



Efektivitas Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan

Mahara Rizki ✉, Universitas PGRI Madiun

Dahlia Novarianing, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

✉ mahararizki2112@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi organ tubuh manusia dan hewan pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Terung, Kabupaten Magetan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pre-test Post-test Design* yang melibatkan 25 siswa sebagai subjek penelitian. Instrumen berupa tes pemahaman (pretest dan posttest) dianalisis menggunakan uji normalitas *kolmogorov – Smirnov*, uji homogenitas, dan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan rata-rata nilai pretest dari 38,68 menjadi 77,36 pada posttest, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini membantu siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi karena penyajian visual, audio, dan animasi yang terpadu. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Interaktif, Articulate Storyline, dan Pemahaman Siswa.



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan terutama pada sektor pendidikan. Ilma, (2015) berpendapat bahwa salah satu aspek yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan karakter SDM yang kuat adalah melalui pendidikan. Pendidikan yang ada di Indonesia memiliki peran utama sebagai peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peran utama ini dapat mengarahkan kita untuk mewujudkan cita – cita bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Guna mencapai cita – cita bangsa tantangan di dalam dunia pendidikan memang tidak mudah dihadapi, namun sejalan dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat cepat ini mampu memudahkan semua siswa untuk belajar Galang Sansaka Megahantara, (2015). Adanya variasi media siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pemahaman konsep antara materi yang disampaikan pada siswa harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, sedangkan menurut Ahmad, (2009) pemahaman adalah cara memahami atau memahamkan. Beberapa kata kerja operasional, seperti membandingkan, mengidentifikasi, merinci, menghitung, mengubah, menguraikan, membedakan, mendiskusikan, memberi contoh, menerangkan, mengemukakan, merangkum, dan menjabarkan dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman seseorang. Kebutuhan siswa pada proses pembelajaran adalah bagaimana siswa menerima pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka memahami konten materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang baik harus memiliki perangkat pembelajaran yang baik pula, terutama pada media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan satu dari 5 perangkat pembelajaran yang harus ada pada setiap proses pembelajaran berlangsung. Arsyad A, (2011) berpendapat bahwa media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat berbentuk alat fisik, seperti gambar, video, atau audio, serta perangkat teknologi digital yang lebih modern, seperti aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran. Menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan, jadi media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat yang berupa alat peraga baik digital maupun konkret guna mempermudah keberhasilan penyampaian materi dalam pembelajaran. Wulandari, Annidya Putri, & Napizah, (2022) berpendapat bahwa pesatnya perkembangan teknologi di era sekarang ini, mengharuskan guru menggunakan beragam media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran pada waktu yang bersamaan.

Multimedia interaktif adalah gabungan dari sejumlah media berbentuk suara, visual, animasi, teks, dll yang dimuat dalam file digital. Jadi media pembelajaran berbasis interaktif yang mengkombinasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang harus ada di proses pembelajaran saat ini adalah media interaktif. Media interaktif disini dapat berupa website atau aplikasi yang sudah tersedia. Salah satu media interaktif yang biasa digunakan saat pembelajaran berlangsung adalah Articulate Storyline (AS). Agustina, Irhasyurna, and Sauqina, (2022) berpendapat bahwa AS merupakan media dengan cerita yang dapat diucapkan sehingga dapat membantu siswa memahami konsep dengan materi manusia dan hewan. Jadi AS merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai media komunikasi atau presentasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Terung ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum menggunakan media interaktif sehingga tingkat pemahaman siswa kelas V pada pelajaran IPA di materi organ tubuh manusia dan hewan masih rendah. Saat pembelajaran berlangsung metode yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang adanya diskusi dengan siswa, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga pembelajaran berjalan hanya satu arah. Kurang adanya gambar

dan alat peraga yang digunakan membuat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggambarkan bentuk yang sesuai dengan namanya. Kurangnya pemahaman siswa dilihat dari kuis yang dilakukan setelah pembelajaran selesai dan hasil yang didapatkan belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa cenderung tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar membuat responnya biasa saja terhadap materi yang disampaikan. Maka dari itu perlu adanya inovasi media pembelajaran dalam penyampaian materi yang diberikan. Adanya inovasi media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menumbuhkan pemahaman yang lebih maksimal. Didasarkan temuan awal ini peneliti menindak lanjut penggunaan media interaktif berbasis AS sebagai alternatif untuk memecahkan masalah tersebut.

Anugrah Ramadhani, Harnianti, & Firman, (2023) menyatakan bahwa hasil uji coba penilaian dari beberapa aspek program media 96,6% mendapat kategori sangat baik, aspek penilaian instrumen dengan presentase 100% kategori sangat baik, dan untuk aspek materi mendapatkan presentase 94,6% juga mendapatkan kategori sangat baik, yang terakhir ada penilaian respon siswa terhadap media dan mendapatkan presentase 79% dengan Kategori sangat baik. hasil uji keefektifan media dari uji pretest dengan rata-rata 32.00 dan uji posttest dengan rata-rata 80,28, menunjukkan adanya peningkatan kinerja prestasi siswa pada materi Sistem Operasi Jaringan TKJ Kelas X SMK Muhammadiyah Aimas.

Pada pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Terung belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Cara yang digunakan guru masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Media interaktif berbasis AS mempunyai perbedaan pada penelitian terdahulu. Media pembelajaran ini akan di implementasikan untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi organ tubuh manusia dan hewan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain PreExperimental Design, khususnya One Group Pre-test Post-test Design. Desain ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan. Pretest digunakan untuk mengukur kondisi awal siswa, sedangkan post-test diadakan setelah pemberian perlakuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi. Dengan cara ini, hasil pengukuran bisa lebih akurat karena perubahan yang terjadi pada siswa dapat langsung dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.

Tabel 1. Jenis penelitian

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Tes awal (Pretest)

X = Menggunakan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline

O2 = Tes Akhir (Posttest)

Penelitian yang di laksanakan di SDN Terung, melibatkan seluruh siswa kelas V Terung yang berjumlah 25 orang untuk di jadikan sampel peneitian. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan tehnik sampling jenuh.

Instrumen penelitian ini terdiri atas tes hasil belajar sebanyak 15 butir soal. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian pemahaman belajar melalui pretest dan posttest. Soal ini diujicobakan terlebih dahulu setelah itu datanya di uji validitas menggunakan rumus product

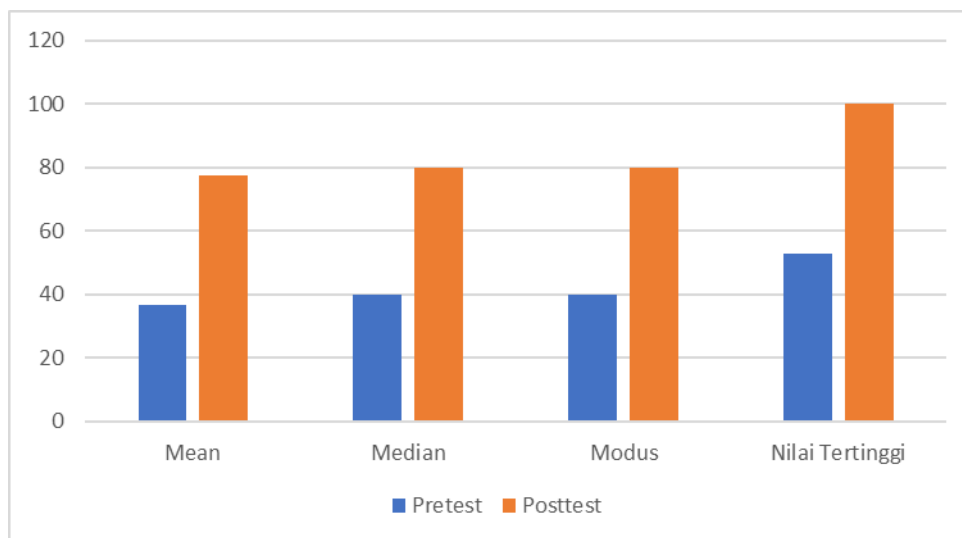
moment pearson, uji reliabilitas dengan rumus alpha cronbach, uji taraf kesukaran dan uji daya beda.

Tehnik analisis data menggunakan uji normalitas menggunakan *kolmogorov – Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's test*, kemudian uji hipotesis menggunakan uji-t jenis paired sample t-test. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat IBM SPSS versi dua puluh lima untuk mengetahui pengaruh Menggunakan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap peningkatan pemahaman siswa.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V di SDN Terung, diperoleh hasil nilai pemahaman siswa Pada Materi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan dari instrumen tes yang dikerjakan oleh siswa berupa pretest dan posttest. Adapun data nilai tersebut disajikan pada tabel berikut.

Gambar 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest



Berdasarkan gambar diagram 1, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh ukuran statistik deskriptif antara hasil pretest dan posttest dalam satu kelas. Nilai rata-rata (mean) siswa meningkat dari 38,68 pada pretest menjadi 77,36 pada posttest. Nilai median yang menunjukkan nilai tengah data juga mengalami kenaikan dari 40,00 menjadi 80,00, sedangkan modus atau nilai yang paling sering muncul berubah dari 40 menjadi 80. Selain itu, nilai tertinggi yang dicapai siswa meningkat dari 53 pada saat pretest menjadi 100 pada posttest. Data ini mengindikasikan bahwa setelah dilakukan pembelajaran, terjadi peningkatan kemampuan siswa secara menyeluruh, baik secara individu maupun kelompok, yang menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig.	Kesimpulan	Keputusan
Pre test	0,071	Normal	H_0 diterima
Post test	0,094		

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas terhadap data pretest dan posttest pada satu kelas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,071 untuk pretest dan 0,094 untuk posttest. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal diterima. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk analisis statistik parametrik selanjutnya. Dilanjutkan uji homogenitas, dengan data sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Sig.	Kesimpulan	Keputusan
142	Homogen	H_0 diterima

Berdasarkan pada tabel diatas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,142. Nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam varians antara nilai pretest dan posttest pada satu kelas. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas, sehingga analisis lanjutan menggunakan uji parametrik dapat dilakukan secara tepat. Sehingga diperoleh hasil uji seperti yang tampak pada tabel 4.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Simpel Test

Sig. (2-tailed)	Keterangan	Keputusan
0,000	Sig. > 0,05	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel diatas menunjukan perhitungan uji t-test dengan menggunakan uji paired sampel t-test. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t – test*, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara dua data *pretest posttest* yang dibandingkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektifitas media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi organ tubuh manusia dan hewan terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Magetan Kecamatan Panekan menggunakan sampel siswa kelas V SDN Terung sebanyak 20 siswa sebagai kelas perlakuan. Langkah awal yang diambil adalah memulai pembelajaran dengan memberikan salam dan menjelaskan pengerjaan soal *pre – test*, dilanjutkan dengan perlakuan menggunakan media *articulate storyline* sebanyak 3 kali pertemuan dan diakhir pertemuan siswa diberikan soal *post – test*.

Articulate Storyline merupakan media pembelajaran interaktif berupa website yang bisa diakses dengan cara membuka link tanpa bantuan aplikasi lain. Saat pembuatan media ini diberikan trial atau berlangganan pada pengguna utama selama 30 hari, namun setelah 30 hari akan dikenakan biaya sebagai pengguna. Dalam media tersebut banyak fitur yang bisa digunakan secara langsung sesuai dengan materi yang akan dibuat, pada media ini menggunakan materi organ tubuh manusia dan hewan. Kelebihan dari media interaktif ini hasil akhirnya seperti powerpoint yang nantinya mudah dipahami oleh siswa, fitur didalamnya juga bervariasi jadi memudahkan guru yang akan membuat media tersebut.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan didapatkan bahwa perolehan nilai test sebelum dan setelah perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan. Pada uji normalitas menggunakan metode *kolmogorov – Smirnov* didapatkan data pretest dan posttest pada satu kelas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,071 untuk pretest dan 0,094 untuk posttest. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan *Levene's test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,142. Nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam varians antara nilai pretest dan posttest pada satu kelas. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama diterima.

Pada uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t – test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara dua data *pretest posttest* yang dibandingkan. Hal tersebut menjawab dari hipotesis yang berbunyi penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* efektif pada materi organ tubuh manusia dan hewan terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan, dinyatakan diterima.

Pemahaman siswa disini dilihat dari meningkatnya nilai awal pada pengerjaan *pretest* yang rata – rata masih dibawah KKM kemudian nilai *posttest* yang dikerjakan setelah perlakuan rata – rata sudah diatas KKM, ini menandakan bahwa media interaktif berhasil, dilihat juga pada saat diskusi dikelas siswa dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri. Siswa yang mempunyai pemahaman ia akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna (Warizal 2020).

Hasil penelitian ini membuktikan teori bahwa media interaktif memiliki manfaat bagi guru dan siswa yaitu sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi yang disediakan dalam bentuk web atau aplikasi yang didalamnya disajikan berbagai fitur yang memudahkan penggunaannya. Siswa bisa mengendalikan sendiri apa dan mana materi yang akan dipelajari, salah satu kelebihan dari media interaktif ini adalah *storyline*, dimana siswa mendengarkan langsung penjelasan sekaligus gambarnya. Manfaat dari media iteraktif ini sangat membantu guru dan khususnya siswa, keuntungan yang didapatkan dari media interaktif ini yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam berusaha memahami materi yang disajikan.

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis dan pemahaman dalam penelitian ini yaitu melaluipenerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan dapat efektif dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa untuk mata pelajaran IPA materi organ tubuh manusia dan hewan. Berdasarkan hasil uji t disimpulkan bahwa terdapat efek yang signifikan dan positif dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan perolehan nilai test antara sebelum dan setelah perlakuan atau penerapan media terdapat perbedaan yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil nilai rata – rata post test yang lebih tinggi, yakni sebesar 77,36 jika dibandingkan dengan nilai rata – rata pre test yakni 38,68 dengan selisih 38,68. Berdasarkan deskriptif analisis yang dilakukan didapatkan bahwa nilai post test siswa dalam pemahaman pada materi organ tubuh manusia dan hewan mayoritas memiliki nilai 80 yaitu 32,0% atau sebanyak 8 siswa sedangkan pada tahap pre test mayoritas siswa memiliki nilai 40 yaitu 32,0% atau sebanyak 8 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Shodiq. 2009. "Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Alat Gerak Hewan Melalui Media Gambar Dan Hewan Nyata Kelas 2 SDN Sirnobojo Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik." FKIP UMM.
- Akhililia, Tudrika, Novita Puspa Dewi, Sri Wardani, and Nuni Widiarti. 2024. "Systematic Literature Review: The Impact Of Using Articulate Storyline Media On Enhancing Critical Thinking Abilities." *Journal Civic and Social Studies* 8 (1): 1–13. <https://doi.org/10.31980/journalcss.v8i1.1048>.
- Anugrah Ramadhani, Indri, Harnianti Harnianti, and Firman Firman. 2023. "Efektivitas Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6 (2): 206–11. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.979>.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran," 23–35.
- Galang Sansaka Megahantara. 2015. "PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI ABAD 21," 6.
- Gulo, Safrinus, and Amin Otoni Harefa. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1 (1): 291–99. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Habibah, Ummu, Wiedy Murtini, and Tri Murwaningsih. 2019. "Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Kemandirian Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar Di SMK Negeri 1 Surakarta." *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 3 (1): 37–49.
- Ilma, Naufal. 2015. "Modal Utama Membangun Karakter Bangsa." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3 (1): 82–87.
- Mureuningsih, endang sri. 2014. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif." *Jurnal Madaniah* 4 (2): 214–29. <https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42>.
- Nisa', Khoirun, and Linda Dwi Aryanti. 2023. "Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Hijri* 12 (1): 31. <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>.
- Rahayu, Yuyun, and Heni Pujiastuti. 2018. "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Pada Materi Himpunan." *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education* 3: 93–102. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v3i2.1284>.
- Wulandari, Eka, Intan Annidya Putri, and Yoni Napizah. 2022. "Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar* 1 (2): 102–8. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>.
- Yonanda, Devi Afriyuni. 2017. "PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA MATA PELAJARAN PKn TENTANG SISTEM PEMERINTAHAN MELALUI METODE M2M (MIND MAPPING) KELAS IV MI MAMBAUL ULUM TEGALGONDO KARANGPLOSO MALANG." *Jurnal Cakrawala Pendas* 3 (1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.410>.