

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPAS

Juhariyah, Nurlatifah, Eka Atika Sari

Program Studi PGMI/SD STAI Putra Galuh Ciamis

Email: missjuhar@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa *one group pretest posttest design*. Subjek penelitian menggunakan teknik sampling jenuh berjumlah 16 peserta didik. Instrumen berupa 20 soal pilihan ganda. Hasil uji normalitas menghasilkan data *pretest* berdistribusi normal, sedangkan data *posttest* berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik yakni Uji Wilcoxon. Hasil output dari SPSS menghasilkan Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Artinya terdapat perbedaan antara pemahaman peserta didik untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Kalapasawit.

Kata Kunci: *Articulate Storyline*; IPAS; Pemahaman

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine how the use of Articulate Storyline media affects students' understanding in science learning. The method used is a quantitative method with a pre-experimental design in the form of one group pretest posttest design. The research subjects used a saturated sampling technique totaling 16 students. The instrument was in the form of 20 multiple-choice questions. The results of the normality test produced pretest data with a normal distribution, while the posttest data was not normally distributed. Therefore, the hypothesis test was carried out using a nonparametric test, namely the Wilcoxon Test. The output results from SPSS produced Asymp. Sig. (2-tailed) with a value of 0.000. This means that there is a difference between students' understanding for the pretest and posttest, so it can be concluded that there is a positive influence of the use of Articulate Storyline media on students' understanding in science learning in class V SDN 2 Kalapasawit.

Keywords: *Articulate Storyline*; IPAS; Understanding

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam pembangunan sebuah bangsa. Negara bertanggung jawab atas pendidikan para warganya untuk mencetak generasi yang lebih unggul sebagai generasi penerus bangsa. Selain perkembangan teknologi informasi yang pesat, dari tahun ke tahun pun sering dilakukan perubahan maupun peraturan agar kualitas pendidikan mampu berubah lebih baik. Salah satu perubahannya yaitu penggabungan dua mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (IPAS). IPAS mulai diperkenalkan pada pendidikan dasar kelas IV (fase B dalam kurikulum Merdeka).

IPAS lahir pada saat Kurikulum Merdeka di mana merupakan mata pelajaran baru yang terintegrasi antara dua ilmu pengetahuan yakni ilmu alam dan ilmu sosial. Berdasarkan Kemendikbud 2022 dalam Wijayanti, Inggit Dyaning dan Anita Ekantini (2023, p. 2102) menyatakan bahwa penggabungan ilmu pengetahuan sosial dan sains ke dalam satu mata pelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), merupakan salah satu dampak dari Kurikulum Merdeka di jenjang Sekolah Dasar (SD/MI). Maksud dari hal ini yaitu agar peserta didik lebih nyata dan menyeluruh serta terintegrasi dalam memahami lingkungan sekitar baik dari aspek alamnya maupun aspek sosialnya. Lebih lanjut Kherysuryawan (2022, p.1) menyatakan bahwa IPA dan IPS belum diajarkan kepada siswa kelas I dan II. Namun, IPA dan IPS diajarkan kepada siswa mulai kelas III dan VI. Tambahnya, kedua mata pelajaran ini akan digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, atau IPAS.

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS, maka diperlukan adanya aspek – aspek terintegrasi yang mampu mendukung agar capaian dan tujuan pembelajaran tercapai. Aspek – aspek tersebut meliputi sumber daya maupun *stakeholder* di dalamnya, salah satunya adalah guru/ pendidik. Sebagai mana kita ketahui bahwa pendidik merupakan sumber daya yang fundamental dan sebagai salah satu bagian dari Standar Nasional Pendidikan (SNP). Sebagai pendidik haruslah memiliki berbagai keahlian, antara lain mampu melaksanakan administrasi, pengembangan, pengawasan, pelayanan, dan mengelola proses pembelajaran. Guru harus mampu menerapkan strategi, metode, serta mengimplementasikan media yang sesuai kemajuan zaman dan perkembangan teknologi masa kini dalam proses pembelajaran guna mencapai capaian dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Namun pada kenyataan di lapangan dan hasil *interview* kepada guru kelas V, diperoleh informasi bahwa tidak banyak guru mampu menerapkan strategi dan media saat pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh ketidakmampuan peserta didik untuk berkonsentrasi selama kegiatan di kelas sehingga mengakibatkan nilai di bawah rata-rata dan kegagalan dalam mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) karena ketidakmampuan mereka memahami informasi yang disampaikan guru. Selain itu, sifat monoton dari proses pembelajaran membuat peserta didik bosan. Sebagai sumber belajar, sebagian besar guru masih menggunakan teknik konvensional seperti ceramah dan buku teks. Kenyataan tersebut didukung oleh Septiananda et al (2022, p. 398) yang menyatakan bahwa permasalahan yang muncul karena guru kurang mampu dalam menerapkan dan menggunakan media pembelajaran sehingga guru dalam mengajarnya seringkali menggunakan metode ceramah. Padahal jika ketika dalam proses pembelajarannya guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan tepat, maka dapat meningkatkan kualitas proses belajar sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pula pemahaman dan hasil belajar para peserta didik.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh Selviana, Putri., Rochmah, Eliya., dan Sati dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu”. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui bagaimana dampak hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media berupa *Articulate Storyline* pada mata Pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu. Hasil uji statistik menghasilkan bukti terdapatnya pengaruh signifikan pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu (Selviana et al., 2024, p. 3882).

Adapun penelitian terdahulu ke dua dilakukan oleh Purba, Novia Kristina, Ida Sulistyawati., dan Dr. Rarasaning Satyaningsih dengan judul “Pengaruh Media *Articulate Storyline* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mencari tahu bagaimana dampak penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitiannya digunakan Uji T – test Independent Sampel untuk menganalisis datanya dan didapatkan bahwa nilai $t = 24,108$ memiliki signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai t signifikan ($p = 0,000 < 0,005$). Simpulan dari penelitian tersebut yaitu bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* dapat berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya (Purba et al., 2023, p. 365).

Selanjutnya, penelitian terdahulu terakhir dilakukan oleh Sari, Putri Kartika dan Muhammad Hanif dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Magetan”. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana dampak penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar dan untuk mengetahui efektifitas dalam pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SDN Tambakrejo Magetan. Data dianalisis menggunakan Uji -t dan menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Simpulannya yaitu penggunaan media *Articulate Storyline* berdampak terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Tambakrejo Kabupaten Magetan. Implikasinya, penggunaan media pembelajaran merupakan hal fundamental untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran berlangsung (Sari & Hanif, 2023, p. 157).

Penelitian terbaru saat ini berfokus pada pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline* serupa dengan tiga penelitian terdahulu yang telah disebutkan sebelumnya. Domain kognitif pembelajaran atau pemahaman pada berbagai tingkatan yang dimulai dari C1 hingga C6 merupakan perbedaan pada penelitian ini. Namun, ketiga penelitian sebelumnya berfungsi sebagai referensi dan pembanding untuk penelitian ini.

Peneliti dalam penelitian ini mengusulkan rumusan masalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD N 2 Kalapasawit?” berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan. “Terdapat pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap pemahaman peserta didik kelas V SD N 2 Kalapasawit dalam pembelajaran IPAS” merupakan hipotesis penelitian yang sejalan dengan rumusan masalah.

Berdasar pada latar belakang dan rumusan masalah, peneliti mencoba melaksanakan penelitian tentang penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman pada peserta didik kelas V SD N 2 Kalapasawit. Peserta didik di jenjang kelas V (fase C) SD N 2 Kalapasawit dijadikan peneliti sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran IPAS agar tetap fokus dan terarah. Selanjutnya, penelitian ini diberi judul **Pengaruh Penggunaan Media *Articulate Storyline* Terhadap Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS.**

II. KAJIAN PUSTAKA

Dua subtopik dibahas oleh peneliti dalam kajian pustaka ini. Kedua subtopik pembahasan tersebut meliputi: (1) media *Articulate Storyline* dan (2) pemahaman peserta didik. Kedua subtopik pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut.

Media Articulate Storyline

Sebuah program bernama *Articulate Storyline* dapat digunakan di kelas untuk membantu peserta didik menjadi lebih terlibat, fokus, dan menikmati pembelajaran mereka serta akan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam bukunya, Amiroh (2020, p. 2) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* adalah alat pembuat multimedia yang menggabungkan banyak elemen seperti teks, foto, grafik, suara, animasi, dan video untuk menghasilkan materi pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan *Articulate Storyline*, materi pembelajaran interaktif dapat membuat presentasi dengan tingkat dampak visual dan keterlibatan yang lebih tinggi. Antarmuka *Articulate Storyline* sebanding dengan Microsoft PowerPoint; namun, jenis keluarannya berbeda. *Articulate Storyline* membuat berkas aplikasi atau media berbasis web (HTML5) yang dapat digunakan pada berbagai gawai, termasuk laptop, tablet, dan ponsel pintar. Hal ini sejalan dengan pendapat Qonita, Nurul Atsna (2024, p.1) yang menyatakan tentang kemiripan dan perbedaan antara *Articulate Storyline* dan *Microsoft PowerPoint*. Kesamaannya yaitu merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk membuat presentasi dengan menggabungkan teks, suara, animasi, gambar, dan video. Sedangkan yang membedakannya terletak pada fitur di dalam *software*-nya antara lain seperti *timeline*, *movie*, *picture*, dan *character*.

Selain *Articulate Storyline* memiliki kesamaan dan perbedaan dengan *Microsoft Power Point*, Qonita, Nurul Atsna (2024, p.1) menambahkan bahwa *Articulate Storyline* memiliki kelebihan – kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a. Fiturnya mirip dengan *Microsoft Power Point*,
- b. Tidak sulit untuk dipelajari bagi pemula yang sudah memiliki dasar membuat media dengan *Microsoft Power Point*,
- c. Mendorong pembelajaran berbasis permainan karena bersifat partisipatif/ interaktif,
- d. Teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video semuanya dapat disertakan dalam konten,
- e. Hasilnya adalah berupa berkas media berbasis web yang dapat diakses di berbagai perangkat termasuk *smartphone*, tablet, laptop, maupun komputer,
- f. Ukuran *file* yang dihasilkan relatif kecil,
- g. Tersedianya banyak dokumentasi, oleh karena itu dapat menjadikan kita lebih mudah dalam menyelesaikan pembuatan media.

Di samping memiliki kelebihan, *Articulate Storyline* pun memiliki kekurangan/ kelemahan. Kekurangan – kekurangan tersebut yaitu:

- a. Harga lisensi software cukup mahal, akses gratis terbatas hanya 30 hari,
- b. Tampilan di *smartphone* tidak *full screen* sehingga terlihat *margin* di sekitar layer meski konten masih dapat berjalan dengan baik,
- c. *Backsound* yang ditambahkan pada media hanya berfungsi pada *slide* atau layer tertentu. Namun, untuk membuat *backsound* berjalan secara menyeluruh di sepanjang media, diperlukan tambahan *script* sebagai solusi (Qonita, Nurul Atsna., 2024, p. 1).

Berdasarkan beberapa penelitian, implementasi penggunaan *Articulate Storyline* dapat digunakan oleh peserta didik dalam berbagai mata pelajaran baik di tingkat sekolah dasar maupun menengah seperti pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, IPA, IPS, dan lain – lain. Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* dijadikan

sebagai strategi pembelajaran dan media audio visual yang dapat dimanfaatkan fungsinya selama proses belajar mengajar di sekolah berlangsung.

Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman sangat penting bagi peserta didik yang sedang belajar. Pemahaman merupakan suatu skil seseorang tentang suatu hal dengan benar. Nuroniah et al., (2024, p. 37) menarik simpulan bahwa pemahaman yaitu suatu kemampuan seseorang untuk mengerti dan menafsirkan tentang suatu hal. Peserta didik yang paham adalah peserta didik yang mampu menjelaskan kembali informasi setelah ia dapatkan dengan gaya bahasa pribadinya sendiri, terlebih jika ia mampu memberikan contoh terkait apa yang telah ia dapatkan berkaitan dengan permasalahan yang timbul di lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain pemahaman berarti mengetahui sekaligus mampu mengaplikasikan apa yang telah diketahui. Mengacu pada Taksonomi Bloom dalam Gramedia Blog (Rahma, Fiska., 2021, p. 3), terdapat beberapa aspek dalam domain kognitif pembelajaran, salah satunya adalah pemahaman. Terdapat beberapa tingkatan di dalamnya, yaitu:

- a. Tingkat yang pertama adalah tingkat rendah, contohnya terjemahan.
- b. Tingkat yang ke dua adalah tingkat pemahaman interpretatif, yaitu tingkatan lanjutan: dengan kata lain di mana bagian sebelumnya merujuk pada apa yang diketahui selanjutnya.
- c. Tingkat pemahaman yang ke tiga adalah tingkat pemahaman ekstrapolasi, di mana seseorang diharapkan untuk melihat dan melampaui apa yang tertulis, serta mampu menduga konsekuensi atau memperbanyak pemahaman dalam suatu waktu, dimensi, kejadian atau problem.

Menurut Tim Pusat Penilaian Pendidikan (2019, p. 3) dalam Thabrani, Gamal., menyatakan bahwa Krathwohl dan Anderson merevisi Taksonomi Bloom dengan merumuskan 6 level proses berpikir yakni:

- a. *Remembering* (C1) yaitu mengingat kembali kenyataan atau gagasan; masuk ke dalam dimensi proses berpikir *Low Order Thinking Skills/ LOTS*).
- b. *Understanding* (C2) yaitu memahami serta dapat menerjemahkan sebuah konsep, prinsip maupun kaidah; masuk ke dalam dimensi proses berpikir *Low Order Thinking Skills/ LOTS*).
- c. *Applying* (C3) yaitu menerapkan serta dapat memecahkan masalah dengan menggunakan cara, metode, konsep; masuk ke dalam dimensi proses berpikir *Low Order Thinking Skills/ LOTS*).
- d. *Analyzing* (C4) yaitu menganalisis dengan cara dapat mengenali, menguraikan dan mengkritisi bagian, hubungan, maupun struktur; masuk ke dalam dimensi proses berpikir *Higher Order Thinking Skills/ HOTS*) (Thabrani, Gamal., 2022, p. 1)).
- e. *Evaluating* (C5) yaitu mengevaluasi dengan cara dapat menilai suatu hasil atau karya, mutu tulisan berdasar pada aturan internal; masuk ke dalam dimensi proses berpikir *Higher Order Thinking Skills/ HOTS*).
- f. *Creating* (C6) yaitu mengkreasikan dengan menghasilkan suatu karya seperti karangan, proposal, tulisan ilmiah, dll; masuk ke dalam dimensi proses berpikir *Higher Order Thinking Skills/ HOTS*).

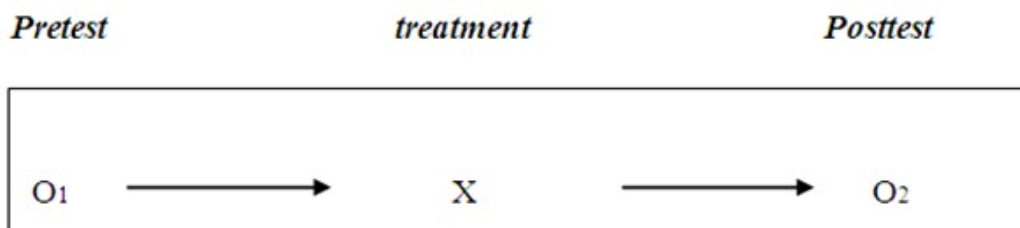
Dari hasil elaborasi di atas dapat ditarik simpulan bahwa pemahaman adalah kecakapan akhir/ kompetensi peserta didik terhadap suatu ilmu/ materi pembelajaran dimulai melalui tahapan mengetahui yang kemudian dilanjutkan pada tahapan memahami dengan benar tentang

suatu materi pembelajaran yang telah disampaikan. Peserta didik mampu berimajinasi memberikan beberapa contoh lain setelah ia mengetahui satu contoh yang telah diajarkan oleh guru. Pemahaman dalam penelitian ini meliputi C1 – C6 dalam materi Bab 8 Bumi yang Sayang Bumi yang Malang topik B: Oh, Lingkungan Jadi Rusak dengan Capaian Pembelajarannya (CP) Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi, serta dengan Tujuan Pembelajaran (TP) mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimen (*one group pretest posttest design*). Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan sebagai suatu pendekatan primer yang menggunakan pemikiran aliran positivisme dalam mengembangkan suatu ilmu pengetahuan tentang hubungan kausal (sebab akibat), reduksi pada variabel, dugaan sementara, serta pertanyaan spesifik yang menggunakan pengukuran beserta observasi dilengkapi dengan pengujian teori, menggunakan strategi penelitian yang menggunakan data statistik seperti dalam eksperimen serta survei (Wada et al., 2024, p. 20). Selain itu, ia menjelaskan bahwa *one group pretest posttest design* (desain *pretest – posttest* satu kelompok) merupakan desain pra-eksperimen di mana satu kelompok tersebut mengikuti *pretest* (tes yang diberikan sebelum perlakuan) dan *posttest* (tes yang diberikan setelah perlakuan). (Wada et al., 2024, p. 89). Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama satu bulan, yakni pada bulan Mei sampai Juni 2025. Selanjutnya, penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kalapasawit, Kecamatan Lakbok, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat.

Target/ Subjek Penelitian

Delapan peserta didik laki – laki dan delapan peserta didik perempuan, dengan total enam belas peserta didik kelas V, merupakan populasi penelitian. Para peserta didik ini semuanya adalah kelas V (fase C) SDN 2 Kalapasawit, Kecamatan Lakbok, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat.

Prosedur

Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai guru dan menyelidiki seberapa baik peserta didik memahami pada proses pembelajaran dan materi ajar pada mata pelajaran IPAS. Kelas

eksperimen (kelas V) diberikan tes awal yang disebut *pretest* untuk memulai penyelidikan. Setelah itu, media *Articulate Storyline* digunakan pada saat melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen. Terakhir, kelas eksperimen diberikan tes akhir yang disebut *posttest*.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan tes yang dilaksanakan dua kali. Pertama *pretest*, yaitu tes yang dilaksanakan sebelum proses pembelajaran. Ke dua *posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran yang di dalamnya menggunakan media *Articulate Storyline*. Instrument yang digunakan berjumlah 20 soal berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi meliputi C1, C2, C3, C4, C5, dan C6.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menguji normalitas guna melihat apakah populasi tersebar secara teratur sebelum dilakukan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan adalah dengan menggunakan Uji-t jika data berdistribusi normal, namun jika data berdistribusi tidak normal maka analisis statistik yang digunakan adalah statistik nonparametrik yaitu dengan menggunakan Uji Wilcoxon.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Kalapasawit, diperoleh data yang dikumpulkan menggunakan instrumen berupa pilihan ganda. Dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perubahan nilai yang diperoleh peserta didik pada mata Pelajaran IPAS tema 8 Bumiku Sayang, Bumiku Malang topik B: Oh, Lingkungan Jadi Rusak. Berikut hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* peserta didik:

Tabel 1. Skor Pemahaman Peserta Didik

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	SELISIH KENAIKAN
1	AP	60	90	30
2	AZA	60	95	35
3	DNZ	35	45	10
4	HCS	30	40	10
5	HAR	65	85	20
6	IH	30	40	10
7	IAS	75	90	15
8	IYF	80	95	15
9	KP	20	90	70
10	KL	55	80	25
11	MFR	50	90	40
12	MNP	65	95	30
13	PYW	60	90	30
14	RRR	50	75	25
15	RA	40	90	50

16	VBH	45	95	50
	Σ	820	1285	465
	\bar{x}	51,25	80,31	29,0625

Dari tabel di atas, terlihat jelas adanya selisih positif dari skor *pretest* ke skor *posttest*. Tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor yang sama pada *pretest* dan *posttest*, penurunan skor pun tidak terjadi pada peserta didik. Semua peserta didik mengalami kenaikan meskipun hanya naik sebesar 10 poin meskipun terdapat pula yang mengalami kenaikan besar yakni naik 50 poin. Berikut tabel deskripsi ukuran data yang didapat:

Tabel 2. Deskripsi Ukuran Data Statistik *Pretest* dan *Posttest*

	PRETEST		POSTTEST	
	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Mean	51.52	4.245	80.31	4.989
95% confidence interval for Lower Bound	42.20		69.68	
Mean Upper Bound	60.30		90.95	
5% Trimmed Mean	51.39		81.74	
Median	52.50		90.00	
Variance	288.333		398.229	
Std. Deviation	16.980		19.956	
Minimum	20		40	
Maximum	80		95	
Range	60		55	
Interquartile Range	28		18	
Skewness	-.175	.564	-1.505	.564
Kurtosis	-.665	1.091	.737	1.091

Berdasarkan data di atas, diketahui terdapat kenaikan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest* setelah dilakukan perlakuan. Peningkatan tersebut tidak hanya mutlak dari hasil perolehan *pretest* dan *posttest* saja, melainkan dapat dilihat pula pada peningkatan nilai rata – rata, median, nilai minimum, dan nilai maksimum. Tahap selanjutnya, data tersebut kemudian dites apakah berdistribusi normal atau tidak normal dengan menggunakan uji normalitas pada aplikasi SPSS. Perhitungan yang digunakan adalah dengan menggunakan uji normalitas Shapiro – Wilk dikarenakan sampel data berukuran kecil kurang dari 50 dengan pedoman pengambilan keputusan “data penelitian berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05” dan “data penelitian berdistribusi tidak normal jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05”.

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.134	16	.200*	.973	16	.887

Posttest	.311	16	.000	.693	16	.000
-----------------	------	----	------	------	----	------

Dari data perhitungan uji normalitas pada SPSS menunjukkan perbandingan nilai signifikansi. Ambang batas yang digunakan adalah 0,05. Data pada *pretest* diketahui berdistribusi normal, hal ini ditunjukkan dari $0,887 > 0,05$. Sedangkan data hasil *posttest* diketahui berdistribusi tidak normal karena hasilnya $0,000 < 0,05$.

Setelah output dari SPSS pada uji normalitas diketahui bahwa data *pretest* berdistribusi normal dan data *posttest* tidak normal, maka analisis data dilanjutkan dengan uji nonparametrik menggunakan Uji Wilcoxon (*Wilcoxon signed rank test*) dengan pedoman pengambilan keputusan “Ha diterima jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05” dan “Ha diolak jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05”.

Berikut output SPSS hasil perhitungan Uji Wilcoxon (*Wilcoxon signed rank test*):

Tabel 4. Hasil Perhitungan Ranks Uji Wilcoxon

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
POSTTEST - PRETEST Positive Ranks	16 ^b	8.50	136.00
Ties	0 ^c		
Total	16		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Sesuai *output* tersebut diketahui bahwa *Negative ranks* atau selisih (negatif) antara pemahaman peserta didik pada *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik pada N, *Mean Rank*, maupun *Sum of Rank*. Artinya nilai 0 tersebut membuktikan tidak terdapat penurunan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Kemudian *positif ranks* atau selisih (positif) antara pemahaman peserta didik pada *pretest* dan *posttest*. terdapat 16 data yang positif pada N. Hal tersebut berarti seluruh peserta didik yang berjumlah 16 orang mengalami peningkatan pemahaman dari nilai *pretest* ke *posttest*. *Mean Rank* atau rata – rata peningkatannya adalah 8,50, sedangkan *Sum of Rank* atau jumlah ranking positif sebesar 136,00. Lebih lanjut lagi *ties* atau kesamaan nilai pada *pretest* dan *posttest*. hasil *output*-nya diketahui 0, dengan kata lain tidak ada peserta didik yang memiliki nilai yang sama pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Uji Hipotesis Wilcoxon

	POSTTEST - PRETEST
Z	-3.523 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sesuai dengan hasil *output* dari *test statistics* uji Wilcoxon di atas, terungkap Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, maka dapat ditarik simpulan bahwa “Ha diterima”. Artinya terdapat perbedaan antara pemahaman peserta didik untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “terdapat pengaruh positif penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Kalapasawit”.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan positif pada pemahaman siswa setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan media *Articulate Storyline*. Nilai rata – rata peserta didik mengalami kemajuan dari 51,25 (pada *pretest*) menjadi 80,31 (pada *posttest*). Hal ini dapat dikatakan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pemahaman pada pembelajaran IPAS. Pada uji normalitas didapat pula bahwa data *pretest* berdistribusi normal sedangkan data *posttest* berdistribusi tidak normal. Oleh sebab itu uji hipotesis dilaksanakan menggunakan uji nonparametrik yaitu dengan uji Wilcoxon atau disebut juga *Wilcoxon signed rank test*. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Artinya perlakuan dengan menggunakan media *Articulate Storyline* terbukti dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD N 2 Kalapasawit.

Selanjutnya, peneliti menjawab rumusan masalah yang telah diajukan pada bagian pendahuluan. Adapun rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD N 2 Kalapasawit?”. Berdasarkan penelitian dan perhitungan output dari SPSS dinyatakan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, sehingga simpulannya terbukti “Ha diterima”. Dengan kata lain terdapat perbedaan antara pemahaman peserta didik pada *pretest* dan pada *posttest*, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “terdapat pengaruh positif penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Kalapasawit”.

Berdasarkan jawaban dari rumusan masalah di atas, data tersebut sekaligus menjadi hasil penelitian sekarang. Hasil penelitian sekarang selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Selviana, Putri., Rochmah, Eliya., dan Sati (2024) yang menghasilkan bukti bahwa terdapat dampak signifikan pada pembelajaran Matematika pada hasil belajar kelas IV. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Purba, Novia Kristina., Ida Sulistyawati., dan Dr. Rarasaning Satyaningsih (2023) dengan hasil simpulannya bahwa pembelajaran dengan *Articulate Storyline* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V. Kemudian penelitian yang dilaksanakan oleh Sari, Putri Kartika dan Muhammad Hanif (2023) menghasilkan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* berdampak pada hasil pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV.

Pembaharuan pada penelitian ini terletak pada domain kognitif pembelajaran yaitu pemahaman dengan berbagai tingkatan meliputi C1 hingga C6. Dalam penelitian ini, peneliti menyesuaikan materi dan konten sesuai konteks sehingga capaian dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini tidak hanya menambah, melengkapi, bahkan menyempurnakan penelitian – penelitian yang lama telah dilakukan, tetapi penelitian ini dapat menambah

informasi bagaimana media *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan secara maksimal bahkan hingga optimal.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan jawaban dari rumusan masalah yang telah disajikan pada bagian pembahasan, simpulan dari penelitian ini yakni hasil analisis data membuktikan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* berdampak positif terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD N 2 Kalapasawit. Hal ini terbukti dari meningkatnya nilai rata – rata peserta didik pada *posttest*. Lebih lanjut lagi pada penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media ini terbukti efektif pada mata pelajaran IPAS guna meningkatkan pemahaman peserta didik.

Saran

Berikut ini hal – hal yang sebaiknya diperhatikan dalam penelitian mendatang:

1. Bagi guru:

Penggunaan media *Articulate Storyline* perlu menjadi bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran IPAS, karena media ini telah terbukti dapat berpengaruh positif pada pemahaman peserta didik.

2. Bagi peneliti berikutnya:

Disarankan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas dan mengembangkan cakupan penelitian serta kajian yang lebih mendalam pada dimensi lain.

REFERENSI

- Amiroh, A. (2020). *Mahir membuat media interaktif articulate storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Kherysuryawan. (2022). Mata pelajaran SD/MI kurikulum merdeka. Diunduh dari <https://www.kherysuryawan.id/2022/06/mapel-sd-kurikulum-merdeka-lengkap.html> (Diakses 9 April 2025).
- Nuroniah, N., Nurlatifah, & Sari, E. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap pemahaman siswa tentang konsep gerak benda. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assesment*, 1(1), 35–43. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v1i1.34>
- Purba, N. K., Sulistyawati, I., & Satyaningsih, D. R. (2023). Pengaruh media articulate storyline terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(4), 362–368. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i4.707>
- Qonita, N. A. (2024). *Articulate storyline: Teknologi pembuat media pembelajaran interaktif mudah dan menarik*. Diunduh dari <https://warstek.com/articulate-storyline/> (Diakses 9 April 2025).
- Rahma, F. (2021). *Teori bloom dan cara penerapannya dalam sistem pembelajaran*. Diunduh dari <https://www.gramedia.com/literasi/teori-bloom/> (Diakses 9 April 2025).
- Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis articulate storyline terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tambakrejo Magetan. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 153–161. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.175>

- Selviana, P., Rochmah, E., & Sati. (2024). Pengaruh media pembelajaran articulate storyline terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 2 Kalibuntu. 3(5), 3877–3883. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4853>
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan multimedia interaktif IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 397-404.
- Thabrani, G. (2022). Taksonomi bloom (revisi) dan kata kerja operasioanal. Diunduh dari <https://serupa.id/taksonomi-bloom-revisi-dan-kata-kerja-operasional/> (Diakses 10 Mei 2025).
- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, Puspaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman, A. (2024). Buku ajar metodologi penelitian. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 08(3), 310–324. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.