeda sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, setelah diberikan *treatment* (perlakuan) berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yaitu berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 76,15. Selanjutnya, untuk kelas kontrol

setelah diberikan treatment (perlakuan) tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* juga tetap mengalami peningkatan hanya saja peningkatan tersebut tidak sebanding dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. Kategori hasil belajar Siswa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan tetap berada pada kategori sangat kurang, hanya saja terdapat peningkatan dari nilai rata-rata yaitu 50,7. Hal ini didukung oleh pendapat Hosrum (Hazar, 2019) yang menyatakan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yang berisikan konten permainan berbasis digital yang melibatkan rasa ingin tahu, tantangan, relaksasi dan efek kegembiraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dilakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Kolmogorof-Smirnov dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai probabilitas pretest- posttest kelas eksperimen dan nilai pretest kelas kontrol adalah 0,200 sedangkan nilai posttest kelas kontrol adalah 0,159 keempat data tersebut memiliki nilai probabilitas > 0.05 . Setelah itu, maka dilakukan uji homogenitas antara pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Levene's dengan hasil yang menunjukkan bahwa kedua kelompok data dinyatakan homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai probabilitas pretest kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,864 sedangkan nilai probabilitas posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah 0,079 kedua data tersebut memiliki nilai probabilitas > 0.05 . Tahap selanjutnya, yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dalam proses pembelajaran.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} serta nilai sig (probabilitas). Dari hasil statistik menggunakan uji *t independent sample t-test pretest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,807. Maka nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ itu berarti bahwa tidak terdapat perbedaan antara nilai pretest kelas eksperimen dengan nilai pretest kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*). Adapun nilai t_{hitung} dari hasil pengujian ini adalah 0.245. Adapun nilai t_{tabel} yang taraf signifikansinya = 0,05 serta nilai $df = 52$ adalah 2,006. Karena t_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

Adapun hasil statistik menggunakan uji *t independent sample t-test posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Maka nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ itu berarti bahwa terdapat perbedaan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai *posttest* kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan (*treatment*). Adapun nilai t_{hitung} dari hasil pengujian ini adalah 9.343. Adapun nilai t_{tabel} yang taraf signifikansinya = 0,05 serta nilai $df = 52$ adalah 2,006. Karena t_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol setelah pemberian treatment berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Sehingga dari analisis tersebut menunjukkan bahwa uji hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar IPS siswa di Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Hal ini sesuai dengan penelitian Mudeing Jais dan Ulil Amri (2021) yang menyatakan bahwa, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* berdampak pada hasil belajar siswa.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

- a. Gambaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada proses pembelajaran IPS di kelas eksperimen

- berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada lembar observasi guru mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama menunjukkan kategori baik dan pertemuan kedua menunjukkan kategori sangat baik. Pada lembar observasi siswa juga mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama menunjukkan kategori baik dan pertemuan kedua menunjukkan kategori sangat baik.
- b. Hasil belajar Siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan hasil belajar Siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan kategori sangat kurang dan nilai *posttest* menunjukkan kategori baik. Sementara pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol berada pada kategori sangat kurang.
- c. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai sig 2 tailed < 0,05.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hazar & Zekihan. (2019). *An Analysis of the Relationship between Digital Game Addiction among Children*. *Asian Journal of Education and Training*, 5 (1), 31-38.
- Jais, M & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 4 (3), 795-801.
- Karwono & Mularsih, Heni. (2017). *Belajar dan Pembelajaran : Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Lasmawan, W. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran E-Learning Mata Kuliah Wawasan Pendidikan Dasar, Perspektif Global Dan Problematika Pendidikan Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 556-570.
- Mahmud, N. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar, 1-8.
- Mas'adah, W. & Prastowo, T. (2019). Development Of Guided Inquiry Learning Model By Articulate Storyline Media On Elasticity Materials To Increase Student's Motivation And Learning Achievement. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 9(12), 32-438.
- Mumtahana, A., Roesminingsih, M. V., & Suyanto, T. (2020). *Develomen Of Learning Content In Computer Based Media With Elementary School Students*. *International Journal of Innovative Science and Research (IJAR)*, 1(2), 80-85.
- Munawwarah, R. A. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Darma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19-35.
- Putri, I.P. & Sibuea, A.M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi pendidikan*, 1(2), 145-155.
- Rosidah, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 29-36.
- Rukayah, R., Hafid, A., & Jauhar, S. (2020). Perbandingan Penerapan Media Audiovisual Dan Media Lingkungan Dalam Menulis Puisi Siswa Kelas V SD. *Jikap PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 202-210.
- Sanjaya, Wina. (2018). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyaningsih, S., Rusijono., & 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. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144-156.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA CV.
- Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 1-12.
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Rahayu, Umra. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LUDO terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres BTN Ikip 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. Makassar: UNM.
- Yanto, Doni, T.P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.