

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN SINDANGHEULA 02

Uus Agustina, Elan

Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Tasikmalaya

Surel : uusagustinaa@gmail.com

Abstrac : The Influence of Articualte Storyline Learning Media on Cultural Diversity Materials on the Learning Interests of Class V SDN Sindangheula 02. This study aims to determine the effectiveness of Articulate Storyline learning media on Civics subjects, especially on cultural diversity material for class V SDN Sindangheula 02. This study uses quantitative research methods. using The One Group Pretest Posttest research design. The samples taken were 14 students using the Saturated Sampling technique. From the results of research analysis, it shows that there is an effect of using Articulate Storyline learning media. The average value of the experimental class has increased from 70 to 90.

Keywords: Articulate Storyline, cultural diversity, student interest in learning.

Abstrak : Pengaruh Media Pembelajaran Articualte Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Articulate Storyline pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi keragaman budaya kelas V SDN Sindangheula 02. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian The One Group Pretest Posttest. Sampel yang diambil adalah 14 siswa dengan menggunakan teknik Sampling Jenuh. Dari hasil analisis penelitian, menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline. Nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 70 menjadi 90.

Kata Kunci : Articulate Storyline, keragaman budaya, minat belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan secara bahasa dan istilah ini merupakan komponen yang sangat berperan penting dalam menciptakan dasar moral dan kode etik dalam proses perbaikan karakter bangsa yang sesuai dengan Undang-Undang Dasar nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan 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”

Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sejalan dengan pendapat (Lubis, 2020, hlm.24) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki

karakter dan berkepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini banyak hal yang menuntut siswa untuk mencari dan menemukan sesuatu yang belum diketahui siswa sebelumnya. Di sisi lain guru berupaya memperjelas dan memberikan kesan yang bermakna kepada siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajarinya. Saat ini masih banyak ditemukan siswa yang cenderung tidak tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan, kurang menekankan aspek penalaran, bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti.

Berdasarkan hasil pengamatan di beberapa sekolah dasar saat ini khususnya dalam pembelajaran PKn masih banyak siswa yang minat belajarnya cenderung rendah, hal ini terlihat dari ketika proses pembelajaran dalam proses belajar seperti mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban ataupun mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru kurang optimal. Hal tersebut membuktikan bahwa minat belajar siswa yang masih sangat kurang terutama pada mata pelajaran PKn. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dilapangan pada umumnya belum terlaksana dengan optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tidak optimal menimbulkan pemikiran bahwa media pembelajaran sangat sulit digunakan ketika pembelajaran serta minimnya guru yang mau mengembangkan media pembelajarannya sendiri yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang diampunya.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Sejalan dengan pendapat Burden dan Byrd dalam (Rahmatullah, 2011, hlm.178) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran. Sadiman, dkk (2008, hlm.7) juga mendefinisikan media pembelajaran sebagai penyalur pesan pembelajaran.

Media pembelajaran *articulate storyline* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi, sehingga apa yang menjadi tujuan sekolah dapat terpenuhi. Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik. Sehingga dapat menarik peserta yang mengikuti presentasi tersebut (Pratama, 2018, hlm. 22). Articulate storyline ini dapat digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera.

Berdasarkan beberapa pengertian Articulate storyline, maka dapat disimpulkan bahwa Articulate storyline dalam pembelajaran adalah suatu software animasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang ditujukan agar siswa tertarik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dan meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Berdasarkan masalah yang ada kemudian peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. penelitian eksperimen merupakan penelitian yang berencana mendatangkan suatu masalah yang kemudian dituntut untuk mencari solusinya (Sudaryono, 2019, hlm. 90).

Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis eksperimen yaitu The One Group Pretest Posttest. Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara acak dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini diukur dengan menggunakan pre test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post test yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap sesi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan Observasi, Dokumentasi, dan Angket. Instrumen penelitian menggunakan Validasi, Realibilitas, Taraf Kesuakaran, dan Daya Beda. Sedangkan analisis data peneliti menggunakan uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji t, dan Uji N-Gain.

PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh dari nilai Pretest dan Posttest minat belajar siswa. Berikut adalah hasil data yang diperoleh dari Pretest.

NO	NAMA	SKOR
1	Arai Al Zidni	79
2	Bunga Arva Mutiara	76
3	Cantika Aprilia	80
4	Erlita Saripatul Maula	73
5	Faiz Zaenul Raffi	70
6	Lovely Naziva Agustin	82
7	Marvel Revansyah	72
8	Maulana Ishaq Ibrahim	81
9	Muhammad Azka Rizqullah	72
10	Nagisya Saqina	84
11	Nanang	71
12	Rafka Giovani	69
13	Syren Niscala Isma Arabela	81
14	Thybia Elviara Azahra	89
SKOR TERTINGGI		89
SKOR TERENDAH		69
RATA-RATA		77

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil pretest pada kelas eksperimen. Nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 69. Nilai rata-rata pada kelas ini adalah 77.

Berikut nilai posttest pada kelas eksperimen.

NO	NAMA	SKOR
1	Arai Al Zidni	92
2	Bunga Arva Mutiara	83
3	Cantika Aprilia	87
4	Erlita Saripatul Maula	88
5	Faiz Zaenul Raffi	90
6	Lovely Naziva Agustin	105
7	Marvel Revansyah	87
8	Maulana Ishaq Ibrahim	89

9	Muhammad Azka Rizqullah	82
10	Nagisy Saqina	90
11	Nanang	92
12	Rafka Giovani	84
13	Syren Niscala Isma Arabela	88
14	Thybia Elviara Azahra	106
SKOR TERTINGGI		106
SKOR TERENDAH		83
RATA-RATA		90

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil posttest pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 106 dan nilai terendah 83. Sedangkan untuk nilai rata-rata pada kelas ini adalah 90.

Dari data pretest dan posttest diatas dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari nilai pretest yang sebelum diberikan perlakuan dan nilai posttest setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud yaitu dengan media pembelajaran Articulate Storyline.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil akhir atau posttest pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline membuahkan hasil yang cukup signifikan.

Statistika Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest. Statistika deskriptif nilai pretest dan posttest ini digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian. Nilai pretest dianalisis untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan untuk nilai posttest dianalisis untuk melihat apakah data yang didapat berdistribusi normal untuk selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan kolmogorov-smirnov dengan bantuan program SPSS 16.0. Kaidah pengambilan keputusan adalah apabila nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan Sig maka data berdistribusi normal. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
T1	.177	14	.200 [*]	.936	14	.369
T2	.112	14	.200 [*]	.947	14	.514

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel diatas, diperoleh nilai Sig. untuk uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk untuk variabel pretest (T1) sebesar 0,369 dan variabel posttest 0,514. Artinya sig. pretest dan sig. posttest > 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji hipotesis (uji-t) dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media Articulate Storyline. Hasil penghitungan uji-t adalah sebagai berikut:

	Statistic	df	Sig.	Kolmogorov-Smirnov ^a			Statistic	df	Sig.
				Statistic	df	Sig.			
T1	.177	14	.200 [*]	.936	14	.369			
T2	.112	14	.200 [*]	.947	14	.514			

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Artinya nilai Sig. (2-tailed) < 0, 05 maka dapat diambil keputusan bahwa ada perbedaan rata-rata antara minat belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dalam meningkatkan minat belajar siswa.

3. Uji Gain

Untuk melihat peningkatan minat dan hasil belajar siswa maka data hasil pretest dan posttest dihitung selisihnya menggunakan gain. Uji gain yang digunakan adalah standar gain. Adapun data nilai gain adalah sebagai berikut:

Skor Gain Minat Belajar				
No	Skor Pretest	Skor Posttest	Gain Score Kenaikan Skor	Kriteria
1	79	92	0,36	Sedang
2	76	83	0,18	Rendah
3	80	98	0,51	Sedang
4	73	88	0,36	Sedang
5	70	90	0,44	Sedang
6	82	105	0,70	Tinggi
7	72	95	0,53	Sedang
8	81	93	0,35	Sedang
9	72	82	0,23	Rendah
10	84	90	0,19	Rendah
11	71	92	0,48	Sedang
12	69	84	0,33	Sedang
13	81	96	0,44	Sedang
14	89	106	0,65	Sedang
Rata-rata gain			0,41	Sedang

Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa peningkatan minat belajar siswa bernilai 0,41 dimana nilai tersebut masuk kedalam kriteria sedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian data, dengan mengacu pada penelitian terdahulu maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dapat meningkatkan minat belajar siswa

dan lebih efektif ketika digunakan dibandingkan hanya metode ceramah saja, khususnya pada mata pelajaran PKn pada materi keragaman budaya siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini diperkuat dengan adanya perbedaan minat belajar sebelum diberi perlakuan (pretest) dan setelah diberi perlakuan (posttest). Nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan adalah 77, dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline nilai rata-rata naik menjadi 90.

DAFTAR RUJUKAN

- Lubis, Arafat. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Kencana.
- Pratama, A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based on Articulate Storyline 2 on Drawing Function Graphs Lesson in Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 1(1), 242–250. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/331>
- Rahmatullah, M. (2011). PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin). *Edisi Khusus, 1*, 178–186.
- Sudaryono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan *Mix Method*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.