

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI 091273 KARANG BANGUN

Saniya Lastiur Eskany Sibarani<sup>1</sup>, Canni Loren Sianturi<sup>2</sup>, Minar Trisnawati  
Lumban Tobing<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar<sup>1,2,3</sup>

[Saniyasibarani0415@gmail.com](mailto:Saniyasibarani0415@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan “*Pre-Experimental Design*” bentuk *one grup pretest post-test* yang dilaksanakan di SD Negeri 091273 Karang Bangun pada siswa kelas V dengan jumlah populasi 21 siswa dan sampel sebanyak 21 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu *pretest-posttest*. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik, dari hasil analisis data diperoleh taraf signifikan  $0,01 < \text{probabilitas} (0,05)$  dan  $t_{\text{hitung}} = 12,509 > t_{\text{tabel}} = 1,724$  maka disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Hasil Belajar

## ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the use of interactive learning media based on Articulate Storyline on the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 091273 Karang Bangun. This study uses a quantitative research method with "Pre-Experimental Design" in the form of one group pretest post-test which was carried out at SD Negeri 091273 Karang Bangun on fifth-grade students with a population of 21 students and a sample of 21 students. The data collection technique for this study used 2 tests, namely pretest-posttest. The data were processed using statistical analysis techniques, from the results of the data analysis obtained a significance level of  $0.01 < \text{probability} (0.05)$  and  $t_{\text{count}} = 12.509 > t_{\text{table}} = 1.724$ , it was concluded that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, which means "There is an effect of the use of interactive learning media based on Articulate Storyline on the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 091273 Karang Bangun.*

**Keywords:** Learning Media, *Articulate Storyline*, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai fondasi untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta membentuk sikap sosial dan spiritual peserta didik. Dengan demikian, kualitas pembelajaran di sekolah dasar sangat menentukan keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya.

Namun, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses belajar mengajar umumnya masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, yang menekankan hafalan dan membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, minimnya interaksi, serta lemahnya pencapaian hasil belajar. Fenomena tersebut juga terlihat pada hasil observasi di SD Negeri 091273 Karang Bangun. Dari 21 siswa kelas V, hanya 8 siswa (38,09%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 13 siswa lainnya (61,91%) belum mencapai ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, sehingga hasil belajarnya masih tergolong rendah.

Salah satu faktor yang berkontribusi pada rendahnya hasil belajar adalah keterbatasan variasi media pembelajaran. Media berperan sebagai perantara yang membantu guru menyampaikan materi agar lebih jelas,

menarik, dan mudah dipahami. Arsyad (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, memperjelas informasi, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi media berbasis digital hadir untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang potensial digunakan adalah *Articulate Storyline*. Aplikasi ini memungkinkan guru merancang media interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis evaluasi dalam satu paket pembelajaran. Keunggulan *Articulate Storyline* antara lain tampilannya yang mirip *Microsoft PowerPoint*, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas untuk diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Hosrum dalam Hazar, 2019; Sasaki & Sudarwanto, 2021; Safira dkk., 2021).

Meskipun penelitian tentang media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan, kajian spesifik mengenai efektivitas penggunaan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut sekaligus memberikan kontribusi empiris dalam

pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun?* Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 091273 Karang Bangun pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 21 orang, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (sampel jenuh).

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar IPAS yang diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest sebelum penerapan media pembelajaran Articulate Storyline dan posttest setelah perlakuan. Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji sebelumnya melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda soal.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial. Pertama, dihitung peningkatan hasil belajar dengan menggunakan N-Gain untuk melihat efektivitas media. Kedua, dilakukan uji t (*paired sample t-test*) guna mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05.

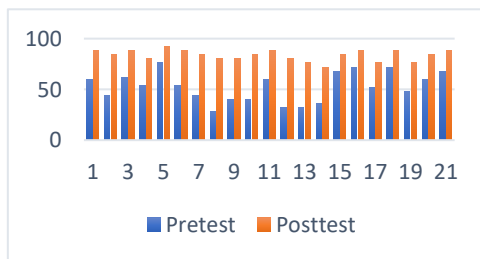
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun tahun ajaran 2025/2026 mulai tanggal 19 Agustus sampai dengan 21 Agustus 2025. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Media pembelajaran Interaksi Berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 091273 Karang Bangun”.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa 51,24 dengan sebanyak 18 (85,71%) siswa mendapat nilai dibawah KKTP dan sebanyak 3 (14,29%) siswa mendapat nilai diatas KKTP. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Articulate Storyline* masih tergolong

sangat rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 83,24 setelah menggunakan media *Articulate Storyline* siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media *Articulate Storyline*, yang dimana seluruh siswa yaitu 21 (100%) siswa sudah mendapat nilai diatas KKTP.



Dilanjutkan dengan dilakukan uji N-Gain diperoleh 0,6394 yang dimana jika nilai N-Gain > dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa. Setelah dilakukan uji N-Gain untuk membuktikan serta menjawab rumusan masalah dilakukan uji hipotesis,

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain_Skor	21	,50	,74	,6394	,07862
N_Gain_Persen	21	50,00	73,91	63,9418	7,86235
Valid N (listwise)	21				

Sumber Data: SPSS 26

Dari hasil tes peserta didik diperoleh thitung sebesar 12,509 dan ttabel sebesar 1,724 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian thitung > ttabel yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa.

Pair 1	Paired-Pretest	Paired Samples Test						
		Mean		Std. Deviation		95% Confidence Interval of the Difference		
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper	t	Sig. (2-tailed)	
1	Pretest-Posttest	30,76190	11,39901	2,45910	25,82232	35,89149	12,509	,000

Sumber Data : Output SPSS 26

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 51,24 pada *pretest* menjadi 83,24 pada *posstest*. Hasil Uji N-Gain yang mencapai 0,6394 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi, menandakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung sebesar 12,509 yang lebih besar dari ttabel 1,724 dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, menyatakan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Ini menandakan adanya pengaruh signifikan dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Ed.2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1)

- Fitrianiingtytas (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra, 2(1), 138-144.
- Hazar, Zekihan. 2019. An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Journal of Education and Training*. 5(1), 31-38
- Jais, M & Amri, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 4 (3), 795-801.
- Sianturi, C. L. (2013). *Asesmen Kebutuhan Pengembangan Profesionalisme Guru SMK*. Jurnal Pendidikan Humaniora, 1(1), 16-24.
- Sianturi, C. L. (2024). *PENGEMBANGAN PROFESIONALISME GURU*, 16-24.
- Simaremare Juni Natalia Purba (2021) *Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Minat Belajar Siswa (STABN Raden Wijaya)*
- Sitepu, B. P. (2021). *Pengembangan Sumber Belajar Raja Grafindo Persada*.
- Sudjana, C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.92>
- Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA CV.