Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Yeni Angraini[1], Framz Hardiansyah[2], Iwan Kuswandi[3]
[1,2,3]STKIP PGRI Sumenep, Indonesia
E-mail: yeniangraini334@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2024-12-15
Revised: 2025-01-22
Published: 2025-02-10

Keywords:
Learning Media;
Articulate Storyline 3;
IPAS Learning Outcomes.

Abstract
This study aims to determine the effect of using Articulate Storyline 3 learning media in improving IPAS learning outcome on the material of plant body parts at SDN Moncek Timur. The type of research used is a quantitative approach with an experimental model. This experimental research was carried out using a Pre-Experimental Design desaign, where there was only one experimental group without a control group. The research desaign applied is one group pretest-postest, which makes it possible to compare the learning outcomes of students before and after the application of Articulate Storyline 3 learning media. Based on the results of the paired sample t-test test, the significance value (2-tailed) is 0,000. Based on the decision-making rules in the paired sample t-test test, where the significance value (2-tailed) <0,05 or 0,000 <0,05, that the H0 hypothesis is rejected and Ha is accepted, thus, it can be concluded that the use of Articulate Storyline 3 learning media has an effect in improving student learning outcomes at SDN Moncek Timur.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2024-12-15
Direvisi: 2025-01-22
Dipublikasi: 2025-02-10

Kata kunci:
Media Pembelajaran;
Articulate Storyline 3;
Hasil Belajar IPAS.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan di SDN Moncek Timur. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen. Penelitian eksperimen ini dilaksanakan menggunakan desain *Pre-Experimental Design*, dimana hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest*, yang memungkinkan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran *Ariculate Storyline 3*. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test, dimana nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05, bahwa hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Moncek Timur.

I. PENDAHULUAN

Di zaman sekarang, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode tradisional seperti yang digunakan pada masa lalu. Hal ini menuntut tenaga pendidik untuk mengikuti perkembangan zaman, khususnya dalam hal teknologi. Seorang guru tidak hanya dituntut untuk mahir dalam menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu memanfaatkan berbagai teknologi modern sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, seperti internet, aplikasi, perangkat lunak, dan perangkat keras lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, serta mendorong kreativitas mereka. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat memberikan dampak positif dalam proses belajar, meningkatkan minat siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermanfaat bagi mereka (Fadilah et al., 2023).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu inovasi menarik dalam memanfaatkan TIK adalah penggunaan perangkat lunak pembelajaran interaktif yang memungkinkan penyampaian materi secara kreatif dan menarik. Salah satu perangkat lunak yang populer dalam pengembangan media pembelajaran adalah *Articulate Storyline 3*. Diluncurkan pada tahun 2014, software ini mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti slide, animasi flash (swf), video, dan karakter animasi ke dalam satu paket pembelajaran yang utuh. Dengan berbagai

template siap pakai yang disediakan, Articulate Storyline 3 mempermudah pengembangan materi ajar secara efisien, sekaligus menghemat waktu yang diperlukan (Rohman et al., 2023).

Articulate Storyline merupakan sebuah alat atau platform yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, yang dirancang untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar. Dengan berbagai menu yang praktis dan fitur yang mendukung, perangkat ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Leztiyani, 2021). Articulate Storyline 3 tidak hanya menawarkan kemudahan dalam pembuatan materi ajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal bagi siswa. Kemampuan software ini dalam mengintegrasikan berbagai jenis konten multimedia memungkinkan guru atau pengembang materi untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan audiens. Selain itu, output dari Articulate Storyline 3 kompatibel dengan berbagai platform, termasuk Learning Management System (LMS), sehingga memudahkan distribusi materi kepada siswa. Dengan fitur-fitur canggih yang dimilikinya, perangkat lunak ini menjadi salah satu solusi utama dalam menghadirkan pembelajaran digital yang efektif di era modern.

Dapat disimpulkan bahwa Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan interaktif. Software ini membantu meningkatkan fokus siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Berkat fitur-fitur yang ramah pengguna dan beragam pilihan interaktif, Articulate Storyline 3 memudahkan para pendidik dalam menciptakan konten pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan efektif. Penggunaan Articulate Storyline 3 memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif dalam memahami materi melalui aktivitas interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan kemudahan akses dan fleksibilitasnya, perangkat lunak ini dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran, menjadikannya solusi ideal untuk pembelajaran di era digital.

Salah satu keunggulan utama *Articulate Storyline 3* adalah berbagai menu yang praktis serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, seperti pengintegrasian elemen multimedia (gambar, audio, video), kuis interaktif, dan animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran. Hal ini memungkinkan pengajaran yang lebih menarik, dan mempermudah mereka untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, *Articulate Storyline 3* menyediakan berbagai alat untuk membuat pembelajaran berbasis skenario, simulasi, dan pembelajaran berbasis masalah, yang membuat siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan berbagai fitur tersebut, perangkat lunak ini mendukung pengembangan materi yang lebih kreatif dan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan kemudahan dalam pembuatan dan pengelolaan konten yang interaktif, *Articulate Storyline 3* menjadi pilihan yang sangat tepat bagi pendidik yang ingin menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan efektif bagi para siswa. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Hanif (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN Tambakrejo Magetan. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini mempertegas pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Multimedia berbasis Articulate Storyline memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui elemen-elemen visual, audio, dan interaktif. Selain meningkatkan pemahaman, pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Penelitian seperti ini memberikan landasan kuat bagi pendidik untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses belajar-mengajar.

Pada tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dibagi menjadi dua bagian, yaitu IPA pada semester 1 dan IPS pada semester 2. Penelitian ini akan difokuskan pada materi IPA, khususnya yang berkaitan dengan pembahasan tentang bagian-

bagian tubuh tumbuhan. Alasan peneliti memilih SDN Moncek Timur sebagai lokasi penelitian adalah karena sekolah tersebut memiliki fasilitas *chromebook* yang memadai, yang merupakan perangkat yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan mempertimbangkan bahwa SDN Moncek Timur sudah memiliki akses terhadap perangkat yang mendukung, peneliti merasa bahwa sekolah ini merupakan tempat yang ideal untuk menguji pengaruh penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan hasil belajar. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah, terutama di sekolah yang sudah memiliki fasilitas pendukung namun belum mengoptimalkan penggunaannya.

Di era pendidikan modern saat ini, penggunaan media pembelajaran telah menjadi hal yang umum. Banyak pendidik yang menyadari bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar siswa. Namun, tidak semua pendidik mampu mengadaptasi media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada. Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga terlihat dari meningkatnya minat dan antusiasme siswa terhadap penerapan teknologi dalam kegiatan belajar. Media berbasis teknologi juga dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Amelia et al., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di SDN Moncek Timur." Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan dalam pembelajaran IPAS di SDN Moncek Timur, serta untuk melihat sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Moncek Timur, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen. Setyaningsih et al., (2020) mengatakan Penelitian eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Dalam penelitian eksperimen, peneliti secara sengaja memanipulasi variabel independen untuk mengamati pengaruhnya terhadap variabel dependen. Metode ini biasanya dilakukan dalam kondisi yang terkontrol, sehingga faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil penelitian dapat diminimalkan. Penelitian eksperimen sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, psikologi, dan ilmu alam, untuk memastikan bahwa hubungan yang teridentifikasi benar-benar bersifat kausal. Pengujian ini melibatkan manipulasi terhadap satu variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tidak mengalami manipulasi tersebut. Penelitian eksperimen dilaksanakan dengan bentuk Pre-Experimental Design, sehingga dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen dan tidak menggunakan kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest, di mana kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum perlakuan dilakukan, dan posttest dilaksanakan setelah menggunakan media Articulate Storyline 3.

Dalam rancangan ini, sebelum proses pembelajaran dimulai kelas eksperimen terlebih dahulu diberi tes awal (pretest) berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Kemudian, perlakuan diberikan melalui pembelajaran IPAS dengan materi bagian tubuh tumbuhan, guna mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan, sebelum perlakuan dilakukan. Setelah pembelajaran menggunakan Articulate Storyline 3, siswa akan kembali diuji melalui posttest untuk melihat sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman mereka. Perbandingan hasil pretest dan posttest akan memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata (mean) dan persentase, serta analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t test paired. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data, seperti distribusi nilai dan tren yang muncul dalam hasil penelitian. Sementara itu, uji paired t-test digunakan untuk

membandingkan dua set data yang saling berpasangan, seperti hasil pretest dan posttest, guna menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai data sekaligus membuktikan validitas hipotesis yang diajukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pretest

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Moncek Timur diperoleh data yang dikumpulkan melalui penggunaan instrument tes. Berikut adalah nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh dari siswa.

Tabel 1. Mean (Rata-Rata) Nilai Pretest

No	x	f	fx
1	55	5	225
2	60	2	120
3	65	4	260
4	70	3	210
5	75	1	75
6	80	-	-
Jumlah		15	890
Rata-Rata (Mean)		59,33	

Hasil perhitungan di atas menunjukkan nilai rata-rata (mean) yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan atau sebelum menggunakan media Articulate Storyline 3, yaitu sebesar 59,33. Adapun hasil belajar pada pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Tingkat Penguasaan Materi Pretest

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori Hasil Belajar
1	0-60	7	46,6	Perlu bimbingan
2	61-70	7	46,6	Cukup
3	71-80	1	6,8	Baik
4	81-100	-	0,00	Sangat baik
Jumlah		15	**100**	-

Berdasarkan dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest terdistribusi sebagai berikut: 46,6% siswa memerlukan bimbingan, 46,6% berada pada kategori cukup, 6,8% kategori baik, dan 0,00% pada kategori sangat baik. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPAS sebelum penerapan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tergolong rendah.

2. Deskripsi Hasil Postest

Setelah dilakukan penelitian dengan memberikan soal posttest, terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut diketahui berdasarkan hasil posttest yang diperoleh. Selanjutnya, hasil posttest siswa dihitung menggunakan rumus rata-rata (mean) untuk mendapatkan nilai rata-rata sebagai berikut.

Tabel 1. Mean (Rata-Rata) Nilai Posttest

No	x	f	fx
1	75	2	150
2	80	4	320
3	85	3	255
4	90	2	180
5	95	4	380
Jumlah		15	1285
Rata-Rata (Mean)		85,66	

Hasil perhitungan di atas merupakan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Articulate Storyline 3*, yang menunjukkan rata-rata (mean) sebesar 85,66. Adapun kategori hasil belajar pada nilai posttest dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Tingkat Penguasaan Materi Postest

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori Hasil Belajar
1	0-60	-	0,00	Perlu bimbingan
2	61-70	-	0,00	Cukup
3	71-80	6	40	Baik
4	81-100	9	60	Sangat baik
Jumlah		15	**100**	-

Berdasarkan dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap posttest dapat dikategorikan sebagai berikut: 0,00% pada kategori perlu bimbingan, 0,00% pada kategori cukup, 40% pada kategori baik, dan 60% pada kategori sangat baik. Berdasarkan data hasil persentase diatas dapat dikatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif

berbasis *Articulate Storyline 3* yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran IPAS tergolong sangat baik.

3. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas data menggunakan uji shapiro wilk dengan taraf sig. 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.204	15	.092	.883	15	.052
Postest	.182	15	.197	.889	15	.065
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber: Data diolah peneliti dengan SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel yang terlampir, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (sig.) untuk pre-test adalah 0,052, sedangkan untuk post-test adalah 0,065. Nilai signifikansi pre-test lebih besar dari 0,05 (0,052 > 0,05) dan nilai signifikansi post-test juga lebih besar dari 0,05 (0,065 > 0,05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji pre-test dan post-test memiliki distribusi yang normal.

4. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

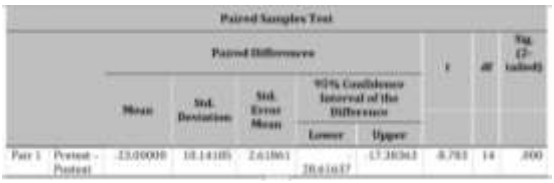
Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.065	1	28	.801
	Based on Median	.051	1	28	.822
	Based on Median and with adjusted df	.051	1	27.849	.822
	Based on trimmed mean	.065	1	28	.801

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,801. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,801 > 0,05), yang menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh dari pengisian soal multiple choice pada pre-test dan post-test memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Perhitungan uji paired sample t-test dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut adalah hasil dari uji paired sample t-test tersebut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis



Berdasarkan hasil uji paired sample t-test di atas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test, dimana nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Moncek Timur.

B. Pembahasan

Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan mutu pendidikan serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran digital dan interaktif kini telah diterapkan di dalam kelas (Musyafffa, Irsyad Fadhil, 2024). Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dan bermanfaat, terutama jika disajikan dengan cara yang tepat. Multimedia memiliki potensi untuk memperluas akses terhadap pengetahuan dan informasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan pengalaman belajar, serta secara efektif meningkatkan aksesibilitas lingkungan pembelajaran bagi kelompok-kelompok siswa yang beragam dalam mengeksplorasi materi pelajaran (Fiani Wulan Saputri`` & Tirtoni, 2022). Articulate Storyline 3 adalah salah satu jenis perangkat

lunak yang digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif. Media ini memungkinkan pembuatan materi ajar yang tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga mencakup elemen visual dan audio yang mendukung proses belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer, seperti Articulate Storyline 3, semakin diminati karena dapat menyajikan materi pembelaja-ran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, penting untuk menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang menyenang-kan serta melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang inovatif dapat mening-katkan interaksi antara guru dan siswa dengan cara memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif, salah satunya yang berbasis pada Articulate Storyline (Halimah & Indriani, 2021). Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline, terlihat bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini mendorong terjadinya interaksi yang lebih intens antara guru dan siswa, yang pada gilirannya dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, yang tercermin dalam peningkatan hasil belajar mereka, sebagaimana dibuktikan oleh data hasil Posttest (Yondrias & Ta'ali, 2023).

Dengan demikian penelitian ini sejalan dengan penelitian Ananda et al., (2022) yang menjelaskan bahwa Media Articulate Storyline berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam materi Konsep Tari pada pembelajaran SBDP. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Soraya & Ningtias, (2023) yang membuktikan adanya pengaruh media pembelajaran Articulate Storyline terhadap pencapaian hasil belajar matematika pada siswa kelas V sekolah dasar. Secara keseluru-han, penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disarankan agar pendidik mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, terutama dalam materi yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam dan aplikasi praktis.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan di SDN Moncek Timur. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test*, di mana nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 terbukti efektif dalam meningkat-kan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah agar pihak sekolah mempertimbangkan untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline 3 di semua jenjang kelas. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan efektif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di setiap tingkat pendidikan. Karena hasil dari peneletian yang dilakukan oleh peneliti penggunaan media articulate storyline 3 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Amelia, B. N., Mintohari, D., & Pd, M. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar*.

Ananda, R., Desyandari, & Mayar, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline terhadap Peningkatan Hasil Belajar SBDP di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 11351–11356.

AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Prosocial behavior of elementary school students based on gender differences in society 5.0. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, *3*(3), 390–396.

AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *16*(2), 1999-2011.

Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(7), 5140-5149.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Fiani Wulan Saputri``, O., & Tirtoni, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Krembung Pada Masa Pandemi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *7*(02), 628–637. https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.197

Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagi Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, *30*(2), 159. https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p159

Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(3), 1159-1166.

Hardiansyah, F., & Abuyamin Rasia, M. M. (2022, April). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 9, No. 1, pp. 253-268). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: https://ejournal. upi. edu/index. php/mimbar/index.

Hidayatillah, Y., Wahdian, A., & Misbahudholam, M. (2022). Peran Sekolah melalui Kegiatan Pembiasaan Terintegrasi Pembelajaran IPS untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *8*(4), 1422-1433.

Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 104-113.

Kuswandi, I. (2020). Tahapan Pengembangan Moral: Perspektif Barat dan Islam. *Jurnal Ar-Risalah Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, *18*(1).

Kuswandi, I., & Asmoni, A. (2023). Epistemologi Keilmuan Pesantren Pendekatan Multidisipliner. *DINAMIKA: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, *8*(2), 23-34.

Kuswandi, I. (2024). Actualization of Meaning and Motives For Entering The Sufism Order On Max Weber Perpective:(STUDY OF THE EXPERIENCE OF TIJANIYYA ORDER PRACTIONERS IN PESANTREN IN MADURA). *ATTARBAWIY: Malaysian Online Journal of Education*, *8*(1), 39-51.

Leztiyani, I. (2021). Articulate Storyline;

Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(1), 24–35.

Musyafffa, Irsyad Fadhil, et all. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Kemam[uan Berpikir Kritis Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(02), 53–54.

Rohman, Z. F., Sofyaningsih, V., & Azis, D. K. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan media articulate storyline 3. *Educational Technology for Elementary School*, *1*(1), 25–46. https://doi.org/10.33292/edites.v1i1.214

Sari, P. K., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo Magetan. *Journal of Scientech Research and Development*, *5*(2), 153–161. https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.175

Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (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*, *20*(2), 144–156. https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772

Soraya, R., & Ningtias, S. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, *5*(1), 94–101.

Yondrias, S., & Ta'ali. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Pembelajaran Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *04*(02), 377–385.