

# Penerapan Media Pembelajaran Interaktif 2D Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Aulia Indah Yuanisah<sup>1</sup>, Abdul Muis Mappalotteng<sup>2</sup>, Haripuddin<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar<sup>1,2,3</sup>

<sup>1</sup>auliayuanisah20@gmail.com, <sup>2</sup>abdulmuism@unm.ac.id, <sup>3</sup>haripuddin@unm.ac.id

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan dan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI mata pelajaran IPA di SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep setelah penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui kuisioner. Subjek pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI yang berjumlah 9 responden. Data yang diperoleh dari hasil penelitian, diolah menggunakan aplikasi SPSS 25, yang terdiri dari uji validasi, uji reliabilitas, teknik analisis data deskriptif, dan perbandingan nilai rata-rata siswa tahun ajaran 2021/2022 dan siswa tahun ajaran 2022/2023 yang telah dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 1 siklus pembelajaran yang terdiri dari 3 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* pertemuan I dan pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 22 persen dan pada pertemuan III mengalami peningkatan sebesar 11 persen dari pertemuan II sehingga berada pada kategori sangat baik dan motivasi belajar siswa kelas VI mata pelajaran IPA SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 44,4 persen dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 15 persen yang dibandingkan dari nilai rata-rata siswa tahun ajaran 2021/2022 dan siswa tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Penerapan, Media Pembelajaran Interaktif 2D, *Articulate Storyline*, Motivasi Belajar Siswa

## I. PENDAHULUAN

Seorang anak sampai usia 16 tahun diwajibkan untuk bersekolah dalam memenuhi kebutuhan dan kesejahteraan masa depan mereka. Begitu pentingnya peran pendidikan sehingga mampu menjadi tolak ukur kesejahteraan individu ataupun kelompok karena dari pendidikan itulah generasi-generasi emas penerus bangsa dicetak [1]. pendidikan merupakan proses, cara, perbuatan mendidik ataupun tahap mengubah sikap dalam mendewasakan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan [2].

Pendidikan di sekolah dasar harus mempertimbangkan karakteristik pembelajaran siswa Gen Z yang sebagian besar menyukai pengalaman langsung, tantangan, dan penggunaan teknologi digital [3]. Dengan menggunakan media pembelajaran, daya tarik dan motivasi belajar siswa akan terus meningkat, siswa akan lebih cepat memahami pembelajaran, metode mengajar juga lebih bervariasi, dan keaktifan siswa dalam proses belajar juga meningkat [4].

Pendidik sebagai sumber pesan dapat menuangkan materi yang ingin disampaikan dengan menafsirkan simbol-simbol tertentu agar stimulus siswa mudah menerima, memahami, dan mengolah informasi dalam materi yang telah disajikan. Media pembelajaran terdiri dari alat fisik yang digunakan untuk menyajikan materi pelajaran seperti buku, kaset, slide (gambar bingkai), dan alat fisik lainnya. Media menjadi komponen dari sumber belajar seperti materi pelajaran yang dapat membangun rangsangan visualisasi siswa pada kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut memberi pemahaman bahwa sebuah media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada peningkatan motivasi belajar siswa [5].

Motivasi mewakili proses psikologis yang memandu arah dan ketekunan aktivitas sukarela yang bertujuan untuk

mencapai tujuan tertentu [6]. Melalui motivasi, siswa mengembangkan aktivitas dan inisiatif, memberikan kepemimpinan dan mendukung dirinya dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikologis non intelektual. Motivasi mempunyai peranan yang unik dalam menumbuhkan semangat belajar, karena siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan mempunyai tenaga yang besar untuk melakukan kegiatan tersebut. Motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan siswa dalam menghadapi tugas yang diberikan oleh guru, memiliki sifat ulet dalam menghadapi setiap kesulitan dan juga menunjukkan minat yang sangat tinggi dalam belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar mengacu pada dorongan siswa yang menimbulkan niat untuk melakukan kegiatan belajar sedemikian rupa sehingga mencapai tujuan pembelajaran [7].

Dimensi kinerja guru terdapat beberapa indikator yaitu: 1) menguasai materi, 2)kelola proses pengajaran, 3) kelola kelas, 4) menggunakan media atau alat pembelajaran, 5) menguasai prinsip dasar pendidikan, 6) merencanakan RPP, 7) memimpin kelas, 8) mengelola interaksi dalam proses pembelajaran, 9) evaluasi hasil belajar siswa, 10) menggunakan metode pengajaran yang berbeda, 11) memahami tugas dan melakukan layanan instruksional, 12) memahami dan menyelenggarakan administrasi sekolah, dan 13) memahami dan menafsirkan hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran [8].

Salah satu perangkat lunak 2D yang mampu menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif yaitu *Articulate Storyline* [4]. *Articulate storyline* dapat menghasilkan pembuatan materi pembelajaran, kuis interaktif, serta dapat menampilkan hasil belajar siswa pada media sehingga akan semakin banyak pendidik menyalurkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk

digunakan saat mengajar di kelas yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* [9].

Salah satu sekolah dasar di daerah pedalaman Kabupaten Pangkep yaitu SDN 59 Rea sudah memiliki beberapa sarana dan prasarana seperti fasilitas komputer, sebuah proyektor, dan laptop milik pribadi guru maupun sekolah, tetapi guru masih menggunakan media konvensional dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kemudian berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI menyatakan bahwa nilai pada mata pelajaran IPA siswa tahun ajaran 2021/2022 masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah sebagai ukuran keberhasilan belajar siswa. Absensi siswa di sekolah juga memperlihatkan jika siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM juga memiliki kehadiran yang rendah di sekolah. Siswa merasa proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang dalam melibatkan visualisasi siswa yang membuat semangat belajar mereka sangat rendah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Neliati, hasil dari penerapan media pembelajaran *articulate storyline* 3 dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X menjadi sebuah solusi alternatif dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas sehingga hasil yang didapat yaitu mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut didukung oleh peneliti lainnya yang dilakukan oleh Anitasari dan Utami, hasil dari pemanfaatan media *articulate storyline* di dalam proses pembelajaran menjadi lebih optimal, motivasi belajar siswa meningkat, pemahaman materi menjadi lebih mudah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengangkat judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif 2D berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran IPA SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep”, dimana dapat diperoleh media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih efektif. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengadakan pembelajaran yang berlangsung pada pembelajaran IPA di kelas VI SDN 59 Rea kabupaten Pangkep dengan tujuan menerapkan media pembelajaran interaktif 2D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Subjek yang digunakan adalah siswa kelas VI SDN 59 Rea tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 9 orang. Objek pada penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 59 Rea melalui penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur PTK yang terdiri dari empat tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini berlangsung selama satu siklus pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan subjek penelitian siswa kelas VI SDN 59 Rea Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep. Selama pelaksanaan tindakan ini peneliti bertindak sebagai observer dan guru kelas VI bertindak sebagai pengajar.

Data penelitian berupa kuisioner motivasi belajar dan observasi keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* dalam proses belajar IPA. Data observasi yang diperoleh pada penelitian ini berupa aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan media interaktif 2D *articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang diperoleh dari lembar observasi dan lembar angket siswa.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* pada siklus I terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan disusun oleh peneliti kemudian dikonsultasikan dengan guru kelas VI SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep. Perencanaan pembelajaran pada siklus I mengambil bahasan penyajian data sesuai dengan silabus Kurikulum 2013 kelas VI SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep.

Pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi bumiku menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas VI SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan.

Observasi yang dilakukan di kelas VI SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep pada pembelajaran tindakan siklus I pertemuan I sampai dengan pertemuan III menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun. Beberapa aspek yang diamati adalah response siswa terhadap proses pembelajaran, tindakan siswa dalam mengerjakan tugas latihan dan kuis, serta menganalisa dan mengevaluasi proses belajar mengajar.

Observasi pada penelitian tindakan kelas ini adalah mengamati aktivitas belajar serta response siswa yang memuat aspek mengumpulkan daftar hadir siswa pada jam pelajaran IPA, penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan mengumpulkan tugas latihan siswa di setiap akhir pertemuan.

Tabel 1. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Siklus I	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Skor Perolehan	5	7	8
Persentase	55,6%	78%	89%
Kategori	Cukup baik	Baik	Sangat Baik

Keterlaksanaan proses penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* pada pertemuan I sebesar 55,6% dengan kategori cukup baik, dan pada pertemuan II sebesar 78% dengan kategori baik. Pada pertemuan I dan II mengalami peningkatan sebesar 22%. Kemudian pada pertemuan III mengalami peningkatan dari pertemuan II sebesar 11% sehingga menjadi 89% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, dapat dilihat dari proses mengajar guru dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sehingga peneliti mendapatkan temuan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan dapat dicatat untuk dijadikan sebagai refleksi siklus I. Motivasi belajar siswa pada siklus ini menunjukkan bahwa penelitian yang telah dilaksanakan sudah mencapai pada tujuan yang diharapkan sebelumnya. Terlihat bahwa response siswa terhadap proses pembelajaran dan guru yang menunjukkan kategori sangat baik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan disetiap pertemuan penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline*.

Pada siklus I ini dinyatakan berhasil dilaksanakan karena terjadi peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran di setiap pertemuan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa seperti tanggapan dan tindakan siswa, cara siswa menyimak dan memahami materi, siswa menyimpulkan materi, siswa mengerjakan LKPD, dan siswa berani untuk menjawab kuis, serta kegiatan guru yang lebih aktif dalam membimbing siswa sehingga proses pembelajaran dapat sesuai dengan yang telah direncanakan dan guru juga lebih memahami tahapan menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I ini guru membimbing kegiatan siswa selama menyaksikan video pembelajaran dan mendorong siswa untuk bisa menjawab kuis sehingga siswa menjadi mudah memahami dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat di setiap pertemuan dengan adanya penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline*.

Data hasil penelitian ini menggunakan angket skala motivasi belajar yang terdiri dari 20 butir pertanyaan dengan jumlah 9 responden siswa.

Skala motivasi belajar pada peserta didik kelas VI dengan mata pelajaran IPA SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep diukur berdasarkan 4 indikator yaitu, lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline*, tekun dan semangat dalam mengerjakan tugas, minat dan perhatian terhadap pelajaran, dan tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah Sample	9
2.	Mean	93,1111
3.	Median	98,0000
4.	Std. Deviation	8,38815
5.	Minimal	79,00
6.	Maksimal	100,00

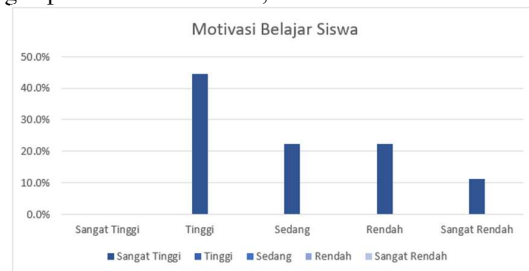
Sumber : Hasil Olah Data SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas, jumlah sampel yang diteliti (n) sebanyak 9 siswa, nilai mean 93.11, nilai median 98.00, standar deviasi sebesar 8.38815, nilai minimal 79.00, dan nilai maksimal 100.00.

Tabel 2. Pengkategorian Hasil Analisis Deskriptif Angket Motivasi Belajar

No	Kategori	Interval	Jumlah Siswa (Frekuensi)	Persentase
1	Sangat Tinggi	$X > 105$	0	0%
2	Tinggi	$97 < X \leq 105$	4	44,4%
3	Sedang	$89 < X \leq 97$	2	22,2%
4	Rendah	$81 < X \leq 89$	2	22,2%
5	Sangat Rendah	$X \leq 81$	1	11,1%
Total			9	100

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat dilihat sebanyak 4 responden yang memberikan jawaban pada angket motivasi belajar berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 44,4%, sebanyak 2 responden berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 22,2%, sebanyak 2 responden berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 22,2%, dan 1 responden berada pada kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 11,1%.



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar diatas, sebanyak 4 responden yang memberikan jawaban pada angket motivasi belajar berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 44,4%.

Tabel 3. Perbandingan nilai rata-rata siswa

	Rata-rata	Persentase	Keterangan
Nilai siswa kelas VI tahun ajaran 2021/2022 yang tidak dilakukan penerapan media pembelajaran	76,29	76%	Baik
Nilai siswa kelas VI tahun ajaran 2022/2023 yang dilakukan penerapan media pembelajaran	91,29	91%	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran IPA dengan tema Bumiku untuk nilai siswa kelas VI tahun ajaran 2021/2022 yang tidak dilakukan penerapan berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 76%, sedangkan nilai rata-rata siswa kelas VI tahun ajaran 2022/2023 yang telah dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* berkategori sangat baik dengan persentase 91%.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran IPA di kelas VI SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep, siswa menjadi lebih aktif dan guru lebih mudah mengajar serta situasi belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Hasil observasi dari penerapan media pembelajaran interaktif pada pertemuan I sebesar 56% yang artinya proses pembelajaran berkategori cukup baik, pada pertemuan II sebesar 78% dengan kategori baik dengan peningkatan sebesar 22%, dan pada pertemuan III sebesar 89% dengan keterlaksanaan proses pembelajaran berkategori sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 11% dari pertemuan II.
- b. Motivasi belajar siswa kelas VI SDN 59 Rea Kabupaten Pangkep setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 44,4%, hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa di setiap pertemuan yang terus meningkat. Nilai rata-rata siswa kelas VI tahun ajaran 2021/2022 berada pada kategori baik dengan persentase 76% sedangkan siswa kelas VI tahun ajaran 2022/2023 yang telah dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* berada pada kategori sangat baik dengan nilai 91%. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dua dimensi berbasis *articulate storyline* motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15%.

##### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, diharapkan mampu menjalin kerja sama dengan berbagai perguruan tinggi ataupun instansi untuk melakukan pelatihan mengenai penggunaan teknologi maupun berbagai media pembelajaran agar strategi kegiatan mengajar di kelas menjadi lebih bervariasi.
- b. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan perhatian khusus untuk siswa yang masih kurang dalam membaca dan berhitung serta menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan

zaman sehingga kreatifitas dan motivasi belajar siswa terus meningkat.

- c. Bagi peneliti lain, diharapkan mampu memperbanyak subjek yang akan digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Munro, *The Necessity of Education*. Anthem Press, 2019.
- [2] Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kamus Pusat Bahasa, 2008.
- [3] H. H. Batubara, M. S. Sumantri, and Arita Marini, *Media Pembelajaran Komprehensif*, 1st ed., no. January. Semarang: CV Graha edu, 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/359615155>
- [4] I. P. Dewi, R. Sofya, and A. Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, 1st ed. Padang: UNP Press, 2021.
- [5] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, 22nd ed. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
- [6] A. Thahir, *Psikologi Belajar Buku Pengantar dalam Memahami Psikologi Belajar*. Bandar Lampung, 2014.
- [7] R. Ananda and F. Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, 1st ed. Medan: CV Pusdikra MJ, 2020.
- [8] H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, 1st ed. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- [9] R. Neliati, "Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandungan Tahun 2021/2022," vol. 2, no. 02, pp. 200–206, 2022, [Online]. Available: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJ>