

Pengaruh Penggunaan *Articulate Storyline 3* Dalam Membangun Kemandirian Belajar Siswa SD

Rahmmat Romadon¹, Septian Mukhlis²

¹Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

²Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

e-mail:¹ romadonrahmat@gmail.com

² Septianmukhlis@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

Abstract: *This study aims to determine how the Articulate Storyline 3 design is suitable for implementation in class IV SDN Sukaresmi 06. In addition, this study also aims to determine the effect of Articulate Storyline 3 media in building the independence of grade IV students of SDN Sukaresmi 06. This type of research is pre-experimental research using a one group pretest-posttest design. With the selection of research samples cluster random sampling. The population of this study was class IVC SDN Sukaresmi 06 as a sample or experimental class. Data calculation using inferential statistical analysis with the help of IBM SPSS 26. Based on the research results obtained that the experimental class before using Articulate Storyline 3 media changed after using Articulate Storyline 3 media. With an average pretest score of 56.23 and posttest of 75.34. Based on this explanation, it can be concluded that the application of Articulate Storyline 3 media can affect student learning independence.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3 Media, Learning Independence.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah desain Articulate Storyline 3 yang cocok diterapkan di kelas IV SDN Sukaresmi 06. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Articulate Storyline 3 dalam membangun kemandirian siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen dengan menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest design. Dengan pemilihan sampel penelitian cluster random sampling. Populasi penelitian ini kelas IVC SDN Sukaresmi 06 sebagai sampel atau kelas eksperimen. Perhitungan data menggunakan analisis statistik inferensial dengan bantuan IBM SPSS 26. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kelas eksperimen sebelum menggunakan media Articulate Storyline 3 berubah setelah menggunakan media Articulate Storyline 3. Dengan nilai rata-rata pretest 56,23 dan posttest 75,34. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media Articulate Storyline 3 dapat berpengaruh pada kemandirian belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Media *Articulate Storyline 3*, Kemandirian Belajar.

PENDAHULUAN

Kemandirian belajar merupakan kemampuan dan kepercayaan diri untuk belajar dengan tidak mengandalkan pada orang lain dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan yang diharapkan (Yuliati dan Saputra, 2020). Kemandirian belajar menjadikan peserta didik memiliki inisiatif untuk tetap belajar di sekolah baik bersama teman dan guru maupun belajar mandiri dengan menggunakan bahan ajar yang tersedia. Kemandirian dalam belajar merupakan keharusan dan tuntutan dalam pendidikan saat ini. Belajar mandiri adalah suatu bentuk belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan tujuan belajar, sumber-

sumber belajar, dan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya sendiri (Warsita, 2011:147). Tingkat kemandirian belajar siswa dapat ditentukan berdasarkan seberapa besar keinginan untuk belajar, inisiatif dan percaya diri serta tanggung jawab siswa untuk berperan aktif dalam hal perencanaan belajar, proses belajar maupun evaluasi belajar. Semakin besar peran aktif siswa dalam berbagai kegiatan tersebut, mengindikasikan bahwa siswa tersebut memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi.

Belajar mandiri mengacu pada kemauan serta kemampuan siswa untuk belajar tanpa adanya bantuan pihak lain, karena mereka mengetahui dan memahami pentingnya belajar bagi dirinya sendiri. Namun, kemandirian belajar peserta didik di SDN Sukaresmi 06 belum tumbuh secara optimal terutama di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan wawancara dengan guru di SDN Sukaresmi 06 masih banyak peserta didik yang belum mengerjakan pekerjaan rumah dengan maksimal. Hal ini dapat diketahui dari peserta didik yang sering telat dalam mengumpulkan tugas, sering melihat atau menyontek pekerjaan temannya, dan sering lupa jika guru memberikan tugas, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Selain itu, peserta didik jarang mempelajari materi yang akan diajarkan ataupun mengulangi kembali materi yang telah diajarkan, sehingga membuat peserta didik pasif pada saat proses pembelajaran. Selain itu guru lebih sering mengajar menggunakan buku dan juga metode ceramah.

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penerapan media pembelajaran merupakan salah satu hal penting sebab bertujuan melatih kemandirian belajar siswa tanpa harus diawasi secara langsung oleh guru dengan tatap muka dikelas. Melalui penerapan media ini, siswa dapat melatih diri dalam meningkatkan kemandiriannya dalam belajar tanpa pendampingan langsung oleh guru dan guru menjadi fasilitator media tersebut serta siswa dapat belajar bertanggung jawab terhadap proses yang dilakukan sendiri .

Menyadari kenyataan tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang penyajiannya lebih menarik dan interaktif dengan tampilan visual seperti game serta dapat melibatkan siswa secara langsung untuk menggunakannya. Media tersebut adalah *Articulate Storyline 3* yang merupakan perangkat lunak atau software yang digunakan sebagai media

komunikasi atau presentasi (Ryan Angga Pratama:2018). Media ini dikemas untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Penerapan aplikasi ini dipilih karena pembuatannya yang cukup mudah dengan tampilan hampir sama seperti power point, sehingga sesuai kemampuan guru dan dapat diterapkan secara langsung. Siswa juga dapat menggunakan hasil media pembelajaran interaktif dengan mudah. Hal tersebut dikarenakan output aplikasi ini didukung dalam format *HTML 5* atau berbasis web serta dapat diakses melalui komputer maupun handphone. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis web tersebut, siswa akan lebih sedikit mengeluarkan biaya kuota internet dibandingkan dengan biaya mengakses video di *youtube*.

Selain itu, *Articulate Storyline 3* memiliki keunggulan dibandingkan dengan *power point*, dimana presentasi yang dihasilkan lebih komprehensi dan kreatif dengan adanya tambahan fitur-fitur di dalamnya seperti character yang telah tersedia tanpa perlu mendownload lagi, *quiz* yang dilengkapi dengan nilai hasil setelah menyelesaikan tugas tanpa perlu membuat manual dan dapat dibuat otomatis untuk memunculkan sertifikat hasil belajar, serta trigger yang dapat mengatur pergerakan object atau perpindahan slide. *Articulate Storyline 3* juga merupakan multimedia yang berbasis audio visual. Gabungan dari suara, animasi, video, teks, dan gambar akan menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Media akan didesain dengan tampilan yang disesuaikan dengan usia siswa kelas IV SD yaitu seperti materi yang menyertakan berbagai tombol pilihan menu (*branching model*) dan animasi-animasi serta diberikan tampilan kuis-kuis menarik. Dengan demikian, diharapkan melalui penerapan media *Articulate Storyline 3* dapat berpengaruh dalam membantu meningkatkan kemandirian belajar siswa terutama pada materi keberagaman agama di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Articulate Storyline 3* Dalam Membangun Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan menggunakan angka-angka sejak

dimulainya pengumpulan hingga penampilan data dengan menggunakan analisis statistik (Hardani, 2020).

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest design* yang melibatkan satu kelas dan diberikan perlakuan (*treatment*) atau kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas pembanding atau kelas kontrol tetapi sebelum menerapkan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terlebih dahulu dilakukan tes awal atau pretest sehingga dapat diketahui besarnya pengaruh atau perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Desain diawali dengan memberikan pre test terhadap kelas eksperimen untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian (siswa kelas IV sekolah dasar), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen memakai media *articulate storyline 3*. Post test diberikan pada tahap akhir kelompok eksperimen untuk membuktikan pengaruh media

Pengamatan	Perlakuan	Pengamatan
O1	X	O2

articulate storyline 3 dalam membangun kemandirian belajar siswa siswa pada materi pembelajaran.

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

(Sumber : Tiro dan Ahmar, 2014 : 27)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukaresmi 06 Cikarang Selatan yang beralamat di Jln. Raya Hyundai Lippo Cikarang, Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 atau pada bulan Juni 2022 – Februari 2023. Sumber data penelitian yang diperoleh dari himpunan subjek penelitian dengan karakteristik tertentu disebut dengan populasi (Hardani, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVC SDN Sukaresmi 06 sejumlah 35 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar angket kemandirian belajar dan juga lembar observasi respon siswa terhadap *articulate storyline 3*. Instrumen lembar angket kemandirian belajar disediakan dengan menggunakan skala likert untuk mengukur perilaku, tanggapan dan pendapat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Kriteria tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ditunjukkan tabel 2 berikut.

Tabel 2. Jawaban dalam skoring angket

Pernyataan	Skor
Selalu	5
Sering	4
Kadang-kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Adapun pretest dan posttest kemandirian belajar siswa diberikan dalam bentuk angket. Data tes hasil posttest dan pretest yang terkumpul kemudian dianalisis perolehan nilainya dengan menjumlahkan setiap indikator angket sesuai dengan ketentuan tabel 2.

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa uji t-test dengan rumus Independent Samples t-test melalui software SPSS 22.00 for Windows. Syarat untuk menggunakan uji t ada dua yaitu normalitas dan homogenitas. uji normalitas dihitung dengan menggunakan teknik One Sample Kolmogorov sedangkan uji homogenitas dihitung memakai uji Levene dengan software SPSS 22.00 for Windows. Berikut merupakan rumusan hipotesis uji t-test yaitu H_1 : Ada pengaruh penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam membangun kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) kelas IV Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Articulate Storyline 3* dalam membangun kemandirian siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06. Hasil pretest kemandirian belajar siswa ditunjukkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pretest Kemandirian Belajar Siswa

Interval	Frekuensi Abslout	Frekuensi Relatif
46 – 49	4	11,42%
50 – 53	7	20%
54 – 57	8	22,86%
58 – 61	10	28,57%
62 – 65	6	17,14%
Jumlah	35	100%

Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh media Articulate Storyline 3 dalam membangun kemandirian siswa. Analisis kemandirian belajar siswa ditunjukkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Kemandirian Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pretest siswa	35	46	65	56.23	5.191
Posttest siswa	35	68	82	75.34	4.665
Valid N	35				

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai pretest atau sebelum menerapkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada penelitian yang di lakukan pada siswa kelas IVC SDN Sukaresmi 06 melalui data angket dengan 35 responden menunjukkan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 46 serta standar deviasi 5,191. Sedangkan nilai posttest atau setelah perlakuan dengan jumlah responden 35 orang menunjukkan nilai tertinggi 82 terendah 68 dan standar deviasi 4,665.

Selanjutnya, untuk mengetahui kualitas variabel pretest dan posttest maka dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 5. Kualitas Variabel Belajar Mandiri Siswa

Interval	Kriteria
<20	Sangat Rendah
21 – 40	Rendah
41 – 60	Cukup
61 – 80	Tinggi
81 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : (Kartika Budi, 2001 : 53)

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa kemandirian belajar siswa pretest termasuk dalam kategori cukup, yaitu berada pada interval 41 - 60 dengan nilai rata-rata 56,23. Sedangkan belajar mandiri siswa posttest termasuk dalam kategori tinggi karena berada pada interval 61 – 80 dengan nilai rata-rata 75,34.

Adapun hasil analisis uji sample t-test untuk motivasi belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. *Paired Samples Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest kemandirian belajar	56.23	35	5.191	.877
Posttest kemandirian belajar	75.34	35	4.665	.789

Tabel 7. *Paired Sample Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest kemandirian belajar - Posttest kemandirian belajar	-19.114	.993	.168	-19.455	-18.773	-13.850	34	.000

Tabel 6 merupakan sebuah ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pretest dan posttest. Menunjukkan bahwa untuk nilai pretest rata-rata kemandirian belajar siswa atau mean sebesar 56,23 sedangkan untuk nilai posttest diperoleh nilai rata-rata belajar mandiri sebesar 75,34. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai subyek penelitian adalah sebanyak 35 orang. Untuk nilai Std. Deviation (Standar Deviasi) pada pretest sebesar 5,191 dan posttest sebesar 4,665.

Pada tabel 7 merupakan output terpenting karena pada bagian ketiga inilah kita akan menemukan jawaban atas apa yang menjadi pertanyaan dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam membangun kemandirian belajar siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06. Namun sebelum membahas tentang penafsiran angka-angka tersebut pada tabel output "*Paired Samples Test*" di atas, berikut adalah rumusan hipotesis penelitian dan pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired samples t test.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media Articulate Storyline 3 dalam membangun kemandirian siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06.

Sedangkan pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test berdasarkan nilai signifikan (Sig.) hasil output SPSS adalah jika nilai Sig. (2- tailed) < 0,05 maka H_1 diterima.

Berdasarkan tabel output "*Paired Sample Test*" di atas, diketahui nilai Sig. (2 tailed) adalah $0,000 < 0,005$ maka H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara belajar mandiri pretest dan belajar mandiri posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline dalam membangun kemandirian belajar siswa kelas IV SDN

Sukaresmi 06. Karena nilai rata-rata belajar mandiri pada pretest 56,23 < posttest 75,34 maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata antara belajar mandiri pretest dan belajar mandiri posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam membangun kemandirian belajar siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06.

Menurut Munadi (2008:5) guru tidaklah dipahami sebagai satu satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat tapi ia harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. *Articulate Storyline 3* mampu menyajikan konten yang menarik dan tidak membosankan sehingga mampu membangkitkan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Tentunya *design* media ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pemilihan dan keterbacaan teks, warna teks, pengemasan gambar, background media serta penambahan audio dan video yang mampu mningkatkan kemandirian belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian relevan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam membangun kemandirian belajar siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06.

SIMPULAN

Desain media *Articulate Storyline 3* Keberagaman Agama di Indonesia meliputi menu masuk pengguna media, jabaran materi dan juga soal latihan yang semuanya disesuaikan dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran PPKN materi Keberagaman Agama di Indonesia. Selain itu pemilihan konten media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Seperti pemilihan dan keterbacaan teks yang jelas, warna teks, pengemasan gambar, pemilihan background yang menarik untuk siswa sekolah dasar dan juga penambahan audio video yang mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa. Menu media yang disajikan dalam media ini berupa menu awal media lalu ada video do'a sebelum belajar kemudian ada menu masuk bagi pengguna media dan jua ada menu utama media. Terdapat tiga menu dalam media utama ini yaitu menu informasi lalu ada menu materi dan yang terakhir adalah menu soal evaluasi. Tentunya di dalam ketiga menu ini disajikan konten yang menarik.

2. Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media *Articulate Storyline 3* terhadap kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas IV SDN Sukaresmi 06 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemandirian belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan tanpa menggunakan *Articulate Storyline 3* di kelas IV SDN Sukaresmi 06. Pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline 3* dapat dilihat dari nilai hasil pretest sebesar 56,23 sedangkan nilai posttest 75,34. Terdapat

selisih antara nilai pretest dan posttest sebesar 19,11. Selain itu juga berdasarkan hipotesis penelitian H_1 yaitu media *Articulate Storyline 3* berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06. Dengan ketentuan jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian, nilai sig $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang artinya ada pengaruh media *Articulate Storyline 3* terhadap kemandirian belajar siswa kelas IV SDN Sukaresmi 06.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- P. Ryan Angga. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan*.
- Tiro, M. A. & Ahmar, A. S. (2014). *Penelitian Eksperimen: Merancang, Melaksanakan, dan Melaporkan*. (Makassar: Andira Publisher).
- Warsita, Bambang. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Yuliati, Y., & Saputra, D. S. (2020). *Membangun Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 142–149.