

Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 1 Padang Panjang

Rathih Yulia Maharani¹, Khairuddin², Sarwo Derta³, Hari Antoni Musril⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

e-mail: ratihaty0303@gmail.com¹, khairuddin@uinbukittinggi.ac.id²,
sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id³, hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi dampak dari penggunaan pembelajaran dikelas VII SMP Negeri 1 Padang Panjang. Setelah melakukan survei, penulis mengidentifikasi masalah, seperti kurangnya optimalitas penggunaan media pembelajaran oleh guru Informatika yang mengakibatkan siswa yang kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi selama proses mengajar di kelas. Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menyediakan media dari aplikasi Articulate Storyline untuk mengevaluasi apakah penggunaannya memiliki dampak atau tidak. Metode tes digunakan dalam penelitian ini, dan analisis dilakukan untuk menghitung uji-t. Setelah penggunaan media Articulate Storyline tersebut, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran informatika lebih tinggi dibandingkan konvensional. Hal ini sesuai dengan perhitungan yang penulis lakukan dengan menggunakan program SPSS Statistics v.23 for Windows yang menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar $0,00 < 0,05$ atau thitung sebesar $11,138 >$ ttabel sebesar $0,318$, yang artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Articulate Storyline memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Padang Panjang.

Kata kunci: *Informatika, Articulate Storyline, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to evaluate the impact of using learning in class VII SMP Negeri 1 Padang Panjang. After conducting a survey, the author identified problems, such as the lack of optimal use of learning media by Informatics teachers which resulted in students paying less attention to the teacher in delivering material during the teaching process in class. To overcome this problem, researchers provided media from the Articulate Storyline application to evaluate whether its use had an impact or not. The test method was used in this research, and analysis was carried out to calculate the t-test. After using the Articulate Storyline media,

student learning outcomes in informatics subjects were higher than conventional ones. This is in accordance with the calculations that the author carried out using the SPSS Statistics v.23 for Windows program which shows a significance value (sig) of $0.00 < 0.05$ or tcount of $11.138 > t$ table of 0.318, which means the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. So it can be concluded that the application of the Articulate Storyline learning media has a significant influence on the Informatics learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 1 Padang Panjang.

Keywords : *Informatics, Articulate Storyline, Learning Results*

PENDAHULUAN

Belajar berarti mencoba menjadi ahli dalam sesuatu yang baru. Gagasan ini terdiri dari dua komponen: pertama, upaya pembelajaran untuk menjadi mahir dalam bidang tertentu, dan kedua, wawasan baru yang diperoleh dari upaya pendidikan. Manusia mengalami banyak perubahan, baik jenis maupun sifatnya. Wawasan ini mengarah pada penemuan tiga komponen pembelajaran: pembelajaran berbasis proses, pembelajaran berbasis perubahan, dan pembelajaran berbasis pengalaman.

Usaha yang dilakukan manusia secara sadar dan terus menerus dengan tujuan untuk menyempurnakan dirinya merupakan istilah dari pendidikan. Pendidikan pada saat ini belum bisa dikatakan sempurna, masih banyak yang perlu ditingkatkan dalam berbagai aspek. Permasalahan ini juga bermula dari perubahan kurikulum yang digunakan dalam pendidikan itu sendiri. Saat ini rata-rata sekolah menggunakan kurikulum mandiri dan masih dalam tahap melihat efektif atau tidaknya kurikulum mandiri tersebut.

Seorang guru yang profesional akan mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Guru profesional kini juga harus mampu menciptakan ide-ide menarik agar siswa mau belajar. Misalnya saja saat ini berbagai macam media dapat digunakan dengan mudah oleh hampir semua orang, termasuk guru yang akan mengajar. Hasil belajar siswa yang bagus tentunya harus diimbangi dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat pula. Sebelum itu, guru harus meninjau hasil belajar siswa terlebih dahulu untuk melihat media apa yang cocok digunakan dalam pembelajaran, karena metode belajar siswa juga berbeda-beda, baik dari beberapa siswa dalam satu kelas maupun antar kelas yang lain. Media yang ditentukan harus mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga menghasilkan nilai yang memuaskan.

Media memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan yang ditujukan kepada penerima pembelajaran. Basyaruddin, mengacu pada Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT), mendefinisikan media sebagai "segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang diperlukan". Salah satu komponen sistem yang memfasilitasi komunikasi nonverbal adalah media. Metode ini mengamanatkan penggunaan atau kehadiran media dalam setiap pembelajaran. Bukan jaminan hasilnya akan berada dibawah standar, jika komponen dari salah satu tidak ada. Media berfungsi sebagai wahana pembelajaran informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada penerimanya. Dengan adanya penggunaan media dapat membantu mencapai tujuan pendidikan di sekolah, sehingga media menjadi peranan yang sangat

penting dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat empat fungsi kompensasi yang membantu pengorganisasian dan retensi materi tekstual khususnya bagi anak-anak dengan keterampilan membaca yang rendah. Fungsi-fungsi ini memainkan peran penting dalam memastikan aksesibilitas dan pemahaman materi pembelajaran bagi semua siswa, termasuk mereka yang mungkin menghadapi kesulitan membaca.

Media pembelajaran menawarkan beberapa keunggulan, seperti penyampaian isi yang konsisten, peningkatan kejelasan, interaktivitas, dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran, efisiensi waktu dan tenaga, peningkatan hasil belajar siswa, fleksibilitas untuk mengakses proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja, serta potensi untuk diolah. pola pikir yang positif. siswa terhadap materi pelajaran dan proses pendidikan, serta mendefinisikan kembali posisi guru secara lebih konstruktif dan positif. Format publik .swf dan.exe untuk mengartikulasikan soryline membuatnya mudah disimpan di komputer desktop. Pengguna pemula akan merasa artikulasi cerita lebih mudah digunakan karena dapat dibuat secara offline dan menyerupai Microsoft PowerPoint. Gambaran kemampuan siswa yang muncul dari evaluasi proses belajar juga dapat mencerminkan prestasi belajar. Prestasi adalah sesuatu yang telah dicapai oleh seseorang atau siswa, terlepas dari kondisinya, dan memerlukan usaha sebelumnya.

Observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Padang Panjang, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang sedang berlangsung masih terpusat pada peran guru. Penerapan metode ini masih berfokus pada peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran atau yang dikenal sebagai pendekatan berpusat pada guru (*teacher-centered approach*). Dalam menyampaikan materi masih dilakukan secara lisan oleh guru atau yang dikenal dengan metode konvensional.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran infomatika di SMP Negeri 1 Padang Panjang dikategorikan rendah dikarenakan oleh beberapa factor. Diantaranya masih banyak masyarakat yang kurang peduli atau tidak tertarik mempelajari ilmu informatika. Hampir sepanjang pembelajaran, siswa kurang fokus dan banyak bermain dengan teman di sebelahnya serta tidak mendengarkan guru menjelaskan materi di depan kelas, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Informasi tersebut penulis terima dari hasil wawancara dengan salah seorang guru informatika di SMP tersebut.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan kepada beberapa siswa kelas VII, mereka mengaku sering mengalami kelelahan saat pulang sekolah. Beragamnya kegiatan yang mereka lakukan seperti kegiatan ekstrakurikuler membuat mereka malas mengulang pelajaran di rumah. Sehingga tak sedikit dari mereka yang mengaku hanya beristirahat di rumah dan melupakan pekerjaan rumah yang sebelumnya diberikan di sekolah. Pembelajaran kurang berhasil jika siswa tidak fokus hampir sepanjang pembelajaran, banyak bermain dengan teman di sebelahnya, dan tidak memperhatikan saat guru sedang menyajikan materi di depan kelas. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan, sejumlah anak kelas VII mengaku sering merasa kelelahan sepulang sekolah. Mereka terlalu sibuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan lainnya sehingga tidak bisa mengulang pelajaran di rumah. Banyak dari mereka yang begitu mengakui bahwa mereka hanya tidur di rumah dan lupa dengan pekerjaan rumah yang diberikan di sekolah.

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik generasi muda bangsa kita, ilmu pengetahuan diterapkan secara alamiah dan diperoleh hasil yang memuaskan. Kemampuan dan keterampilan yang diperoleh siswa dari berpartisipasi dalam pengalaman belajar dikenal sebagai hasil belajar. Ini dapat diartikan sebagai jenis evaluasi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Di bidang pendidikan, hasil pembelajaran menjadi bukti bahwa seorang instruktur telah berhasil melakukan pendekatan metodis dalam proses belajar mengajar apabila secara teori, memberikan suara dan makna kepada siswa serta memungkinkan mereka untuk dapat menerima dan menerapkan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-harinya.

Menurut buku Media Pendidikan karya Asnawir dan Basyaruddin Usman, media adalah segala sesuatu yang dapat menggugah minat siswa sekaligus menyampaikan pesan-pesan yang menggugah mereka untuk belajar lebih banyak. Pentingnya media pendidikan di kelas: Siswa dapat mencapai tujuan pelatihan mereka dengan menggunakan sumber pengajaran yang tepat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 13 dijelaskan Tujuan pendidikan tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah melatih peserta didik menjadi warga negara yang mandiri, cakap, kreatif, sehat, dan bermartabat.

Studi tentang pembuatan sistem komputer dan konsep desain yang memandu pengembangannya dikenal sebagai informatika. Arti ilmiah dari kalkulus terkait dengan penggunaan komputer untuk menyelesaikan permasalahan ilmiah.

Program aktivitas presentasi bernama Articulate Storyline menawarkan template yang dapat disesuaikan dengan spesifikasi Anda atau dibuat sesuai imajinasi Anda. Gunakan alur cerita artikulatif sebagai media interaktif yang cocok untuk pengajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Rafman dkk. Penggunaan media interaktif berbasis Articulate Storyline dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan menumbuhkan kreativitasnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang komunikatif dan interaktif serta solusi terhadap permasalahan yang muncul dalam konteks tugas sekolah. pengaturan sekolah. pendidik yang berkomitmen. Sekarang.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Informatika Kelas VII di SMP Negeri 1 Padang Panjang".

METODE

Penelitian ini menerapkan metodologi quasi eksperimen. Dengan menggunakan uji coba aktivitas dan observasi, metode eksperimen semu ini menyelidiki atau mengidentifikasi hubungan sebab akibat antar gejala. Untuk mengevaluasi apakah penyebab (variabel bebas) memiliki pengaruh terhadap hasil (variabel terikat), penyebab suatu gejala akan diteliti dalam penelitian eksperimental. Desain kelompok pretest-posttest menjadi metodologi utama dalam penelitian ini.

Tabel 1. Rancangan pretest-posttest only control Group Design

Kelompok	Awal	Perlakuan	Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Data diperoleh dari hasil belajar informatika siswa kelas VII pada semester I tahun ajaran 2023-2024, SMP Negeri 1 Padang Panjang. Kemudian, data yang diperoleh digunakan untuk menilai sejauh mana dampak hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline Berisi bagaimana data dikumpulkan, sumber data dan cara analisis data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pendidikan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Padang Panjang, kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran tradisional berbasis ceramah, sedangkan kelas eksperimen mengadopsi metode eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran artikulasi alur cerita.

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk menilai sejauh mana materi pembelajaran naratif yang penulis rancang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaransiswa kelas VII Informatika di SMP Negeri 1 Padang Panjang pada tahun ajaran 2023–2024. Jumlah sampel yang penulis gunakan sebanyak 60 siswa, terbagi menjadi 30 siswa dalam kelompok kontrol (kelas VIIIE) dan 30 siswa dalam kelompok eksperimen (kelas VIIG).

Tes instrumen hasil belajar informatika dari sampel ini mencakup dua puluh soal yang valid. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 44,00, melibatkan 30 siswa. Kelompok kontrol, yang terdiri dari 30 siswa, memiliki rata-rata skor pretest sebesar 54,00, menunjukkan ketidaksignifikan perbedaan sebelum perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan, adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yaitu dengan rata-rata skor 71,17 pada kelas control dan 86,17 pada kelas eksperimen.

Uji Normalitas

Menggunakan SPSS Statistic v.23 For Windows Uji normalitas Kolmogorov-Smiwov dihitung, hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Informatika

No.	Data	Sig. (2-tailed)	α (5%)	Keterangan
1	<i>Pre-test</i> eksperimen	.200*	0.05	Normal
2	<i>Pos-test</i> eksperimen	.200*	0.05	Normal
3	<i>Pre-test</i> Kontrol	0.170	0.05	Normal
4	<i>Pos-test</i> Kontrol	.200*	0.05	Normal

Hasil data diatas diperoleh nilai signifikansi untuk pretest kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ dan nilai untuk post test kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ menunjukkan bahwa kedua data terdistribusi normal. Sebaliknya, nilai signifikansi pada kelas kontrol juga menunjukkan bahwa kedua set data di dalamnya berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah kedua skala pengukuran memiliki sifat yang sama atau tidak, kita dapat melakukan uji homogenitas data. Aturan dalam pengambilan keputusan

data dianggap homogeny jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dan homogen jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas dihitung menggunakan SPSS Statistics V.23 for windows.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Informatika

hasil belajar informatika	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Based on Mean	0.852	Homogenitas

Diperoleh nilai signifikansi (Sig) mean sebesar $0,852 > 0,05$, yang artinya varians dari posttest kelas eksperimen dan posttest kelas control adalah sama atau homogeny.

Uji Hipotesis

Setelah data posttest diperoleh homogenitas dan normalitas, selanjutnya dilakukan, rumus Separated Variance dan uji statistik parametrik uji t (Independent Samples T Test) dapat diterapkan untuk mengevaluasi rata-rata hasil belajar informatika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki sampel serupa.

Tabel 4. uji t Levene's Test for Equality of Variiances

hasil belajar informatika	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0.852	6.475	58	0.000
Equal variances not assumed		6.475	57.761	0.000

Dalam uji signifikansi t, nilai thitung (11,138) melebihi nilai ttabel (0,318) dengan derajat kebebasan $DK = 58$ (diperoleh dari $((n1 + n2) - 2) = ((30 + 30) - 2) = 58$) pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ yang artinya nilai hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima, sementara hipotesis nol (H_0) dapat ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa, yang terbukti lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan eksperimen pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, terdapat perbedaan dalam tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Beberapa perbedaan tersebut mencakup keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran dengan tekun, menunjukkan minat yang lebih besar dalam menonton penjelasan materi, serta kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri atau dalam kelompok jika diperlukan. Penggunaan komputer juga terbukti efektif dalam merespon pertanyaan dan materi pembelajaran media.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data penelitian dan uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Padang Panjang mengalami manfaat yang signifikan dari penggunaan media alur cerita artikulasi dalam proses pendidikan. Uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dalam pengajaran mata pelajaran informatika

menghasilkan tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

Hasil ini sesuai dengan perhitungan yang penulis lakukan menggunakan program data IBM SPSS Statistics v.23 for Windows, yang mencakup uji t untuk sampel dari distribusi pengujian sampel independen. Hasil perhitungan menunjukkan nilai thitung sebesar 11,138 > ttabel sebesar 0,318, dengan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,00 < 0,05. Pada tingkat signifikansi 5%, hal ini menunjukkan bahwa nilai thitung melebihi nilai ttabel. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran artikulasi cerita memiliki dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar mata pelajaran informatika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Padang Panjang.

Dan penggunaan media pembelajaran alur cerita artikulasi ini memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar informatika siswa, seperti hasil hipotesis yang diperoleh yaitu hipotesis nol (H0) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) didukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2017. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4 (1): 35.
- Afnila, Yolni Gusnanda, Khairuddin Khairuddin, Hari Antoni Musril, and Riri Okra. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas X Di SMAN 1 Tigo Nagari." *Indonesian Research Journal On Education* 3 (1): 544–51.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16 (1).
- Agustina, Uus, and Elan Elan. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Sindangheula 02." *Js (Jurnal Sekolah)* 5 (3): 165.
- Ahmad Zaki, Diyan Yusri,. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7 (2): 809–20.
- Amri, Ulil. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP N 2 Gantarang Keke Kabupaten Banteng" 4 (3): 795–801.
- Ariansyah, Kiki. 2017. "Upaya Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di MTs Negeri Liwa Lampung Barat." *Skripsi* 1: 10.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. 2018. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." *At-Tafkir* 11 (1): 85–99.
- Juhaeni, Juhaeni, Safaruddin Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila. 2021. "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8 (2): 150..
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3 (2): 312–25.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

- Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2): 103.
- Tirtaraharja, Prof.Dr.Umar, and Drs. La Sula. 2000. *Pengantar Pendidikan*.
- Ubabuddin. 2019. “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Journal Edukatif* 5 (1): 18–27.
- Ulvi Aulia, Liza Efriyanti, and Azan Munardi. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK Pada Kelas X Di SMAN 1 BATAHAN.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 3 (1): 140–48.
- Yuriza, Devi, Supratman Zakir, Liza Efriyanti, Studi Pendidikan, Teknik Informatika, and U I N Sjech M. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam ‘ lyyatul Hujjaj Bukittinggi” 7: 32187–96.