



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

## Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



# Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui *Website* Berbasis *Articulate Storyline*

Isna Febrianto\*<sup>1</sup>, Yulia Maftuhah Hidayati<sup>2</sup>, Rini Untari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>PPG, Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>3</sup>Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar

\*[isnafebrianto23@gmail.com](mailto:isnafebrianto23@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

#### Kata Kunci :

Website  
Articulate Storyline  
Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan media website berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA. Articulate Storyline adalah suatu software pembuatan media pembelajaran interaktif yang didalamnya memiliki fitur hampir sama dengan Microsoft PowerPoint dengan kelebihan dapat dipublikasikan dalam bentuk website dan dapat dipadukan dengan platform lain. Berdasarkan observasi peneliti, menunjukkan bahwa hasil belajar IPA masih rendah. Penyebabnya adalah guru kurang tepat dan monoton dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini mempengaruhi hasil belajar IPA yang kurang optimal. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah media website berbasis articulate storyline dapat meningkatkan hasil belajar ipa pada siswa? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media website berbasis articulate dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Somopuro Klaten. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV. Teknik pengambilan data meliputi metode observasi, tes, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian pada hasil belajar IPA prasiklus rata-rata nilai 55 dengan persentase ketuntasan 44%, siklus I rata-rata nilai 62,5 dengan persentase ketuntasan 69% dan pada siklus II rata-rata nilai 73,125 dengan persentase ketuntasan 81%. Berdasarkan data tersebut, hasil belajar IPA telah terjadi peningkatan. Simpulan hasil penelitian bahwa website berbasis articulate storyline dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Saran peneliti dalam penelitian ini adalah diharapkan guru menggunakan articulate storyline untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

## Pendahuluan

Di era saat ini, Pendidikan menekankan pada tercapainya kompetensi yang dapat menjawab tuntutan dan perkembangan zaman dengan diiringi kepribadian yang mulia. Sesuai dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang

bernalarnya kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global. Berdasarkan Undang-undang RI Nomor. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Demi mewujudkan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan maka perlu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan menurut UU Sisdiknas Nomor. 20/2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kualitas pembelajaran yang terdiri dari perilaku pembelajaran pendidik (*teacher educator's behavior*), perilaku dan dampak belajar siswa (*student teacher's behavior*), iklim pembelajaran yang berkualitas (*learning climate*), materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran (Depdiknas, 2004).

Musibah Pandemi Covid 19 yang melanda seluruh dunia menyebabkan perubahan yang sangat drastis dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah bidang Pendidikan. Proses pembelajaran yang biasanya dapat dilaksanakan secara tatap muka di sekolah harus mengalami perubahan secara mendadak menjadi pembelajaran yang dilakukan secara virtual di dunia maya. Penggunaan teknologi menjadi peran utama dalam proses pembelajaran saat ini. Guru dan peserta didik harus menggunakan teknologi agar proses pembelajaran tetap berlangsung.

Guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Menurut (Daryanto, 2012:33) media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Guru harus mempertimbangkan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat menjadi perantara pesan dan juga merangsang siswa untuk belajar. Karena tidak semua peserta didik mampu dan mau menggunakan teknologi tersebut. Bagi guru tidak mudah dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana proses pembelajaran. Guru harus mempertimbangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dari segi kemudahan dalam penggunaan dan menarik bagi peserta didik. Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang kurang tepat akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dalam pembuatan media, guru dapat menggunakan berbagai macam alat dan bahan yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang ingin dibuat. Salah satunya dengan menggunakan *software articulate storyline*.

*Articulate Storyline* adalah salah satu *software* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang memiliki fitur dan tampilan hampir sama dengan *Microsoft Powerpoint* dengan hasil output yang dapat berupa website maupun aplikasi. Media website berbasis *Articulate Storyline* merupakan salah satu media yang berbasis online yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja asalkan memiliki perangkat/gawai dan jaringan internet.

Pada pembelajaran kelas IV SD Negeri 3 Somopuro terdapat 16 peserta didik yang terdiri dari 6 laki-laki dan 10 perempuan ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Lebih dari 50%, peserta didik belum mencapai nilai KKM. Permasalahan ini terjadi karena guru kurang tepat dan monoton dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga peserta didik merasa jenuh dan tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran yang akhirnya proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

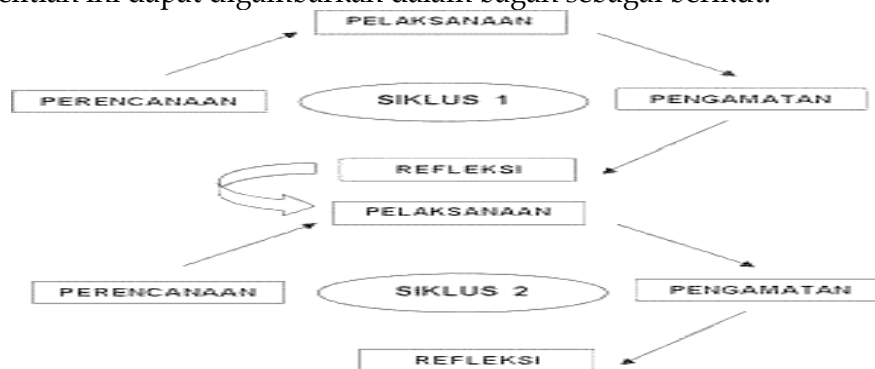
Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut, guru menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui media website berbasis articulate storyline, yang diharapkan menjadi solusi atas permasalahan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Somopuro. Dari ulasan latar belakang maka peneliti akan mengkaji peningkatan hasil belajar IPA melalui media Website berbasis articulate storyline pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Somopuro.

Penelitian yang memperkuat penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Safira, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dapat meningkatkan partisipasi aktif dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Sari dan Nyoto, 2021) mengemukakan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Habib, 2021) menunjukkan hasil belajar menggunakan articulate Storyline pada ranah kognitif berpotensi meningkatkan hasil belajar yaitu dalam menjelaskan, menganalisis, dan mengelompokkan, pada aspek afektif mampu meningkatkan hasil belajar dalam hal pengenalan, pemberian respon, dan penghargaan terhadap nilai, pada aspek psikomotor mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ketrampilan meniru, memanipulasi, artikulasi, dan naturalisasi/pengalamiaahan. Penelitian yang dilakukan (Arrozi, 2021) penerapan model pembelajaran menggunakan Software Articulate Storyline 3 dapat digunakan dalam meningkatkan proses pembelajaran terlebih pada masa pandemi COVID-19 ini dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi siklus-siklus. Tahapan pada setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Satu siklus terdiri dari 1 pertemuan.

Siklus penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Somopuro Klaten. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Somopuro tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian dengan menggunakan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat secara sistemik terhadap gejala yang nampak terhadap obyek penelitian (Margono, 2009). Tes adalah alat pengumpulan data untuk

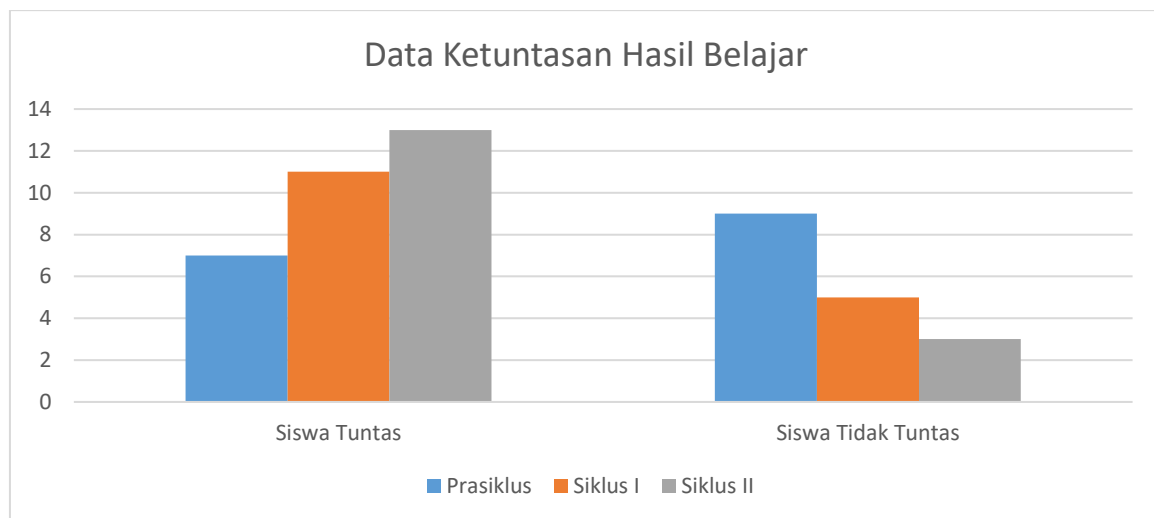
mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi (Sanjaya, 2011:99).

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan memperoleh hasil sebagai berikut ini:

**Tabel 1.** Data Hasil Belajar

| Keterangan         | Hasil Belajar |          |           |
|--------------------|---------------|----------|-----------|
|                    | Prasiklus     | Siklus I | Siklus II |
| Siswa Tuntas       | 7             | 11       | 13        |
| Persentase         | 44%           | 69%      | 81%       |
| Siswa Tidak Tuntas | 9             | 5        | 3         |
| Persentase         | 56%           | 31%      | 19%       |
| Rata-rata Nilai    | 55            | 62,5     | 73,125    |
| Nilai Tertinggi    | 70            | 100      | 100       |
| Nilai Terendah     | 40            | 40       | 50        |



**Gambar 2.** Data Ketuntasan Hasil Belajar

Pada tahap prasiklus diperoleh hasil observasi hasil belajar IPA siswa kelas IV sebagai berikut: siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKM (60) sebanyak 7 siswa (44%). Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa (66%). Rata-rata nilai kelas 55 dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 40.

Dari tahap pelaksanaan siklus I diperoleh data hasil belajar IPA sebagai berikut: Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 60$  sebanyak 11 siswa. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 5 siswa. Sehingga siswa yang telah tuntas sebesar 69% dengan rata-rata nilai kelas 62,5. Berdasarkan data siklus I, hasil belajar IPA kelas IV telah mengalami peningkatan sebesar 25% dibandingkan prasiklus. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi penambahan siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Namun hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan

penelitian ini yaitu ketuntasan hasil belajar IPA sebesar  $\geq 70\%$ . Sehingga peneliti akan melanjutkan ke tahap siklus II dengan merefleksikan siklus I.

Pada siklus II diperoleh data hasil belajar IPA sebagai berikut: Siswa yang memperoleh nilai  $\geq 60$  sebanyak 13 siswa. Sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 3 siswa. Berdasarkan data tersebut, siswa yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 81% dengan nilai rata-rata sebesar 73,1. Indikator keberhasilan penelitian ini ketuntasan hasil belajar IPA adalah  $\geq 70\%$  sedangkan pada siklus II telah mencapai 81%.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada hasil belajar IPA melalui pembelajaran dengan menggunakan media website berbasis articulate storyline. Pada penelitian ini membuktikan bahwa media website berbasis articulate storyline efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan (Devy, 2021) dengan judul Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar memperoleh hasil sebagai berikut: (1) Hasil uji validasi ahli materi yaitu 81% dengan kriteria sangat valid dan ahli media sebanyak 87% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan media berbasis Articulate Storyline 2 yang dilakukan dengan 6 siswa kelas IV, dilihat dari hasil kuesioner respon siswa dengan presentase 100% dan mendapat kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan media berdasarkan hasil perhitungan dari nilai pre-test dan post-test siswa, media pengembangan berbasis Articulate Storyline 2 efektif digunakan karena presentase ketuntasan belajar siswa 100%. Dan rata-rata nilai siswa dimana pre-test  $\leq$  post-test yaitu  $63,3 \leq 85$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis Articulate Storyline 2 sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media website berbasis articulate storyline dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media website berbasis articulate storyline dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif secara daring maupun luring yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Namun ada hal yang harus diperhatikan yaitu jaringan internet dan prasarana yang dimiliki. Jaringan internet dan prasarana adalah faktor penting dalam penggunaan media tersebut. Selain itu, software articulate storyline dapat digabungkan dengan berbagai platform lain seperti wordwall, googleform, dan youtube. Hal ini membuat media berbasis articulate storyline lebih bervariasi dan menarik bagi siswa.

## Daftar Rujukan

- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Depdiknas. 2004. Peningkatan kualitas pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- Margono, S. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.
- Al-Habib, S. A. (2020). Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat Sma Di Era Industri 4.0. Publikasi Ilmiah, 1–18.
- Arrozi, D. B., Wahyudi, A. N., & Prayoga, A. S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V. Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara, 13(1), 44–50.

<https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.954>

- Devy, D. A & Zuhdi, A. (2021) Pengembangan Media Interaktif menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 2368-2379
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>