



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 2, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/03/2024
 Reviewed : 01/04/2024
 Accepted : 02/04/2024
 Published : 04/04/2024

Marian Nur Sabani¹
 Karma Iswasta Eka²

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE* 3 TERHADAP PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang memanfaatkan pendekatan eksperimen. Desain penelitian mengimplementasi bentuk *one group pretest-posttest*. Lokasi penelitian di SDN 1 Cihonje pada semester dua tahun pelajaran 2024/2025. Seluruh siswa kelas V SDN 1 Cihonje menjadi sampel penelitian. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, tes, dan angket. Bersumber pada perolehan hasil uji regresi linear sederhana nilai t_{hitung} yang terletak pada daerah penolakan H_0 , yaitu $t_{tabel} < t_{hitung}$ ($2,473 < 5,837$ dan $2,473 < 6,433$) pengaruh yang ditimbulkan yaitu sebesar 56,70% dan 61,46%. Hasil uji *paired sample t test* terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,473 > 18,948$ dan pada motivasi belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $14,846 > 2,473$ dengan nilai Signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat diambil simpulan ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Articulate Storyline, Prestasi, Motivasi Belajar.

Abstract

This study aims to determine the effect of web-based interactive learning media using articulate storyline 3 on the achievement and learning motivation of elementary school students. This research is a quantitative study that utilizes an experimental approach. The research design implements a one-group pretest-posttest form. The research was located at SDN 1 Cihonje in the second semester of the 2024/2025 academic year. All fifth-grade students of SDN 1 Cihonje become the research sample. Sampling is done using a saturated sample technique. Data collection techniques used are observation sheets, tests, and questionnaires. Based on the results of a simple linear regression test, the calculated t value located in the rejection area of H_0 is the t-table value ($2,473 < 5,837$ dan $2,473 < 6,433$) and the effect is 56,70% and 61,46%. The results of the paired sample t-test $14,846 > 2,473$ for learning motivation, with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that web-based interactive learning media using articulate storyline 3 significantly affect elementary school student's achievement and learning motivation.

Keywords: Interactive Media, Articulate Storyline, Achievement, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) disebut sebagai aspek penting bagi guru agar dapat mengintegrasikan inovasi teknologi ke dalam pengalaman pembelajaran yang terus berkembang (Schmidt dkk., 2009). TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) memiliki peranan penting bagi calon guru atau tenaga pendidik, hal ini dikarenakan mereka merupakan calon pendidik yang akan membentuk generasi baru. Beberapa studi menunjukkan bahwa penerapan TPACK di kelas masih perlu diberikan fokus untuk penyampaian pelajaran yang lebih efektif. Gorra dan Bhati (2016) juga menjelaskan bahwa guru

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
 email : nurmarian7@gmail.com eka2001id@gmail.com

dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam pengalaman pembelajaran yang berkembang di kelas. Secara substansial, teknologi memegang peranan penting sebagai alat, metode, dan sumber dalam proses pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan teknologi dalam lingkungan pembelajaran dapat digunakan sebagai cara untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep pada siswa. Model pembelajaran dan pengajaran berbasis teknologi penting digunakan disebabkan oleh adanya variasi hubungan antara frekuensi penggunaan teknologi digital dan hasil belajar siswa sebagaimana dikemukakan dalam penelitian PISA 2012. PISA 2012 menjelaskan hasil laporannya bahwa terdapat sembilan aktivitas yang melibatkan penggunaan teknologi digital di sekolah, mulai dari *browsing* internet untuk mengerjakan tugas sekolah hingga mengerjakan simulasi di sekolah, sebanyak 42% siswa menjelajahi internet untuk tugas sekolah, dan 11% siswa menggunakan internet untuk mengerjakan simulasi di sekolah (OECD, 2015). Fraillon dkk. (2014) menjelaskan terkait hasil survei yang dilakukan ICILS 2013 bahwa penggunaan perangkat teknologi yang paling sering digunakan oleh guru adalah perangkat lunak pengolah kata sebanyak 43%, diikuti oleh penggunaan perangkat lunak presentasi sebanyak 43%, penggunaan sumber informasi berbasis komputer sebanyak 32%, dan penggunaan sumber belajar digital interaktif sebanyak 22%. Tinjauan dari laporan PISA 2012 dan ICILS 2013 menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya berhasil dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pemanfaatan teknologi digital di sekolah.

Budiarto (2022) menjelaskan hasil dari penelitian yang dilakukannya tentang data Penilaian Tengah Semester (PTS) pada semester pertama Tahun Pelajaran 2021/2022 yang menunjukkan permasalahan dalam aktivitas belajar. Permasalahan tersebut yaitu rendahnya tingkat ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPA kelas VI semester satu dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Kegiatan PTS pada tahun pelajaran 2021/2022 tingkat ketuntasan yang dicapai oleh siswa kelas VI di 11 Gugus Jendral Sudirman hanya mencapai rata-rata 57,5%. Hal ini menjadi intikad bagi guru dan siswa untuk menemukan solusi yang tepat guna meningkatkan tingkat ketuntasan belajar, terutama dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam pendidikan dasar (Mairina dkk., 2021). Melalui pembelajaran IPA, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar sehingga siswa memiliki potensi untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Wijaya (2020) mengemukakan pendapat bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar harus mendorong partisipasi aktif siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dan mengaitkannya dengan pengetahuan baru. Tujuannya adalah agar suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih dinamis, memacu motivasi belajar siswa, dan mencapai prestasi belajar yang optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Prestasi yaitu salah satu kriteria yang substansial dari hasil yang dicapai selama mengikuti proses pendidikan (Budiono, 2023). Uno dan Fatna (2012) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu reaksi yang didapat individu melalui perkembangan perilaku setelah memperoleh pemahaman terhadap suatu objek pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Hal ini terjadi karena belajar melibatkan modifikasi atau penguatan perilaku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, prestasi belajar merupakan suatu pencapaian atau perolehan seseorang setelah melalui proses pembelajaran yang tercermin dalam perubahan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan ukur. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dicapai melalui pemahaman dari aspek-aspek yang berpengaruh, baik aspek internal maupun aspek eksternal. Guru juga dapat mengadaptasikan pendekatan pengajaran, memilih metode pelajaran yang sesuai, dan memberikan bimbingan yang tepat sesuai dengan kebutuhan individu.

Ahmad dalam Suharni (2021) menjelaskan terkait pengertian motivasi yaitu sebuah dorongan internal yang mendorong suatu individu untuk melakukan tindakan atau bertindak. Motivasi dan belajar merupakan dua aspek yang berkesinambungan. Belajar mencakup transformasi perilaku yang cenderung stabil dan seringkali timbul sebagai akibat dari repetisi atau penguatan yang didasari oleh keinginan untuk memperoleh tujuan tertentu. Hakikatnya motivasi dan belajar yakni hasrat dari diri (internal) serta hasrat dari luar (eksternal) yang dimiliki siswa untuk membangun perkembangan tingkah laku. Parameter motivasi belajar berdasarkan Uno (2006) dapat dikategorikan diantaranya yaitu keinginan dan motivasi untuk

mencapai kesuksesan, kebutuhan yang mendorong proses pembelajaran, harapan dan aspirasi untuk masa depan, penghargaan yang dirasakan dari proses belajar, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik, dan kondisi lingkungan pembelajaran yang mendukung sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan efektif. Indikator tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan seseorang pada mekanisme pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang berdaya guna dapat diartikan sebagai alat yang mampu menginspirasi semangat belajar siswa, merangsang motivasi mereka untuk belajar secara tekun, dan menarik minat mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan konteks ini, pemanfaatan media interaktif bertujuan untuk memperdalam wawasan siswa terhadap konsep atau bahan ajar yang dibentuk oleh guru di sekolah. Media interaktif menurut Suheri dalam Hendi dan Haenilah (2020) merupakan jenis perangkat yang komplis serta dilengkapi perangkat kendali yang dapat digunakan oleh pengguna. Hal ini memungkinkan pengguna untuk memilih langkah berikutnya sesuai dengan preferensi mereka. Bidang interaktif dari perangkat ini meliputi navigasi, simulasi, permainan, dan latihan soal. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif merupakan jenis perangkat keras atau lunak yang memanfaatkan teknologi digital dan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan serta mengilustrasikan informasi.

Salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan sebagai perangkat untuk menyajikan informasi melalui presentasi adalah *articulate Storyline 3*. Aplikasi ini memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan *software* yang lain. Kelebihan yang dimiliki diantaranya adalah tidak memerlukan pemahaman mendalam tentang bahasa pemrograman, *smart brainware* tergolong sederhana, dan kemudahan dalam mempublikasikan konten yang dibuat secara online maupun offline. Media pembelajaran yang telah dirancang menggunakan *articulate storyline 3* dapat diakses menggunakan berbagai format seperti CD, DVD, situs web, pengolahan kata, LMS, dan halaman pribadi. Selain itu, media ini dilengkapi dengan fitur yang mempermudah penggunaan dalam menciptakan materi pembelajaran (Yahya dkk., 2020). *Articulate storyline 3* juga memiliki kekurangan yang perlu dipertimbangkan seperti tampilan pada layar *smartphone* tidak penuh dan harus ada batasan jumlah slide untuk memastikan aksesibilitas bagi peserta. Guru yang menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* untuk mengembangkan media pembelajaran perlu mempertimbangkan baik kekurangan maupun kelebihannya. Aplikasi ini diharapkan dapat menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik dalam menunjang pengalaman pendidikan di kelas.

Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pengaplikasian perangkat pengajaran *articulate storyline 3* berakibat signifikan terhadap eskalasi hasil belajar matematika di kelas V sekolah dasar (Soraya dkk., 2023). Sinta dkk. (2021) terhadap hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pemanfaatan perangkat interaktif berbasis *articulate storyline 3* melalui perpaduan elemen permainan pada subtema 3 tentang lingkungan dan manfaatnya di kelas V sekolah dasar dinilai sangat baik dan valid. Penilaian tersebut didasarkan pada validitas aspek materi, media, desain, dan respon yang diterima dari siswa. Penelitian yang dilaksanakan Arwanda dkk. (2020) menjelaskan bahwa perangkat pembelajaran *articulate storyline* dapat dimanfaatkan dalam proses belajar di kelas. Oleh karena itu, telah terbukti bahwa penerapan media *articulate storyline 3* secara signifikan mempengaruhi motivasi serta prestasi belajar siswa. Siswa dapat lebih giat sepanjang pembelajaran berlangsung serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik melalui fitur interaktif dan kreatif platform ini. Selain itu, umpan balik instan dan kemampuan mengukur kemajuan pada platform ini memberikan gagasan bagi siswa untuk terus mengoptimalkan prestasi belajar mereka.

Siswa perlu mengoptimalkan motivasi belajar untuk mendapatkan prestasi yang baik. Mengingat pentingnya motivasi belajar serta prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA di sekolah dasar, maka penelitian ini sangat diperlukan untuk melihat bagaimana Pengaruh Media Interaktif Berbasis Web Menggunakan *Articulate Storyline 3* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen dan memanfaatkan desain penelitian one-group pretest-posttest. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan media interaktif berbasis web

menggunakan articulate storyline 3 terhadap prestasi belajar dan motivasi belajar, baik sebelum (pretest) maupun setelah perlakuan (posttest). Desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel :

Tabel 1. Desain Penelitian

| | | |
|----------------------|------------------|----------------------|
| <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
| O₁ | X | O₂ |

Keterangan :

O₁ = *pretest* sebelum diberi perlakuan

O₂ = *posttest* sesudah diberikan perlakuan

X = penerapan media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3*.

Penelitian dilakukan di SDN 1 Cihonje yang terletak di Kecamatan Gumelar. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025 dan melibatkan 28 siswa kelas V, 14 diantaranya adalah laki-laki dan 14 sisanya adalah perempuan. Pemilihan sampel pada penelitian ini memanfaatkan sampel jenuh. Sugiyono (2016) mengartikan sampel jenuh adalah suatu metode penetapan sampel dimana seluruh anggota populasi dipilih menjadi sampel. Instrumen penelitian yang digunakan diantaranya yaitu observasi untuk mengevaluasi pelaksanaan pengguna media interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3, tes terdiri dari pretest dan posttest untuk menilai prestasi belajar siswa, angket untuk menilai motivasi belajar siswa, serta dokumen berisi bahan tulisan untuk mendukung analisis penelitian. Metode analisis data yang diterapkan penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif serta analisis parametrik yang melibatkan uji normalitas, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis (Uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi hasil observasi yang mengukur pelaksanaan penerapan media interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3, hasil tes yang mencakup nilai pretest dan posttest untuk mengevaluasi prestasi belajar siswa sekolah dasar, serta angket mencakup survei awal dan akhir untuk mengukur kualitas motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Tabel berikut menunjukkan data yang diperoleh :

Tabel 2. Deskripsi Nilai Hasil Observasi

| Data | Hasil Observasi Siswa |
|-----------------|------------------------------|
| Jumlah Siswa | 28 |
| Nilai Tertinggi | 92.50 |
| Nilai Terendah | 45.00 |
| Rata-Rata | 76.517 |

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa hasil data observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan articulate storyline 3 pada siswa kelas V SDN 1 Cihonje yang melibatkan 28 siswa, menunjukkan nilai tertinggi 92,50, nilai terendah 45,00, dan rata-rata nilai 76,517. Data ini diperoleh dari hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan articulate storyline 3 sesuai dengan keadaan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah melaksanakan observasi, langkah berikutnya adalah memberikan tes pretest dan posttest kepada siswa sebelum dan setelah pembelajaran untuk menilai prestasi belajar siswa di sekolah. Rincian hasil deskripsi nilai pretest dan posttest akan disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Deskripsi Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

| Data | Pretest | Posttest |
|-----------------|----------------|-----------------|
| Jumlah Siswa | 28 | 28 |
| Nilai Tertinggi | 90.00 | 100.00 |
| Nilai Terendah | 30.00 | 40.00 |
| Rata-Rata | 63.214 | 81.071 |

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, terdapat 28 siswa yang menjadi sampel penelitian. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 63,214, dengan nilai tertinggi mencapai 90,00 dan nilai terendah sebesar 30,00. Sementara itu, hasil dari posttest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 81,071, dengan nilai tertinggi mencapai 100,00 dan nilai terendah sebesar 40,00. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai pretest belum mencapai standar ketuntasan minimal. Selain itu, perbedaan antara rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Setelah mendapatkan nilai pretest dan posttest sebagai indikator prestasi belajar, tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data dari angket awal dan angket akhir untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas V SDN 1 Cihonje.

Tabel 4. Deskripsi Nilai Angket Motivasi Belajar

| Data | Motivasi Awal | Motivasi Akhir |
|-----------------|---------------|----------------|
| Jumlah Siswa | 28 | 28 |
| Nilai Tertinggi | 87.50 | 95.00 |
| Nilai Terendah | 45.00 | 50.00 |
| Rata-Rata | 71.339 | 78.571 |

Berdasarkan tabel 3. terkait deskripsi nilai angket motivasi belajar dari 28 siswa yang dijadikan sampel diperoleh hasil nilai pada motivasi awal yaitu nilai tertinggi mencapai 95.00, nilai terendah 50.00, serta rata-rata nilai sebesar 78.571. Sedangkan nilai yang diperoleh dari motivasi akhir yaitu nilai tertinggi mencapai 95.00, nilai terendah 50.00, dan rata-rata sebesar 78.571. Nilai angket motivasi ini didapatkan dari tanggapan siswa terhadap pernyataan terkait motivasi belajar dalam mata pelajaran IPA, khususnya dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia pada kelas V SDN 1 Cihonje.

Setelah mendapatkan data nilai hasil observasi, nilai tes, dan angket. Tahap selanjutnya yaitu melakukan analisis data yang terdiri dari analisis prasyarat (uji normalitas) dan uji hipotesis. Analisis prasyarat yang dimanfaatkan yaitu uji normalitas dengan menggunakan metode Liliefors. Tingkat signifikansi yang dimanfaatkan yaitu $\alpha = 0,05$. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai L_0 lebih kecil daripada L_t atau $L_0 < L_t$. Hasil normalitas data observasi, tes, dan data angket dapat dilihat pada tabel :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| Jenis Data | L_0 | L_t | Keterangan |
|-----------------|-------|-------|------------|
| Observasi | 0,086 | 0,173 | Normal |
| <i>Pretest</i> | 0,137 | 0,173 | Normal |
| <i>Posttest</i> | 0,071 | 0,173 | Normal |
| Motivasi Awal | 0.077 | 0,173 | Normal |
| Motivasi Akhir | 0,067 | 0,173 | Normal |

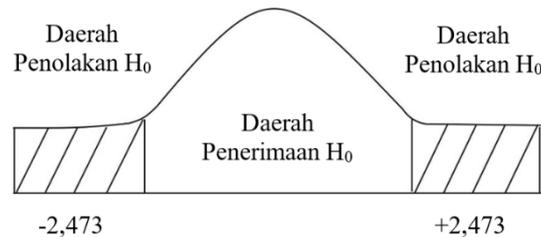
Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diambil simpulan bahwa data yang dipergunakan penelitian ini berdistribusi normal, hal ini dikarena uji L_0 lebih kecil daripada nilai kritis L_t yang ditentukan. Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis, yaitu uji regresi linear sederhana dan uji paired sample t-test. Uji regresi linear sederhana dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dilakukan guna melihat apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan articulate 3 terhadap prestasi belajar, serta apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3 terhadap motivasi belajar. Berikut merupakan hasil perhitungan uji regresi linear sederhana dan kesimpulan dari uji hipotesis dalam penelitian ini :

- a. Uji Regresi Linear Sederhana Satu (Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi belajar).

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

- H_a : Ada pengaruh media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi belajar.
 H_0 : Tidak ada pengaruh media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan perhitungan uji regresi linear sederhana memperoleh nilai t_{tabel} 2,473 dan nilai t_{hitung} 5,837. Berdasarkan nilai tersebut dapat diambil simpulan bahwa H_0 ditolak karena $t_{tabel} < t_{hitung}$ atau $2,473 < 5,837$, jadi ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3*. Daerah H_0 dapat dilihat pada kurva :



Gambar 1. Kurva Dua Sisi

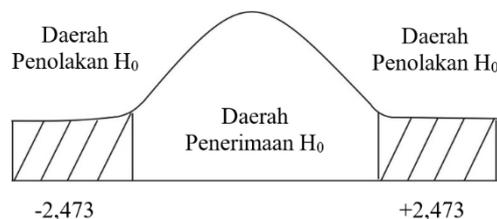
Pada gambar kurva di atas nilai t_{hitung} (5,837) terletak pada daerah H_0 ditolak/ daerah penolakan H_0 , sehingga keputusan adalah ada pengaruh. Besarnya pengaruh yang ditimbulkan diketahui dengan menghitung koefisien determinasi. Nilai r^2 yang didapatkan ialah 0,5670, berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan adalah $0,5670 \times 100\% = 56,70\%$. Adapun 43,30% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diketahui.

- b. Uji Regresi Linear Sederhana Ke-2 (Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan *Articulate Storyline 3* Terhadap Motivasi Belajar).

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

- H_a : Ada pengaruh media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar.
 H_0 : Tidak ada pengaruh media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan perhitungan uji regresi linear sederhana memperoleh nilai t_{tabel} 2,473 dan nilai t_{hitung} 6,433. Berdasarkan nilai tersebut dapat diambil simpulan bahwa H_0 ditolak karena $t_{tabel} < t_{hitung}$ atau $2,473 < 6,433$, jadi ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar. Daerah H_0 dapat dilihat pada kurva :



Gambar 2. Kurva Dua Sisi

Pada gambar kurva di atas nilai t_{hitung} (6,433) terletak pada daerah H_0 ditolak/ daerah penolakan H_0 , sehingga keputusannya adalah ada pengaruh. Besarnya pengaruh yang ditimbulkan diketahui dengan menghitung koefisien determinasi. Nilai r^2 yang didapatkan ialah 0,6146, berdasarkan nilai tersebut dapat diketahui besarnya pengaruh yang ditimbulkan adalah $0,6146 \times 100\% = 61,46\%$. Adapun 38,54% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diketahui.

Berdasarkan hasil perhitungan kedua uji regresi linear sederhana tersebut, dapat diambil simpulan bahwa penerapan media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar sebesar 56,70% serta memiliki pengaruh terhadap motivasi sebesar 38,54%. Dari hasil tersebut, dapat diambil simpulan bahwa ada

pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa SDN 1 Cihonje kelas V tahun pelajaran 2023/2024. Setelah mengetahui besaran pengaruh pada penelitian ini, selanjutnya yaitu melakukan uji banding (uji *paired sample t-test*) yang dimanfaatkan untuk membuktikan perbandingan sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan. Perolehan hitungan uji *paired sample t-test* akan dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sample t-test* Nilai *Pretest Posttest* dan Nilai Angket
Paired Samples Test

| | Paired Difference | | | | | t | df | Sig.(2-tailed) |
|-------------------------------------|-------------------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair Posttest 1 Pretest | 17,857 | 4,98 | ,942 | 15,923 | 19,791 | 18,948 | 27 | ,000 |
| Pair Motivasi_Akhir 1 Motivasi_Awal | 7,23214 | 3,28713 | ,62121 | 5,95753 | 8,50676 | 11,642 | 23 | ,000 |

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diambil simpulan bahwa terdapat perbandingan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, hal ini terlihat dari nilai taraf signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dari itu, dapat diambil simpulan bahwa penerapan media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar dan motivasi belajar siswa SDN 1 Cihonje kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dampak penerapan media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diimplementasikan pada siswa kelas V SDN 1 Cihonje Tahun Ajaran 2024/2025 dengan fokus pada pelajaran IPA, khususnya sistem pencernaan manusia. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah H_0 menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan media interaktif berbasis web memanfaatkan *articulate storyline 3* dan H_a menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3*, berdasarkan uji hipotesis melalui uji regresi linear terdapat hasil sebagai berikut. Pertama, ada pengaruh media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi dibuktikan melalui nilai thitung $>$ ttabel, yaitu $5,837 > 2,473$. Kedua, ada pengaruh media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar dibuktikan melalui thitung $>$ ttabel, yaitu $6,433 > 2,473$. Sementara itu, uji hipotesis memanfaatkan uji T diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata prestasi sebelum penerapan (pretest) sebesar 63.214, sedangkan nilai prestasi setelah penerapan (posttest) sebesar 81.071 dengan tingkat signifikansi. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, hal tersebut membuktikan adanya peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat diambil simpulan bahwa penerapan media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* dapat memperbaiki prestasi belajar. Kemudian, hasil rata-rata motivasi belajar sebelum penerapan (pretest) sebesar 71.339, sedangkan nilai motivasi setelah penerapan (posttest) sebesar 78.571 dengan tingkat signifikansi. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, hal tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada motivasi belajar maka perangkat pembelajaran interaktif berbasis web memanfaatkan *articulate storyline 3* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN1 Cihonje.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang ditafsirkan oleh Pratama (2018) bahwa media *articulate storyline* memiliki keunggulan dalam menciptakan presentasi yang lebih menarik sehingga dapat membangkitkan prestasi dan motivasi belajar siswa, kemudian perangkat lunak

articulate storyline masih terbatas dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran daripada media powerpoint dan adobe flash. Pembelajaran di kelas pada awal sebelum memanfaatkan media interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3 masih terfokus pada guru atau teacher center. Penerapan media interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3 di kelas V SDN 1 Cihonje telah membuktikan manfaatnya bagi guru untuk mengoptimalkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini memberikan tantangan tambahan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, terutama pada topik sistem pencernaan manusia. Melalui presentasi multimedia yang disediakan oleh media ini, siswa menjadi terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu memahami materi yang lebih kompleks. Hal ini disebabkan oleh penggunaan animasi, video, dan game edukatif yang berhasil merangsang pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilaksanakan oleh Soraya dkk. (2023) menunjukkan hasil bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $19,566 < 2,021$ serta taraf Signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menandakan adanya pengaruh hasil belajar matematika kelas V. Penelitian dilakukan Septiana (2023) menjelaskan hasil dari uji sample t independen bahwa angka Signifikan. (2-tailed) yang didapatkan lebih kecil dari 0,05, berarti bahwa hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, uji sample t berpasangan menghasilkan nilai signifikan $< 0,000$ jika angka signifikan $< 0,05$. Oleh sebab itu, simpulan yang dapat diambil bahwa penerapan media articulate storyline 3 memiliki efek positif terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut menungkingkan penerapan media pembelajaran dalam konteks pendidikan menjadi lebih efektif.

Prestasi belajar yaitu pengaruh yang didapatkan dari aktivitas belajar yang telah dilaksanakan, biasanya mencerminkan tingkat kepuasan pengetahuan atau ketrampilan yang diperoleh dari suatu mata pelajaran (Sebastian, 2022). Kegiatan belajar siswa selama memanfaatkan perangkat pembelajaran interaktif ini berjalan dengan lancar. Siswa secara aktif berperan serta dalam kegiatan pembelajaran dengan menonton bahan ajar yang ditampilkan melalui media pembelajaran. Melalui tayangan yang disajikan siswa dapat mengeksplorasi pengetahuannya baik individu maupun berkelompok. Dampak dari keterlibatan siswa ini terlihat pada hasil nilai posttest, dimana siswa yang memanfaatkan media pembelajaran dengan efektif dan cermat mampu mencapai nilai yang tinggi. Hal tersebut tercermin dalam data nilai posttest yang menyatakan bahwa beberapa siswa telah memperoleh angka di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Temuan ini searah dengan teori belajar konstruktivisme yaitu menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pemahaman yang dimiliki oleh siswa dan inovasi terbaru yang akan dipelajari, dengan kata lain pengetahuan awal siswa mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi baru (Sugrah, 2019).

Motivasi berperan dalam memicu, mengarahkan, mempertahankan, dan membimbing tingkah laku menuju tujuan tertentu. Motivasi dapat diartikan juga sebagai rangkaian upaya untuk menciptakan situasi-situasi tertentu sehingga seseorang bersedia dan berkeinginan melakukan suatu aktivitas. Siswa yang memegang taraf motivasi yang cukup tinggi cenderung memiliki dorongan yang kuat untuk terus meningkatkan kemampuan mereka melalui proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan yang diutarakan oleh Winatha dan Setiawan (2020) bahwa pendayagunaan perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat merangsang kemampuan siswa untuk mengoptimalkan pemahaman mereka dalam pembelajaran. Sehingga dalam hal ini, penerapan media interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3 dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada sistem pencernaan manusia, memiliki potensi untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Dengan demikian, penerapan media interaktif berbasis web menggunakan articulate storyline 3 dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menggembirakan, moderen, interaktif, dan memicu perhatian siswa. Hal ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga capaian pembelajaran dan bahan ajar yang disajikan oleh guru dapat lebih mudah dikuasai dan dipahami oleh siswa, terutama dalam konteks materi IPA di sekolah dasar. Meskipun penelitian ini dilaksanakan dengan cermat, peneliti menyadari bahwa masih ada beberapa keterbatasan yang dialami. Keterbatasan tersebut diantaranya adalah :

1. Keterbatasan waktu yang dialokasikan untuk penelitian ini sangat terbatas, dengan periode penelitian yang kurang dari satu bulan.

2. Keterbatasan unit analisis, dimana penelitian hanya terfokus pada sampel terbatas dari pada populasi tertentu.
3. Hasil prestasi belajar dan motivasi belajar dipengaruhi beragam faktor. Akan tetapi, pada penelitian ini, hanya satu faktor yang diteliti, yaitu penerapan media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3*, sehingga terdapat keterbatasan dalam menggeneralisasikan temuan penelitian terhadap faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi prestasi belajar dan motivasi belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, saya ingin mengutarakan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala kemudahan yang telah diberikan. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Drs. Karma Iswasta Eka, M.Si., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan selama pelaksanaan penelitian ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Wahyu Dwi Utami, S.Pd., guru kelas 5 SDN 1 Cihonje, atas kerjasama dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian. Terakhir, saya ingin menyampaikan penghargaan yang tak terhingga kepada orang tua yang memberikan dukungan dan dorongan kepada saya selama pelaksanaan penelitian ini.

SIMPULAN

Dari penyajian dan analisis data dalam pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh media interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa kelas 5 SDN 1 Cihonje Kecamatan Gumelar, Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan kedua uji regresi dan uji paired t sampel yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan yaitu nilai thitung yang diperoleh terletak pada daerah penolakan H_0 , yaitu $t_{tabel} < t_{hitung}$ ($2,473 < 5,837$ dan $2,473 < 6,433$) pengaruh yang ditimbulkan yaitu sebesar 56,70% dan 61,46% untuk pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, 43,30% dan 38,54% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Kemudian untuk hasil uji paired sample t test dikatakan ada perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah apabila nilai Signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka diambil simpulan ada pengaruh sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3* terhadap prestasi belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dengan dibuktikan bahwa pada prestasi belajar dihasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,473 > 18,948$ dan pada motivasi belajar $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $14,846 > 2,473$ dengan nilai Signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga ada perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *articulate storyline 3*. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu disarankan untuk melakukan studi yang lebih mendalam terkait pengaruh media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap prestasi dan motivasi belajar. Penelitian yang lebih kompleks dapat mencakup variabel-variabel tambahan yang mempengaruhi prestasi dan motivasi belajar seperti faktor lingkungan, gaya pembelajaran siswa, atau karakteristik guru. Selain itu, disarankan juga untuk mempertimbangkan penerapan media pembelajaran interaktif yang lebih bervariasi dan inovatif untuk memungkinkan siswa memanfaatkannya dengan lebih efektif. Hal ini dapat mengoptimalkan kapasitas pembelajaran dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193.
- Ayu Ketut Sinta, N., Gede Astawan, I., & Made Suarjana, I. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 211–219.
- Budiarto, F. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- Budiyono. (2023). *Manajemen Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Siswa* (Muhyidin, Ed.; 1 ed.). PT Arr Rad Pratama. <https://arradpratama.com/>
- Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Gebhardt, E. (2014). *Preparing for Life in a Digital Age*. Dalam *Preparing for Life in a Digital Age*. Springer International Publishing.
- Gorra, V., & Bhati, S. (2016). Student's Perception On Use Of Technology in The Classroom at Higher Education Institutions. This journal article is available at Research Asian Journal of Education and e-Learning, 4(3), 2321–2454.
- Hendi, A., & Haenilah, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia*, 4(2).
- Mairina, V., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Pendekatan Keterampilan Proses di Sekolah Dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 34.
- OECD. (2015). *Students, Computers and Learning*. OECD.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi. *DIMENSI*, 7(1), 19–35.
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement.
- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): The Development and Validation of an Assessment Instrument for Preservice Teachers. *Journal of Research on Technology in Education* (Vol. 123). www.iste.org.
- Sebastian, R. (2022). Pengaruh Persepsi Siswa Atas Lingkungan Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(2).
- Soraya, R., Widya Ningtias, S., & Al Islam Tunas Bangsa, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 5(1).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23 ed.). Alfabeta.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19, 121–138.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1).
- Uno, H. (2006). *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Junwinanto, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Uno Hamzah B., & Yustianti Fatna. (2012). *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* (1 ed.). Bumi Aksara.
- Wijaya, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(01).
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Mahfud, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78–91.