

EFEKTIVITAS LKPD BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE (DIGESTLEARN)* UNTUK MENGUATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS V

Azizah¹, Asriani², Herlina³, Jiran Zaqia⁴, Wirdana⁵

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako^{1,2,3,4}

SD Inpres Bumi Sagu Palu⁵

Surel: azizahrosnadi@gmail.com

Abstract: *This study aims to prove the effectiveness of LKPD based on problem based learning assisted by articulate storyline (digestlearn) to strengthen the communication skills of fifth grade students of SD Inpres 6 Lolu. This study uses a quasi-experimental design method with a pretest-posttest one group design. The instrument used is a questionnaire to measure students' communication skills. Data analysis techniques use descriptive and inferential analysis techniques. The results of the significant value of the Paired Sample T-Test are 0.000 because the significant value (2-Tailed) <0.05 then H_a is accepted and H_o is rejected, so it can be concluded that the use of LKPD Digestlearn is effective in strengthening the communication skills of fifth grade students of SD Inpres 6 Lolu.*

Keyword: *LKPD, Problem Based Learning, Digestlearn, Communication Skills*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas LKPD berbasis *problem based learning* berbantuan *articulate storyline (digestlearn)* untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan rancangan *pretest-posttest one group design*. Instrumen yang digunakan ialah angket untuk mengukur keterampilan komunikasi siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Hasil nilai signifikan Uji T *Paired Sampel T-Test* adalah 0,000 karena nilai signifikan (2-Tailed) <0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan penggunaan LKPD *Digestlearn* efektif untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu.

Kata Kunci: *LKPD, Problem Based Learning, Digestlearn, Keterampilan Komunikasi*

PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 ditandai adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dari segala aspek kehidupan. Teknologi merupakan suatu inovasi yang diciptakan untuk manusia sebagai sarana kehidupan. Adanya teknologi tentunya dapat mempermudah segala pergerakan dunia pendidikan (Haqih et al., 2022). Revolusi industri 4.0 berdampak pada teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek, terutama dunia pendidikan. (Afrianda &

Reinita, 2022) revolusi industri 4.0 sudah mempengaruhi dunia pendidikan, dilihat dari pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, teknologi digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan mudah, yang disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu alat untuk meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses

pembelajaran (Viola & Walidi, 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu meningkatkan efektivitas proses penyampaian pesan ke siswa secara menarik (Wahyuni et al., 2022).

Perkembangan IPTEK di zaman sekarang, menuntut guru mencoba mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik (Viola & Walidi, 2023). Penggunaan media merupakan salah satu inovasi yang dapat memberikan solusi agar peserta didik dapat mempelajari materi dengan baik dan menambah pengalaman belajar. Media yang dapat dipadukan dengan model *problem based learning* adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), (Nulhakim et al., 2024).

Berdasarkan kondisi di lapangan saat melaksanakan observasi di SD Inpres 6 Lolu. Melalui wawancara dengan Guru diperoleh data bahwa terdapat beberapa siswa yang kurang aktif menjawab pada saat guru memberikan pertanyaan. Siswa tersebut merasa kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan, karena takut salah dan ditertawakan oleh teman-teman kelasnya. Pada saat guru membagi kelompok untuk diskusi ada beberapa siswa yang hanya diam saja dan menyimak tanpa memberikan pendapat. Serta siswa juga tidak memiliki keberanian untuk bertanya pada saat tidak paham apa yang diterangkan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa tergolong rendah.

Menurut Chatab (dalam Novita & Hanggara, 2022) menjelaskan bahwa keterampilan komunikasi merupakan kemampuan mengadakan hubungan lewat saluran komunikasi manusia atau

media, sehingga pesan atau informasi dapat dipahami dengan baik. Keterampilan komunikasi peserta didik juga akan memberikan suasana yang mendukung pembelajaran aktif yang dimana peserta didik memiliki kepercayaan diri dalam mengemukakan argumentasinya (Marfuah, 2017). Kemampuan komunikasi merupakan ide maupun gagasan yang berhubungan dengan pemecahan masalah, sehingga peserta didik mampu menulis tentang solusi yang ada. Melakukan komunikasi saat diskusi dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas.

Kemampuan komunikasi siswa yang rendah, berdampak pada kemampuan menyelesaikan suatu masalah. Kemampuan komunikasi yang kurang pada saat pembelajaran berdampak pada tidak terbiasanya siswa untuk berkomunikasi terutama di depan kelas. Guru hanya terpaku pada buku pelajaran, sehingga tidak mampu mengaktifkan komunikasi dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran, dan guru yang masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa menjadi bosan dan jenuh selama mengikuti pembelajaran (Nurhayati et al., 2019). Adanya permasalahan ini maka salah satu solusi agar tercapainya komunikasi yang baik pada saat mengajar di kelas yaitu dengan menggunakan media intraktif LKPD berbantuan *articulate storyline (Digestlearn)* untuk menguatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi.

Media *articulate stroryline* ialah media pembelajaran interaktif yang mempermudah guru untuk menjelaskan materi, khususnya pada muatan tematik. Media ini memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft power point*, akan

tetapi memiliki keunggulan lebih dibandingkan *power point*. Terdapat fitur-fitur tambahan seperti film, gambar, karakter, video, serta link yang berasal dari website. Sehingga dengan menggunakan media *articulate storyline* materi dapat tersampaikan dengan baik, menarik, inovatif, interaktif, dan lengkap tentunya (Anitasari & Utami, 2022).

Selain media, dalam proses pembelajaran memerlukan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan kedalam pembelajaran interaktif salah satunya model pembelajaran *problem based learning* atau model pembelajaran berbasis masalah (F et al., 2022). Menurut Dinawati (2017:4) model pembelajaran *problem based learning* adalah “model pembelajaran yang di dasari oleh permasalahan nyata yang ada dalam kehidupan siswa sebagai sarana memecahkan masalah”. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan siswa permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan (Nofziarni et al., 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui efektivitas LKPD berbasis *problem based learning* berbantuan *articulate storyline* (*digestlearn*) untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*), populasi yang terlibat pada penelitian ini berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan pada tahun ajaran 2024/2025 di SD Inpres 6 Lolu. Populasi pada penelitian ini sekaligus sampel penelitian. Instrumen penelitian ini ialah angket yang digunakan untuk mengukur keterampilan komunikasi siswa kelas V. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa angket untuk mengukur keterampilan komunikasi siswa setelah penggunaan LKPD *digestlearn*, dan observasi saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan LKPD *digestlearn* peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui proses belajar dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka diperoleh data keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran IPAS dikelas V B SD Inpres 6 Lolu. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian. Adapun data keterampilan komunikasi siswa pada *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen yantu sebagi berikut.

a. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Pretest di kelas eksperimen merupakan tes awal yang dilakukan sebelum perlakuan penggunaan LKPD *digestlearn*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan komunikasi

siswa sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi di *digestlearn*. Pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen yang dilakukan di kelas V B dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Pada pelaksanaan *pretest* diberikan instrumen berupa angket keterampilan komunikasi yang berjumlah 20 butir pertanyaan.

Tabel 1 Hasil Analisis Data Keterampilan Komunikasi Siswa pada *pretest*

No .	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Sangat Baik	0	0
2.	Baik	1	4%
3.	Kurang Baik	18	62%
4.	Tidak Baik	10	34%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan data pada table 1 dapat diketahui bahwa kemampuan awal komunikasi siswa pada kelas eksperimen, diperoleh bahwa dari 29 siswa, tidak ada siswa yang berada dalam kategori Sangat Baik. Sebanyak 1 siswa (4%) tergolong dalam kategori B, sementara sebagian siswa yaitu sebanyak 18 siswa (62%), berada pada kategori Kurang Baik. Selain itu, terdapat 10 siswa (34%) yang masuk dalam kategori Tidak Baik. Data ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan melalui Penggunaan LKPD *digestlearn*, keterampilan komunikasi siswa di kelas V B masih tergolong rendah. Hal ini menandakan bahwa diperlukan upaya penguatan keterampilan komunikasi melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa.

b. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Posttest di kelas eksperimen merupakan tes akhir yang dilakukan setelah perlakuan berupa penggunaan LKPD *digestlearn*, untuk mengetahui keterampilan komunikasi siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *digestlearn*. Pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen yang dilakukan di kelas V B dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Pada pelaksanaan *posttest* diberikan instrumen berupa angket keterampilan komunikasi. Yang berjumlah 20 butir pertanyaan. Berikut hasil peroleh skor pada *posttest*.

Tabel 2 Hasil Analisis Data Keterampilan Komunikasi Siswa Pada *Posttest*

No .	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	Sangat Baik	10	34%
2	Baik	19	66%
3	Kurang Baik	0	0
	Tidak Baik	0	0
Jumlah		29	100%

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat diketahui bahwa kemampuan akhir keterampilan komunikasi siswa pada kelas eksperimen, diperoleh bahwa dari 29siswa, sebanyak 10 siswa (34%) berada dalam kategori Sangat Baik dan 19 siswa (66%) berada dalam kategori Baik. Tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori Kurang Baik maupun Tidak Baik. Data ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi siswa setelah diberi perlakuan menggunakan LKPD *digestlearn*. Kebanyakan siswa mengalami perkembangan yang

signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD *digestlearn* efektif dalam menguatkan keterampilan komunikasi siswa di kelas V SD Inpres 6 Lolu.

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD *digestlearn* dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V B SD Inpres 6 Lolu. Masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori Kurang Baik dan Tidak Baik. Setelah diberikan perlakuan menggunakan LKPD *digestlearn* terjadi peningkatan yang signifikan, di mana seluruh siswa berkategori Baik, dan Sangat Baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan LKPD *digestlearn* efektif untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa.

2. Hasil Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menilai apakah data yang diperoleh berdistribusi normal maka data tersebut dapat mewakili populasi. Uji normalitas dilakukan pada data pretest dan posttest keterampilan komunikasi siswa di kelas eksperimen. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistic 25*.

Kriteria pengujian yang dilakukan untuk mengukur normalitas dalam penelitian ini yaitu nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai Sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Adapun hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Data	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig
<i>Pre-Test Eksperimen</i>	0.955	29	0,241
<i>Post-Test Eksperimen</i>	0.952	29	0,207

Data pada tabel 3, hasil uji normalitas menggunakan Lilliefors (Shapiro-Wilk) dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic 25* menunjukkan bahwa data pretes pada penelitian ini memiliki nilai Sig > 0,05. Nilai Sig pretest eksperimen yaitu (0.241 > 0.05). dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan dapat menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut. Pengujian keefektifan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Articulate Storyline (Digestlearn)* untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa di kelas V SD inpres 6 Lolu, dengan menggunakan analisis uji T *Paired Sample T-test*. Analisis Uji T *Paired Sample T-Test* dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS *Statistic 25*. Hipotesis uji T *Paired Sample T-Test* adalah sebagai berikut.

Ho: Penggunaan LKPD berbasis PBL berbantuan *Articulate Storyline (digestlearn)* tidak efektif untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu

Ha: Penggunaan LKPD berbasis PBL dengan berbantuan *Articulate Storyline (digestlearn)* efektif untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu.

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5% (0,05). Kriteria pengambilan putusan untuk menerima atau menolak Ho pada uji ini adalah jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka Ha di tolak atau Ho diterima, sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka Ha diterima atau Ho ditolak. Hasil analisis Hipotesis Uji T *Paired Sample T-Test* dengan perhitungan berbantuan program IBM SPSS *Statistic 25* dapat di lihat pada gambar 1 berikut.

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
Paired	Sample	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
		n			Lower				Upper
		Pretest - Posttest	1	21.78910	4.66933	.87152	23.57834	20.00087	25.006

Gambar 1 Hasil Uji T *Paired Sample T-Test*

Hasil Uji T pada gambar 1 diketahui nilai signifikan Uji T *Paired Sample T-Test* adalah 0.000. karena nilai signifikan (2-Tailed) $< 0,005$ ($0,000 < 0,05$) maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Articulate Storyline (digestlarn)* efektif untuk menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan postests yang dilaksanakan di kelas V SD Inpres 6 Lolu, penggunaan LKPD berbasis *problem based learning* berbantuan *articulate storyline (digestlearn)* terbukti efektif dalam menguatkan keterampilan komunikasi siswa. Peningkatan yang signifikan antar nilai pretest dan postests menunjukkan adanya perbedaan keterampilan komunikasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan LKPD *digestlearn*.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa presentase keterampilan komunikasi siswa masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori Kurang Baik sebesar (62%) dan Tidak Baik sebesar (34%). Hal ini mencerminkan kondisi awal siswa yang belum terbiasa menyampaikan pendapat, berdiskusi aktif, maupun menyampaikan ide secara lisan dalam proses pembelajaran. kondisi tersebut didukung oleh hasil observasi awal dimana ditemukan bahwa banyak siswa cenderung pasif saat berdiskusi kelompok dan tidak percaya diri saat menyampaikan pendapat di depan kelas. Setelah penggunaan LKPD *digestlearn*, presentase nilai keterampilan komunikasi siswa pada saat *posttest* meningkat, dengan sebagian siswa berada pada kategori Sangat Baik sebesar (34%) dan Baik sebesar (66%). Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga menunjukkan bahwa sintaks model *problem based learning* mampu mendorong keterlibatan aktifnya siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuni et al (2022) bahwa model pembelajaran *problem based learning* mendorong siswa untuk aktif bekerja dalam kelompok dan meningkatkan

kemampuan berkomunikasi serta berfikir kritis.

Berdasarkan hasil uji T paired sample t-test menghasilkan nilai signifikan sebesar ($0.000 < 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan *posttest* setelah diberikan perlakuan, yang mengindikasikan bahwa penggunaan LKPD berbasis *problem based learning* berbantuan *articulate storyline* (*digeslearn*) efektif dalam menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu.

Penggunaan media LKPD *articulate stoyline* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini mampu menggabungkan berbagai elemen visual, audio, dan animasi yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi. Seperti dijelaskan oleh Anitasari & Utami (2022), *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang dapat mempresentasikan materi dengan cara yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Sehingga siswa lebih antusias dalam belajar dan lebih mudah memahami konteks pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *digeslearn*, siswa diajak untuk memecahkan masalah nyata yang dikemas dalam bentuk LKPD digital. Proses ini membuat siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan ide. Model *problem based learning* yang digunakan membantu siswa dalam mengembangkan komunikasi dua arah dan kolaboratif antar teman sekelompoknya. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2010) bahwa *problem based learning* berorientasi pada keterampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, berfikir kritis, dan kreativitas.

Penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Maulidiyah et al. (2022) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi sangat efektif dalam meningkatkan aspek keterampilan komunikasi siswa, baik dalam bentuk komunikasi lisan maupun tulisan. Adapun indikator keterampilan komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: menyampaikan ide, memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, melakukan kontak mata, berbicara dengan jelas, menggunakan alat bantu presentasi, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok (Taryono dalam Anggraini, 2022). Peningkatan nilai *posttest* siswa menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator tersebut mengalami peningkatan yang signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD *digeslearn* efektif dalam menguatkan keterampilan komunikasi siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu. LKPD *digeslearn* memiliki kelebihan dan kekurangan pada aplikasi tersebut. Dimana kelebihan LKPD *digeslearn* yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan. Dengan fitur-fitur interaktif seperti video, animasi, kuis, gambar, dan simulasi, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan terdorong untuk memahami materi melalui pengalaman langsung. LKPD *digeslearn* dirancang untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa secara sistematis. Melalui sintaks PBL, siswa dilatih untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan, berdiskusi, mempresentasikan hasil kerja kelompok. Sehingga melalui penggunaan media

LKPSD *digestlearn* ini siswa dapat menyelesaikan permasalahan (Problem solving), berkerjasama, serta termotivasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah et al (2024) yang mengatakan penggunaan model PBL dapat meningkatkan motivasi siswa. Adapun kekurangan dari aplikasi *digestlearn* yaitu kebutuhan sarana dan prasarana yang memadai. Penggunaan LKPD *digestlearn* memerlukan perangkat digital seperti laptop atau komputer serta ketersediaan listrik yang stabil, yang tidak selalu tersedia di setiap sekolah dasar, terutama di wilayah yang memiliki keterbatasan teknologi. Selain itu, penggunaan LKPD *digestlearn* membutuhkan waktu persiapan yang lebih lama dibandingkan dengan LKPD biasa. Proses pembuatan konten yang interaktif dengan articulate storyline memerlukan keahlian teknis tertentu, sehingga guru yang belum terbiasa dengan aplikasi ini memerlukan pelatihan tambahan agar dapat merancang dan mengoperasikannya secara efektif. Tidak hanya guru, siswa juga perlu waktu adaptasi karena tidak semua siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran berbasis digital. Hal ini dapat menjadi kendala pada awal pelaksanaan, terutama bagi siswa dengan kemampuan literasi digital yang masih rendah.

Hal ini tidak hanya tercermin dalam data kuantitatif berupa peningkatan skor *pretest* dan *posttest*, tetapi juga dalam perubahan sikap dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru-guru di jenjang sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang mampu merangsang aktivitas belajar siswa secara

aktif dan menyenangkan. Selain itu, integrasi model *problem based learning* dengan media LKPD *digestlearn* dapat menjadi solusi alternatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21, di mana kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif menjadi keterampilan utama yang harus dimiliki oleh setiap siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *problem based learning* berbantuan *articulate storyline* (*digestlearn*) efektif dalam menguatkan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Inpres 6 Lolu. Hasil pretets menunjukkan bahwa persentase keterampilan komunikasi siswa masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori Kurang Baik sebesar (62%) dan Tidak Baik sebesar (34%). Persentase nilai keterampilan komunikasi siswa pada saat *posttests* meningkat, dengan sebagian siswa berada pada kategori Sangat Baik sebesar (34%) dan Baik sebesar (66%). Setelah diberikan perlakuan. Setelah itu dilakukan Uji *T Paired Sample T-Test* dengan nilai sig (2-Tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan terhadap *Pre-test* sebelum dilakukannya perlakuan dengan *Post-test* setelah dilakukannya perlakuan. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan LKPD *digestlearn* efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Inpres 6 Lolu.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianda, G., & Reinita. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Pendekatan (Ctl) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 11(1), 201–212. <https://ojs.unars.ac.id/index.php/pgsdunars/article/view/1820%0Ahttps://ojs.unars.ac.id/index.php/pgsdunars/article/download/1820/1094>
- Angraini, D. (2022). peningkatan keterampilan berkomunikasi melalui model pembelajaran *Talking chips* siswa kelas IV SD Negeri 106202 sialang TP. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926–5935. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3167>
- Azizah, Mardiyah A., Asriani, Zulnuraini. (2024). Penerapan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 20 Palu. *Journal of Elementary Education*, 7(6), 1050-1060.
- F, R., Rohiat, S., & Elvinawati, E. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning (Pbl)* Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Materi Ikatan Kimia. *Alotrop*, 6(1), 70–79. <https://doi.org/10.33369/alo.v6i1.21799>
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., Adya, R., & Pribadi. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Software Articulate Storyline* Pada Kegiatan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 33–44.
- Marfuah, M. (2017). *Improving Students' Communications Skills Through Cooperative Learning Models Type Jigsaw*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 148. <https://doi.org/10.17509/jpis.v26i2.8313>
- Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridho, Z. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas Vii Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115–124. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239>
- Nofziarni, A., Handiyanto, & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning (Pbl)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 994–2165. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>
- Novita, E., & Sukma Hanggara, G. (2022). Urgensi Keterampilan Komunikasi Pada Siswa *Introvert*. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 427–433.

Nulhakim, L., Fajariyanti, N., Fahrana, D. N., & Mandalawati, N. E. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan LKPD Materi Zat dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Kelas VII. *Inkuiri : jurnal pendidikan IPA*, 13(1), 28–35.

<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80174>

Nurhayati, D. I., Yulianti, D., & Mindyarto, B. N. (2019). Bahan Ajar Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Gerak Lurus untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 209–218.

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej%0ABahan>

Viola, F. O., & Waldi, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis *Problem-Based Learning* di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 78–88.

Wahyuni, S., Ridlo, zainur rasyid, & Rina, dwi nova. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya Sri Wahyuni *, Zainur Rasyid Ridlo , Dwi Nova Rina Pendahuluan. 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i2.24624>