

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Enhancing Student Motivation: Articulate Storyline Learning Media Experiment

*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Eksperimen Menggunakan
Media Pembelajaran Articulate Storyline*

Jauharotul Ramadlani Awwalina, jauharotulramadlaniawwalina@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Kemil Wachidah, kemilwachidah@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This research investigates the impact of utilizing the learning media "Articulate Storyline" on the motivation of fourth-grade students in SDN Sekardangan. Recognizing the prevalence of motivation issues among students, this study employs an experimental approach with a "one group pretest posttest design" to examine the relationship between learning media and student motivation. The data was collected through a social studies learning motivation questionnaire administered to the research sample. The findings demonstrate a significant positive effect of implementing Articulate Storyline on student learning, highlighting its potential as an effective tool for enhancing motivation in educational settings. The implications of these results offer valuable insights for educators and policymakers aiming to foster a conducive learning environment.

Highlights:

- The use of Articulate Storyline learning media significantly enhances student motivation.
- Experimental study explores the impact of Articulate Storyline on fourth-grade students' motivation.
- Findings highlight the positive influence of learning media on student motivation.

Keywords: Articulate Storyline, learning media, student motivation, experimental study, fourth-grade students.

Published date: 2023-06-26 00:00:00

Pendahuluan

Mata pelajaran IPS di SD mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang lebih tinggi jenjangnya . Dengan adanya mata pelajaran IPS di SD siswa akan dibekali dengan pengetahuan, wawasan, serta pengalaman tentang kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya agar siswa tanggap akan persoalan sosial yang terjadi di sekitarnya, dengan pembelajaran IPS di SD juga diharapkan agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menyelesaikan persoalan tersebut dengan baik, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Serta IPS merupakan ilmu yang mengkaji, mempelajari, menganalisis, serta menelaah kondisi sosial di lingkungan sekitar siswa, untuk membangun serta menerapkan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat berubah dan berkembang sehingga membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab .

IPS di sekolah dasar pada hakekatnya adalah suatu adaptasi atau penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang terorganisasi yang di sediakan secara ilmiah untuk tujuan pembelajaran dan Pendidikan . Dan juga IPS di sekolah dasar sebagai suatu pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu sosial sebagai bahan pembelajaran kepada siswa . Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang dapat melatih keterampilan bersosialisasi siswa dimulai dari cara berkomunikasi, bekerjasama serta mengendalikan dirinya . Dalam materi pembelajaran IPS saat ini belum sesuai dengan harapan yaitu belum dapat membiasakan maupun mengamalkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS masih bersifat buku bacaan hanya menghafalkan materi-materi dari buku tanpa ada kesadaran dari siswa untuk mewujudkan melalui tindakan nyata dalam lingkungan sosialnya.

Motivasi belajar merupakan faktor yang sangat penting terhadap hasil belajar siswa yang positif .Jika motivasi belajar siswa rendah maka memiliki semangat belajar yang rendah juga sehingga nilai yang didapat rendah. Dengan adanya motivasi belajar yang kuat maka membuat siswa semangat dan tekun untuk belajar maka terwujudlah dengan hasil belajar siswa yang tinggi serta dengan motivasi belajar siswa akan dapat mencapai tujuan yang diinginkannya .Terdapat 2 faktor yang membuat semangat dan motivasi siswa dalam belajar rendah yaitu faktor internal dan eksternal , faktor internal yaitu kondisi fisik siswa, jika kondisi fisik siswa terganggu maka proses pembelajaran juga menjadi terganggu. Faktor Eksternal yaitu kurangnya kepedulian orang tua terhadap anak. Contoh orang tua kurang peduli terhadap anaknya adalah kurangnya kontrol orang tua dalam mengawasi anaknya dalam bermain "handphone" masih kurang, hal ini menyebabkan siswa kecanduan bermain "handphone" sehingga motivasi belajar siswa menurun .

Dalam hasil pengamatan kelas IV di SDN Sekardangan siswa kurang memperhatikan guru dan siswa suka mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas. Dan di kelas IV terdapat 1 siswa yang belum bisa membaca, jika saat pembelajaran hanya menggunakan buku dan guru meminta siswa untuk membaca sendiri-sendiri materi yang ada dibuku siswa tersebut akan mengalami kesulitan. Dan saat guru meminta siswa tersebut untuk mengulas kembali materi yang dibaca siswa tersebut akan kesulitan, dan siswa tersebut tidak dapat memahami dan menguasai materi yang ada di buku pelajarannya.

Pada abad 21 ini teknologi berkembang sangat pesat, kita sebagai manusia tidak bisa lepas dengan namanya teknologi. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan didalamnya mengandung isi/pesan pembelajaran . Serta media pembelajara interaktif adalah media yang dirancang untuk siswa sebagai alat bantu mencapai tujuan pembelajaran dimana siswa aktif berinteraksi dengan media . Media pembelajaran harus menyesuaikan dengan saat ini yaitu menggunakan teknologi. Dengan begitu pembelajaran akan menjadi menarik dan tidak cepat bosan saat membaca atau mendengarkan materi pembelajaran tersebut. *Articulate storyline* adalah media pembelajaran yang mudah digunakan dan cocok untuk siswa SD. Media pembelajaran interaktif *articulate stroryline* merupakan media yang sejenis dengan *powerpoint*, namun media interaktif *articulate stroryline* memiliki karakteristik yang berbeda dengan *powerpoint*, media *articulate stroryline* memiliki sistem *tringger* atau *navigasi*. Media pembelajaran Interaktif *articulate storyline* adalah media pembelajaran interaktif yang memiliki berbagai macam fitur yang tidak terdapat di *powerpoint*. Dengan menggunakan media *articulate storyline* dapat membantu guru untuk menjelaskan materi yang akan dijelaskan, agar siswa tidak lagi bosan dengan pembelajaran IPS dan motivasi belajar siswa akan meningkat, karena materi akan dikemas menjadi menarik dengan ditambahkan background, gambar, lagu, dan juga suara agar siswa yang masih belum bisa membaca bisa mendengarkan materi yang terdapat di *articulate storyline* tanpa harus bisa membaca.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui akibat dari diberikannya perlakuan kepada subjek penelitian. Yang kemudian dapat diolah menggunakan *paired sample t-test*. Dengan subjek penelitian yang diambil ialah siswa kelas IV. Dengan menggunakan teknik tes yaitu *pretest dan posttest*. Dikarenakan penelitian memberikan peluang dan kesempatan yang sama untuk populasi. Populasi dan sampel yang diambil sesuai dengan karakteristik yang diinginkan oleh peneliti. Data-data yang diambil melalui penyebaran angket dan hasil tes *pretest posttest* untuk siswa kelas IV dan kemudian penyajian data.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Definisi *Pre-Eksperimental Design* adalah suatu bentuk rancangan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan satu kelompok penelitian. Sedangkan penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. *One-group pretest-posttest design* ialah suatu desain penelitian eksperimen yang menggunakan satu kelompok untuk diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan atau *treatment*, dan memberikan *posttest* setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Artinya desain *one-group pretest-posttest design* dilakukan menggunakan satu kelas. Dan untuk penganalisisannya berbantu SPSS. Berikut tahapan dalam analisis data: Pertama melakukan observasi secara langsung di SDN yang dituju yakni SDN SDN Sekardangan. Pada pelaksanaan observasi ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya meninjau sekolah secara langsung, dan bertemu siswa kelas IV SDN Sekardangan. Tahapan kedua yakni penyebaran angket untuk siswa, dimana jumlah soal angket yang diberikan sebanyak 18 dengan skala 1-4. Dengan kriteria 1 tidak setuju, 2 kurang setuju, 3 setuju, 4 sangat setuju tahapan terakhir perhitungan data serta pengambilan kesimpulan. Berikut daftar instrument yang digunakan :

No	Pertanyaan Angket
1	Saya tidak mengalami kesulitan saat mempelajari materi IPS.
2	Saya sering berharap tidak ditunjuk untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
3	Saya akan berusaha dengan baik saat ditunjuk untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
4	Saya mengerjakan soal-soal IPS jika ada PR saja.
5	Saya selalu belajar IPS meskipun tidak ada ulangan.
6	Saya membaca materi IPS sebelum jam pelajaran dimulai.
7	Saya belajar IPS karena saya ingin menjadi guru IPS.
8	Saya belajar dengan sungguh-sungguh karena malu mendapat nilai IPS yang jelek.
9	Saya ingin memperdalam tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia.
10	Saya rutin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan agar mendapat nilai tambahan dari guru.
11	Saya berusaha untuk mendapatkan nilai ulangan IPS yang terbaik agar dipuji oleh guru.
12	Saya rajin belajar IPS agar mendapatkan pujian dari orang tua.
13	Saya selalu berdiskusi dengan teman mengenai materi IPS yang diajarkan guru.
14	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.
15	Saya tidak merasa bosan dengan materi pembelajaran IPS yang diberikan guru.
16	Saya tidak terpengaruh dengan teman-teman yang tidak mau rajin belajar.
17	Saya akan menghentikan mengerjakan tugas IPS, jika diajak teman bermain.
18	Saya tetap mengerjakan PR IPS meskipun sebagian siswa tidak mau mengerjakannya.

Table 1. Daftar pertanyaan motivasi belajar [1]

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengaruh penggunaan media interaktif articulate storyline terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN Sekardangan. Proses penelitian dilakukan pada bulan Maret. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui 3 tahapan. Tahapan tersebut yaitu observasi, penyebaran angket motivasi kepada siswa, dan dilakukannya *pretest-posttest*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan guru dan siswa suka mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.

Hasil dari perolehan jawaban angket motivasi belajar siswa kelas IV menunjukkan bahwa siswa masih kurang memiliki motivasi belajar. Sehingga memperoleh nilai yang paling rendah adalah 28 dan nilai yang paling tinggi adalah 36 dari 18 item pertanyaan. Sedangkan perolehan untuk nilai *pretest* tertinggi sebesar 63, dengan nilai rata-rata 81.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* nilai uji t sebesar 28,421 dengan artian bahwa terdapat pengaruh terhadap penerapan media interaktif articulate storyline terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS dengan arah yang positif. Dan untuk hasil uji t menunjukkan bahwa taraf sig. (*two-tailed*) adalah 0,000, sedangkan hipotesis yang digunakan adalah (*one-tailed*) maka taraf sig. (*two-tailed*) dibagi. Hasil dari 0,000 adalah 0, maka taraf signifikansinya adalah $0 < 0,05$, dan berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikansi antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Pada perolehan data menunjukkan bahwa ketika nilai siswa baik maka dibaliknya terdapat media yang membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dan sebaliknya nilai siswa kurang baik maka kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan pemaparan-pemaparan statistika terkait pengaruh penggunaan media *articulate storyline* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran IPS sangatlah penting untuk keberlangsungan pendidikan siswa dimasa depan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengaruh penggunaan media interaktif *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN Sekardangan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan media interaktif *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Semakin tinggi siswa memiliki motivasi belajar semakin tinggi juga nilai yang diperoleh oleh siswa.

Jadi kesimpulan dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media interaktif *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN Sekardangan. Serta terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

References

1. A. Susanto, Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
2. N. W. N. Asriningsih, . I. W. Sujana dan . I. G. A. P. S. Darmawati, "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media," Jurnal Mimbar Ilmu, vol. 26, 2021.
3. S. Esterina, D. A. Marhayani dan Mertika, "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV," Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, vol. 14, pp. 1-6, 2022.
4. A. N. Puthree, D. W. Rahayu, M. Ibrahim dan M. S. Djazilan, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar , vol. 5, pp. 3101 - 3108, 2021.
5. A. P. Pratama, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD," Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol. 2, pp. 88-95, 2021.
6. M. F. A. Nugroho, . A. Wahida dan Margana, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL," Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), vol. 3, 2020.
7. N. Zaini dan N. Khori, "Pendampingan Pembelajaran Daring Terhadap Peserta Didik SD/MI di Desa Guci Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif," Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, vol. 1, pp. 14-27, 2021.
8. Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3," Indonesian Language Education and Literature, vol. 6, p. 84 - 92, 2020.
9. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D, Bandung: Alfabeta, 2021.
10. S. Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rhineka Cipta, 2010.