

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE BERBANTUAN MODEL PICTURE AND PICTURE PADA MAPEL IPS

Ratna Anggita Hestiana¹, Sigit Yulianto²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline, menguji kelayakan media dan menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media. Jenis penelitian ini Research and Development. Prosedur penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Penentuan kelayakan media berdasarkan uji validasi ahli, uji skala kecil dan uji skala besar. Teknik pengumpulan data wawancara, dokumen, angket dan tes. Teknik analisis data meliputi analisis data awal dan analisis data akhir. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi 93,68%, ahli media 98,47%, ahli praktisi 95,79% kriteria “sangat layak”. Hasil tanggapan guru dan peserta didik setelah menggunakan media 90% dan 94% kriteria “sangat layak”. Uji normalitas pada nilai pretest sig. 0,200 dan nilai posttest sig. 0,200. Uji normalitas pretest dan posttest menunjukkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka kelompok pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji t diperoleh $t_{hitung} = 6,736 > t_{tabel} = 2,073$, pada uji N-gain peningkatan rata-rata data pretest dan posttest 0,65 kriteria “sedang”. Simpulan penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Articulate Storyline layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Saran dalam penelitian ini, Media Pembelajaran Articulate Storyline dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: hasil belajar, IPS, Articulate Storyline, Model Picture and Picture

1. PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pemerintah menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Kemdiknas menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut tentunya menjadi acuan dalam menyelenggarakan suatu pendidikan. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, kondusif dan interaktif perlu adanya kurikulum sebagai penyangga utama dalam proses belajar mengajar.

Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat (16) menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam jenjang Sekolah Dasar (SD) kurikulum 2013 diterapkan secara bertahap hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memperoleh pendidikan yang berkualitas sehingga mutu pendidikan di Indonesia dapat meningkat.

Dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 mengatur tentang Standar Isi menjelaskan bahwa ruang lingkup materi yang diterapkan dalam pembelajaran di SD/MI untuk setiap pembelajaran meliputi: (1) Pendidikan Agama; (2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); (3) Bahasa Indonesia; (4) Matematika; (5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); (6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); (7) Seni Budaya dan Prakarya (SBdP); dan (8) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Dari penelitian awal yang telah peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru kelas VIB di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang yang dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 pada tanggal 12 November 2020 dan melihat data yang berasal dari hasil belajar peserta didik kelas VI. Dilihat dari data dokumen hasil belajar peserta didik kelas VIA SDN Karanganyar 01, rata-rata hasil belajar peserta didik untuk pembelajaran IPS selama sekolah online tergolong baik dengan 34 peserta didik (89.5 %) tuntas KKM dan 4 peserta didik (11.5 %) tidak tuntas KKM, namun jika dibandingkan dengan pembelajaran lain rata-rata untuk pembelajaran IPS tergolong cukup rendah. Di kelas VIA rata-rata hasil belajar IPS adalah 76,1 jika dibandingkan dengan nilai rata-rata dari Bahasa Indonesia yaitu 80.5, dan nilai rata-rata dari IPA yaitu 83.7 rata-rata hasil belajar IPS adalah yang paling rendah. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 38 peserta didik, dengan 24 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Begitupun di kelas VIB, rata-rata hasil belajar peserta didik untuk pembelajaran IPS selama sekolah online tergolong cukup baik dengan 20 peserta didik (54.05%) tuntas KKM dan 17 peserta didik (45.95%) tidak tuntas KKM, rata-rata

hasil pembelajaran IPS adalah yang paling rendah jika dibandingkan dengan pembelajaran lain, dengan rata-rata hasil belajar IPS adalah 72 dan rata-rata hasil pembelajaran lain yaitu Bahasa Indonesia 80.5 dan IPA yang mendapat rata-rata hasil belajar 76.9, dengan jumlah peserta didik sebanyak 37 peserta didik, dengan 23 peserta didik laki-laki, dan 14 peserta didik perempuan. KKM untuk pembelajaran IPS yaitu 65.

Dari data yang ada peneliti memilih IPS sebagai fokus penelitian karena hasil belajar IPS adalah yang paling rendah. Hal lain yang menjadi dasar peneliti menjadikan IPS sebagai fokus penelitian adalah dari hasil wawancara dengan guru kelas VIB dikarenakan menyebutkan bahwa waktu pembelajaran yang terbatas menjadi kendala dalam pembelajaran IPS dikarenakan cakupan mupel IPS yang luas sehingga waktu pembelajaran tidak mencukupi, hal tersebut menjadi salah satu kendala hasil belajar peserta didik yang belum maksimal.

Muhammad Numan Soemantri dalam Darsono (2017:1) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial atau sering disingkat IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang suatu peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social. Menurut Darsono dan Widya Karmilasari (2017:7) Mata pelajaran IPS diharapkan mampu menjadi bekal bagi peserta didik agar mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan terhadap kondisi social yang ada di masyarakat.

Media pembelajaran di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang belum dapat digunakan secara maksimal oleh seluruh peserta didik dikarenakan adanya pandemi COVID-19 saat ini, sehingga media pembelajaran yang awalnya bisa digunakan

secara bersama-sama oleh peserta didik menjadi tidak dapat digunakan karena harus menerapkan protokol kesehatan saat melaksanakan model pembelajaran luring dan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran daring sehingga peserta didik dan guru tidak bertatap muka secara langsung di sekolah. Dan bila suatu pembelajaran tanpa menggunakan media pendukung maka akan menyebabkan pembelajaran tersebut tidak efektif dan tidak menarik karena guru hanya ceramah dalam menyampaikan materi. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011:4) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam diri peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Sudah banyak media pembelajaran yang diciptakan dan diproduksi yang bertujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, bukan hanya media konvensional tetapi juga media yang berbasis teknologi. Menurut Garisson dan Anderson dalam Adesote dan Fatoki (2013:2155) menyatakan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan kualitas pendidikan seperti meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah dengan menggunakan Articulate Storyline. Menurut Ismiranda Fatia dan Yetti Ariani (2020:505) Articulate Storyline adalah sebuah software yang dihadirkan untuk membantu pendidik untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan

keunggulannya yaitu memiliki fitur-fitur seperti timeline, movie, trigger, picture, character yang dapat menjadikan sebuah media menjadi lebih menarik.

Penelitian yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi pada tahun 2020 dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan (Volume 20 Nomor 2) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia”. Penelitian ini bertujuan mencari pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Gubeng I/20 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan dengan menggunakan media interaktif berbasis articulate storyline ada kenaikan motivasi belajar pada peserta didik sebesar 60% dan juga hasil belajar menunjukkan ada peningkatan sebesar 70% dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media articulate storyline memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada variable penelitian, dalam penelitian tersebut variabel yang diteliti yaitu tentang pengaruh media terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan peneliti tentang hasil belajar peserta didik. Perbedaan lain terletak pada materi pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi kerajaan hindu budha sedangkan peneliti adalah materi karakteristik geografis negara-negara

anggota ASEAN, perbedaan juga terletak pada jenjang kelas yang digunakan yaitu dikelas IV sedangkan peneliti menggunakan kelas VI.

Penelitian relevan untuk mendukung penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ririn Salwani dan Yetti Ariani yang dilakukan pada tahun 2021 dalam Jurnal Pendidikan Tambusai (Volume 5 Nomor 1) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran articulate storyline. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran memperoleh hasil validitas dari ahli materi yaitu 82% dengan kategori sangat valid, hasil validitas dari ahli media sebesar 100% dengan kategori sangat valid, dan hasil validitas dari ahli bahasa sebesar 93% dengan kategori sangat baik, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran articulate storyline 3 memperoleh hasil validitas 91.67% dengan kategori sangat valid, sedangkan kepraktisan berdasarkan hasil lembar kepraktisan respon guru memperoleh hasil 81% dengan kategori sangat praktis dan dari peserta didik memperoleh hasil 66% dengan kategori praktis. Sehingga dengan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran articulate storyline 3 valid dan praktis digunakan untuk pembelajaran dan memberikan dampak baik bagi pembelajaran. Perbedaan terletak pada pengembangan media berfokus pada kelayakan yang didapat dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta berdasarkan respon guru dan peserta didik,

sedangkan peneliti juga berfokus pada keefektifan media terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media articulate storyline berbantuan model picture and picture. Perbedaan terletak juga pada kelas yang digunakan yaitu kelas V sedangkan peneliti menggunakan kelas VI. Muatan yang dikembangkan dalam media pada penelitian tersebut adalah muatan tematik sedangkan peneliti hanya mengembangkan muatan IPS.

Selain penggunaan media, penggunaan model pembelajaran juga sangat diperlukan, dengan model pembelajaran dapat menjadikan suatu pembelajaran menjadi lebih terarah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Picture and Picture. Shoimin (2014:122) menjelaskan bahwa dengan model Picture and Picture peserta didik dapat mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihat melalui gambar. Dengan menggunakan gambar, keaktifan peserta didik dapat meningkat dan membantu guru mencapai tujuan instruksional.

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media pembelajaran inovatif dengan memilih serta menggunakan salah satu model pembelajaran menarik yang bisa dijadikan sebagai suatu solusi untuk menyelesaikan masalah pada proses pembelajaran mupel IPS di kelas VI di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang yang belum optimal. Maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran Articulate Storyline dengan model Picture and Picture memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif khususnya mupel IPS materi karakteristik geografis negara-negara anggota ASEAN.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri atas beberapa tahap, yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi produk dan 10) produk masal. Pada penelitian ini hanya sampai tahap uji coba pemakaian. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-experimental design dengan bentuk one group before-after design. dalam uji coba pemakaian terlebih dulu akan dilakukan tes sebelum tindakan (pretest) dan tes sesudah tindakan (posttest) (Sugiyono, 2016:415). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2020- Juni 2021 yaitu pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik, guru, pakar/ahli dan peneliti. Variabel dalam penelitian ini yaitu: 1) Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media Articulate Storyline berbantuan model Picture and Picture. 2) Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas VI pada mupel IPS. Dalam penelitian pengembangan ini dilakukan validasi media yang dilakukan oleh ahli. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu; 1) teknik tes berupa pretest dan posttest; 2) teknik nontes berupa wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal dengan melakukan uji normalitas pada hasil belajar pretest dan posttest. Sedangkan analisis data akhir dengan melakukan uji t-test dan uji N-gain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan model *Picture and Picture* pada mupel IPS meliputi hasil uji validasi media, hasil uji normalitas hasil belajar *pretest* dan *posttest*, hasil uji *t-test* dan hasil uji *n-gain*.

Hasil Uji Validasi

Uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dibutuhkan oleh peserta didik. Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Praktisi

Penilaian	Skor	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	89	93,68%	Sangat Layak
Ahli Media	94	98,47%	Sangat Layak
Ahli Praktisi	182	95,79%	Sangat Layak

Hasil validasi materi mendapatkan nilai 93,68 % dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi media yang telah diolah oleh peneliti, diketahui bahwa persentase keseluruhan penilaian materi dalam media pembelajaran *Articulate Storyline* mendapatkan nilai 98.47 % dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli praktisi mendapatkan skor total 182 dengan persentase 95.79 % dan mendapatkan kriteria “sangat layak”. Dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dikembangkan

peneliti dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan.

Hasil Belajar Peserta Didik

Pada penelitian ini dilakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* dan *posttest* dilakukan sesudah peserta didik menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*, sehingga akan diketahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Penelitian

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata nilai	59.08	85.82
Nilai terendah	43	70
Nilai tertinggi	77	97
Jumlah tuntas	4	12
Jumlah tidak tuntas	8	0
Ketuntasan (%)	33.33%	100%
Peningkatan rata-rata (%)	66.67%	

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan. Sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan model *Picture and Picture* telah berhasil digunakan pada uji kelompok besar dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif pada mupel IPS materi

karakteristik geografis negara-negara anggota ASEAN.

Hasil Analisis Data Awal

Data awal yang didapat, peneliti melakukan analisis uji normalitas nilai pretest dan posttest peserta didik di kelas penelitian hal ini bertujuan untuk mengetahui data yang didapat termasuk data nilai berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji normalitas menggunakan SPSS dengan rumus uji *one sample kolmogorov smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila signifikan lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Berikut ini output uji normalitas menggunakan SPSS.

Tabel 3. Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik di kelas Penelitian

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Besar	.144	12	.200 ^a	.952	12	.4
Posttest_Besar	.172	12	.200 ^a	.908	12	.4

^a. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 3 diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* sebesar 0,200 dan 0,200, sehingga nilai signifikan yang diperoleh lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada mupel IPS peserta didik kelas penelitian berdistribusi normal.

Hasil Analisis Data Akhir

Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* serta digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* terhadap penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan model *Picture and Picture*. Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima.

Tabel 4. Uji *t-test* nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas penelitian

<i>t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances</i>		
	Variable 1	Variable 2
Mean	85,81944	59,08333
Variance	86,00737	102,9924
Observations	12	12
Pooled Variance	94,49989	
Hypothesized Mean Difference	0	0
Df	22	
<i>t Stat</i>	6,736871	
$P(T \leq t)$ one-tail	4,51E-07	
<i>t Critical</i> one-tail	1,717144	
$P(T \leq t)$ two-tail	9,03E-07	
<i>t Critical</i> two-tail	2,073873	

Tabel 4 menunjukkan hasil uji *t* dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,736$ dan $t_{tabel} = 2,073$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 6,736 > t_{tabel} = 2,073$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa media *Articulate Storyline* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mupel IPS kelas VI karakteristik geografis negara-negara anggota ASEAN.

Uji N-Gain atau uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata nilai pretest dengan

nilai posttest peserta didik di kelas penelitian. Berikut hasil uji peningkatan rata-rata pretest dan posttest hasil belajar pada mupel IPS.

Tabel 5. Uji N-gain nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik di kelas penelitian

Rerata tes awal	Rerata tes akhir	N-gain	Kriteria
59,08	85,82	0,65	Sedang

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata (N-Gain) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,65 dan masuk kriteria “sedang”. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan model *Picture and Picture* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mupel IPS materi peran karakteristik geografis negara-negara anggota ASEAN. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan 93,68 % kriteria “sangat layak”, hasil penilaian ahli media menunjukkan 98,47 % menunjukkan kriteria “sangat layak”, dan hasil penilaian ahli praktisi 95,79 % dengan kriteria “sangat layak”. Serta hasil tanggapan guru dan peserta didik setelah menggunakan media sebesar 100% . Uji normalitas *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikan lebih dari 0,05 sehingga keduanya berdistribusi normal. Pada uji t-test thitung > ttabel maka Ha diterima dan H0 ditolak artinya ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil validasi ahli, hasil uji normalitas dan hasil uji t-tes menunjukkan kriteria sangat layak tetapi hasil N-Gain (peningkatan rata-rata) masuk kriteria sedang. Hal ini bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kondisi fisik peserta didik yang berbeda-beda saat mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* sehingga mempengaruhi tingkat

konsentrasi tiap peserta didik dalam mengerjakan soal sehingga hasil uji N-Gain menunjukkan kriteria sedang.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (RnD) atau penelitian pengembangan. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian adalah Media Pembelajaran *Articulate Storyline*. Hasil penelitian memperoleh dari ahli materi menunjukkan persentase 93,68 % dengan kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan 98,47 % dengan kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli praktisi enunjukkan persentase 95,79 % dan mendapatkan kriteria “sangat layak” sehingga media pembelajaran *Articulate Storyline* layak digunakan dalam membatu proses pembelajaran. hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pada persentase ketuntasan peserta didik yang semula 33,33 % menjadi 100%. Uji normalitas pada nilai pretest menunjukkan sig. sebesar 0,200 dan nilai posttest menunjukkan sig. sebesar 0,200. Uji normalitas pretest dan posttest menunjukkan nilai signifikan yang diperoleh lebih dari 0,05 sehingga nilai keduanya berdistribusi normal. Pada uji t diperoleh thitung > ttabel, maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mupel IPS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan model *Picture and Picture*. Pada uji N-gain peningkatan rata-rata data pretest dan posttest sebesar 0,65 dan masuk kriteria “sedang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran

Articulate Storyline berbantuan model Picture and Picture efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Adesote S.A, Fatoki O.R. (2013). The Role of ICT in the Teaching and Learning of History in the 21st Century. *Academic Journals*. Vol. 8(21). 2155-2159. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1017635>

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Darsono, Widya Karmilasari. (2017). *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial*. Kemendikbud. Jakarta.

Fatia, Ismiranda, Yetti Ariani. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV SD. *Journal Of Basic Education Studies*. Vol. 3. (2). 503-511. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2797>

Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat 16

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

Salwani, Ririn, Yetti Ariani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5 (1). 409-415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>

Setyaningsih, Sri, Rusijono, Ari Wahyudi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal*

Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan. Vol. 2(2):144-154. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/4772>

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovati Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.