

# PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 DIWEK

<sup>1</sup>Siti Kholifah, <sup>2</sup>Safiil Maarif

e-mail : [1kholifahsiti486@gmail.com](mailto:kholifahsiti486@gmail.com), [2safiil\\_m@yahoo.com](mailto:safiil_m@yahoo.com)

Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

## ABSTRAK

Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang diinginkan, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif diantara siswa. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai alat yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran dirancang sebaik mungkin agar siswa dapat mencerna dan memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu media pembelajaran berbasis IT dan non IT. Yang dimaksud media pembelajaran berbasis IT yaitu segala media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembuatannya. Kondisi tersebut menarik peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Diwek". Rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek.

Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas VII D sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VII G sebagai kelas eksperimen pada SMP Negeri 1 Diwek. Data penelitian diambil dengan menggunakan metode tes, yaitu lembar tes hasil belajar yang berupa 5 soal uraian dengan nilai maksimal 100.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis uji T dengan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* pada data tes hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai *Sig.* (2-tailed) = 0,010. Dasar pengambilan keputusan adalah  $H_0$  diterima, jika nilai *Sig.* > 0,05 karena nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar 0,010 berarti *Sig.* (2-tailed) = 0,010 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dengan kata lain  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Hasil Belajar Matematika Siswa

## ABSTRACT

*The learning process has many factors that can influence the achievement of learning objectives, one of which is learning media. With learning media, teachers can create various desired classroom situations, and create a conducive learning atmosphere among students. Learning media can be described as a tool that contains information or instructional messages and can be used in the learning process. Therefore, learning media is designed as well as possible so that students can digest and understand the material provided. Learning media is divided into two, namely IT-based and non-IT-based learning media. What is meant by IT-based learning media is all learning media that utilize technology in the manufacturing process. These conditions attracted researchers to conduct research with the title "The Influence of Application of Articulate Storyline 3 Learning Media on Mathematics Learning Outcomes of Class VII Students of SMP Negeri 1 Diwek". The formulation of the problem in the research is Is there any effect of applying Articulate Storyline 3 learning media to the learning outcomes of class VII students of SMP Negeri 1 Diwek*

*This study used a sample of class VII D students as the control class and students of class VII G as the experimental class at SMP Negeri 1 Diwek. The research data was taken using the test method, namely a learning achievement test sheet in the form of 5 description questions*

with a maximum value of 100.

*Based on the results of the hypothesis analysis of the T test using the SPSS for Windows version 26 program, the Sig. (2-tailed) = 0.010. The basis for the decision is that  $H_0$  is accepted, if the Sig value is  $> 0.05$  because the Sig. (2-tailed) of 0.010 means Sig. (2-tailed) = 0.010  $< 0.05$  then  $H_0$  is rejected in other words  $H_1$  is accepted. This shows that there are differences in the learning outcomes of class VII students of SMP Negeri 1 Diwek with and without using Articulate Storyline 3 learning media. So it can be concluded that there is an influence of learning media of Articulate Storyline 3 on the learning outcomes of students of class VII SMP Negeri 1 Diwek*

**Keywords:** Learning Media, Articulate Storyline 3, Student Mathematics Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan dan kemajuan suatu negara, ini sesuai dengan UU RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.”. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maju atau mundurnya suatu bangsa ini bisa ditinjau dari kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan juga merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia. Upaya yang bisa dilakukan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yaitu dengan melakukan evaluasi, perbaikan, perubahan dan pembaruan aspek – aspek pendidikan. Aspek – aspek pendidikan yang perlu dilakukan evaluasi, perbaikan, perubahan dan pembaruan yaitu kurikulum, sarana prasarana, strategi pembelajaran (model, pendekatan, dan metode), dan materi.

Matematika merupakan induk dari segala ilmu dalam pendidikan. Oleh sebab itu, semua siswa dengan program pendidikan apapun baik ilmu alam maupun ilmu sosial diwajibkan mempelajari matematika dengan porsinya masing-masing. Namun, begitu banyak orang memandang matematika sebagai bidang studi paling sulit (Mulyono, 2010:251). Kesulitan tersebut dapat memicu berbagai masalah lain seperti ketakutan siswa pada matematika dan kurangnya

ketertarikan siswa untuk belajar matematika sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa dalam memperoleh keberhasilan memahami suatu materi pembelajaran dari proses belajar yang diukur melalui tes dan dalam bentuk nilai. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan (Hamalik,2011:21). Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika karena akan memberikan gambaran kepada guru terhadap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajar dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang diinginkan, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif diantara siswa. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai alat yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran dirancang sebaik mungkin agar siswa dapat mencerna dan memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu media pembelajaran berbasis IT dan non IT. Yang dimaksud media pembelajaran berbasis IT yaitu segala media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembuatannya.

Pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan sangat minim. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Kusuma selaku *Education Lead* dari *Microsoft* Indonesia yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia masih berkisar 20% saja (Republika,2016). Hal yang menghambat terbesar dalam pemanfaatan tersebut diantaranya adalah tidak tersedianya materi yang berkualitas dan bermakna untuk dikemas menggunakan *m-learning*, kurangnya pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi, serta sarana dan prasarana untuk mengadakan konten pembelajaran tersebut (Akbar. 2019). Padahal perkembangan teknologi saat ini sangat memungkinkan dan membantu

pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik. Media pembelajaran interaktif adalah salah satu jenis pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satunya seperti *Kahoot*, *Quizziz*, *Powtoon*, *Articulate Storyline* dan lain sebagainya

*Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang ditawarkan oleh situs *articulate.com*. Perangkat lunak ini dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu presentasi atau penyampaian materi pembelajaran yang bersifat interaktif dengan memadukan teks, suara, gambar, animasi, audio, maupun video sekaligus. Jika perangkat lunak ini dibuat dengan desain dan konten yang kreatif maka dapat menumbuhkan minat dan motivasi pelajar dalam memahami materi. Setelah berhasil meluncurkan versi 1 dan 2, saat ini *Articulate Storyline* telah tersedia dalam versi 3, tentunya dengan fitur yang lebih baik.

Kelebihan fitur yang dimiliki media *Articulate Storyline 3* antara lain adanya menu *home* yang digunakan untuk memulai mendesain konsep yang akan digunakan, membuat dan menambah *slide*, mendesain *questions banks*, dan dapat mereview tampilan soal yang sudah dibuat. Selain menu *home* terdapat ikon *insert* yang digunakan untuk mempercantik tampilan media pembelajaran yang dibuat. Pada ikon *insert* dapat menambahkan media *character*, gambar, *shape*, video, audio, *caption*, *web object*, *text box*, *table* dan *interactive object*. Menjadikan media tersebut lebih menarik, melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba, dan memudahkan siswa untuk berinteraksi langsung serta mendemonstrasikan materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap pemahaman materi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengusung judul penelitian “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Diwek”. Karena pada sekolah SMP Negeri 1 Diwek belum pernah dilakukan penelitian yang menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan *Quasi Eksperimen Design tipe Nonequivalent Posttest-Only Control Group* (Lestari, 2017:136). Dalam desain *tipe Nonequivalent Posttest-Only Control Group* peneliti mengambil dua kelompok sampel yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Diwek pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, dengan pengambilan 2 kelas yaitu kelas VII D sebagai kelas kontrol dan kelas VII G sebagai kelas eksperimen. Kelas Eksperimen menggunakan model pembelajaran *Explicit Intruction* dengan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran *Explicit Intruction* tanpa media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Pemilihan materi pembelajaran adalah bangun ruang.

Setelah treatment, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengevaluasi dampak dari media pembelajaran yang diberikan. Sebelumnya, lembar tes telah divalidasi melalui validasi ahli.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik *Independent Sample t-test* (Uji-*t*) setelah melakukan pengujian awal seperti uji normalitas data dan uji homogenitas. Ini bertujuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan tanpa penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

## **HASIL**

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah hasil belajar matematika siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang diberikan kepada siswa kelas VII-D sebagai kelas kontrol dan kelas VII-G sebagai kelas eksperimen di SMP Negeri 1 Diwek. Tes ini terdiri dari 5 soal uraian tentang materi bangun ruang. Sebelum digunakan, Instrumen tes, Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*, Modul Ajar, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) telah divalidasi oleh sejumlah validator ahli yaitu 2 guru matematika di SMP Negeri 1 Diwek, dan dosen IT di STKIP PGRI Jombang.

Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan *SPSS for windows versi 26*. Sebelum melakukan uji hipotesis, data tersebut diuji untuk

normalitas distribusinya. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov Test dengan taraf signifikan 5%, diperoleh nilai *Sig.* sebagai berikut :

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Nilai Posttest Kelas Kontrol	Nilai Posttest Kelas Eksperimen
N		32	32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	70.03	76.47
	Std. Deviation	10.272	9.165
Most Extreme Differences	Absolute	.153	.148
	Positive	.153	.148
	Negative	-.065	-.098
Test Statistic		.153	.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.056 <sup>c</sup>	.072 <sup>c</sup>

Berdasarkan hasil *output* SPSS di atas, diperoleh nilai *Sig* pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* adalah sebesar 0,072 dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti pengambilan keputusannya  $Sig > \alpha$  yaitu  $0,072 > 0,05$ . Maka berdasarkan pengambilan keputusan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya data nilai hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen berdistribusi normal. Selain itu, diperoleh juga nilai *Sig* pada kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* adalah sebesar 0,056 dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti pengambilan keputusannya  $Sig > \alpha$  yaitu  $0,056 > 0,05$ . Maka berdasarkan pengambilan keputusan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya data nilai hasil belajar matematika siswa kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah menguji normalitas data, lalu menguji homogenitas untuk mengetahui varian dari data dua kelompok sampel tersebut homogen atau tidak. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS *for windows versi 26*. Hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) diperoleh nilai *Sig.* sebagai berikut :

**Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Hasil	Based on Mean	.846	1	62	.361
	Based on Median	.862	1	62	.357

Belajar	Based on Median and with adjusted df	.862	1	61.980	.357
	Based on trimmed mean	.846	1	62	.361

Berdasarkan hasil *output* SPSS di atas, diperoleh nilai *Sig.* pada uji *homogeneity of variances* adalah sebesar 0,357 dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti pengambilan keputusannya  $Sig > \alpha$  yaitu  $0,357 > 0,05$ . Maka berdasarkan pengambilan keputusan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya data nilai hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh tersebut peneliti melihat dari ada atau tidaknya perbedaan nilai hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dengan nilai hasil belajar matematika siswa kelas kontrol dengan *uji-t* yaitu *Independent-Samples t Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS *for windows* versi 26. Hasil uji *Independent-Samples t Test* dengan bantuan SPSS dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) diperoleh nilai *Sig.* sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Hasil Belajar	Equal variances assumed	.846	.361	-2.645	62	.010	-6.437	2.434	-11.302	-1.573
	Equal variances not assumed			-2.645	61.211	.010	-6.437	2.434	-11.303	-1.572

Berdasarkan uji hipotesis terhadap hasil belajar matematika siswa menggunakan *Independent-Samples t Test*, didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek. Hal ini terbukti pada uji *Independent-Samples t Test* menggunakan SPSS diperoleh  $Sig < \alpha$  yaitu  $0,010 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek yang diberi pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Dengan demikian, jika terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas

eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek, peneliti membutuhkan alokasi waktu  $3 \times 40$  menit untuk pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Explicit Instruction* tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan alokasi waktu  $3 \times 40$  menit untuk pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Explicit Instruction* dan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Alokasi waktu  $2 \times 40$  menit pada pertemuan pertama kelas kontrol hari Senin, 29 Mei 2023. Peneliti memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa. Setelah itu siswa diminta untuk membuka buku paket dan mengamati benda yang ada di kelas yang berbentuk bangun ruang. Setelah itu peneliti memberikan pertanyaan pemantik yang kemudian dijawab oleh siswa. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi bangun ruang yang meliputi bangun ruang prisma, tabung, kerucut dan limas. Setelah menjelaskan materi, peneliti memberikan lembar kerja siswa (LKS) untuk dikerjakan oleh siswa. Setelah siswa mengerjakan LKS, peneliti dan siswa membahas secara bersama-sama (diskusi) penyelesaian dari LKS. Setelah diskusi antara peneliti dan siswa selesai dan penyelesaian dari LKS sudah dibahas secara keseluruhan. Selanjutnya peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa untuk pertemuan selanjutnya diadakan tes hasil belajar atau *posttest* kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Alokasi waktu  $1 \times 40$  menit pada pertemuan kedua di hari Selasa, 30 Mei 2023. Peneliti melakukan pengambilan data berupa pengadaaan tes hasil belajar (*Posttest*) dalam bentuk uraian sebanyak 5 soal dengan nilai maksimal 100 pada kelas kontrol. Sebelum dimulai peneliti menjelaskan petunjuk pengerjaan dan penyelesaian *posttest* serta waktu yang diberikan untuk menyelesaikan *posttest*.

Setelah alokasi waktu untuk penyelesaian *posttest* sudah habis, peneliti memberikan informasi kepada siswa. Setelah semua siswa sudah menyelesaikan *posttest* dan alokasi waktu yang diberikan sudah habis, maka peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Alokasi waktu  $2 \times 40$  menit pada pertemuan pertama kelas eksperimen hari Rabu, 31 Mei 2023. Peneliti memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa. Setelah itu siswa diminta untuk membuka buku paket dan mengamati benda yang ada di kelas yang berbentuk bangun ruang. Setelah itu peneliti memberikan pertanyaan pemantik yang kemudian dijawab oleh siswa. Sebelumnya peneliti sudah berkoordinasi dengan guru matematika agar siswa diperbolehkan membawa HP saat kegiatan pembelajaran matematika berlangsung dan peneliti sudah memberikan aplikasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di grup *WhatsApp*. Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran materi bangun ruang yang meliputi bangun ruang prisma, tabung, kerucut dan limas yang sudah diinstal sebelumnya. Setelah itu peneliti meminta siswa membuka aplikasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan menjelaskan fitur-fitur yang ada pada media tersebut. Peneliti memberikan waktu untuk siswa membaca materi-materi yang ada pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dan meminta siswa untuk menyelesaikan latihan soal yang ada pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sesuai dengan waktu yang ditentukan. Setelah semua siswa selesai mengerjakan peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi membahas latihan soal yang sudah dikerjakan. Setelah melakukan diskusi, selanjutnya peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa untuk pertemuan selanjutnya diadakan tes hasil belajar atau *posttest* kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan pertemuan pertama pada kelas eksperimen penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* mendapatkan respon baik oleh semua siswa. Hal ini dibuktikan dengan antusias siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Pada saat proses pembelajaran siswa sangat

tertarik untuk mempelajari materi bangun ruang dan menyelesaikan latihan soal yang ada pada media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

Alokasi waktu  $1 \times 40$  menit pada pertemuan kedua di hari Sabtu, 3 Juni 2023. Peneliti melakukan pengambilan data berupa pengadaaan tes hasil belajar (*Posttest*) dalam bentuk uraian sebanyak 5 soal dengan nilai maksimal 100 pada kelas eksperimen. Sebelum dimulai peneliti menjelaskan petunjuk pengerjaan dan penyelesaian *posttest* serta waktu yang diberikan untuk menyelesaikan *posttest*. Setelah alokasi waktu untuk penyelesaian *posttest* sudah habis. peneliti memberikan informasi kepada siswa. Setelah semua siswa sudah menyelesaikan *posttest* dan alokasi waktu yang diberikan sudah habis, maka peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dengan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* data tes hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* = 0,072. Pengambilan keputusan didasarkan pada probabilitas *Sig* dari perhitungan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* dengan kriteria  $H_0$  ditolak jika nilai probabilitas *Sig* < 0,05 (Rozak dkk, 2019: 53). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* = 0,072 yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf Signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil pengambilan keputusan maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dengan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* data tes hasil belajar siswa kelas kontrol diperoleh nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* = 0,056. Pengambilan keputusan didasarkan pada probabilitas *Sig* dari perhitungan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* dengan kriteria  $H_0$  ditolak jika nilai probabilitas *Sig* < 0,05 (Rozak dkk, 2019: 53). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* = 0,056 yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf Signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil pengambilan keputusan maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas dengan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* diperoleh nilai *Sig* = 0,357. Pengambilan keputusan didasarkan pada probabilitas *Sig* dari perhitungan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* dengan kriteria  $H_0$  ditolak jika nilai probabilitas *Sig* < 0,05 (Rozak dkk, 2019: 53). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Sig* 0,357 yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf Signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil pengambilan keputusan maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa varian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis uji T dengan menggunakan program SPSS *for windows versi 26* pada data tes hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,010. Dasar pengambilan keputusan adalah  $H_0$  diterima, jika nilai *Sig* > 0,05 karena nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,010 berarti *Sig. (2-tailed)* = 0,010 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dengan kata lain  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang relevan sebelumnya, yaitu : Penelitian Pratiwi, dkk (2022). Yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi SPLDV Kelas VIII SMP Muhammadiyah AIMAS". Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa adanya pengaruh hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran presentasi berbasis *Articulate Storyline* kelas VIII SMP Muhammadiyah Aimas.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang relevan sebelumnya. Yang telah dilakukan Safitri (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP". Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi himpunan kelas VII SMP. Dengan kategori sangat valid, ini terlihat dari hasil validasi para ahli (validator) terhadap

media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran ini memperoleh rata-rata persentase kevalidan gabungan sebesar 89,82%

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Gagne' dan Briggs 1975 mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, video kamera, *slide* (gambar bingkai), gambar, dan komputer. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV diperoleh nilai *Sig.* (2-tailed) 0,010 lebih kecil dari taraf *Sig* ( $\alpha = 0.05$ ) yang diajukan, maka  $H_0$  ditolak atau dengan kata lain  $H_1$  diterima artinya ada perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Karena ada perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Diwek.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yaitu sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *online* dengan berbantuan HP. Guru harus berkomunikasi juga dengan orangtua agar mengizinkan putra-putrinya melakukan penginstallan aplikasi media pembelajaran yang akan digunakan. Dikarenakan ada beberapa HP yang akun googlenya dipantau orangtua. Jadi tidak bisa sembarang menginstall aplikasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, Mulyono.,(2010), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amiroh. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva
- Arif S. Sadiman, dkk. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada,
- Arikunto,S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka

## Cipta

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksa
- Hartati, L. (2015). Pengaruh gaya belajar dan sikap siswa pada pelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 224-235.
- Nasarrudin. (2013). *Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). Undang - Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ramli, Muhammad .2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Rianto. (2020). *Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. *Formatif: Jurnal IAIN Syekh Nurjati Cirebon*.
- Rozak, A & Hidayati W. S. 2019. *Pengolahan Data Dengan SPSS*. Jombang: Erhaka Utama
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25-30.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah. Muhibbin. (2016). *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Persada Media Group.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media
- Winkel,W.S. (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia, 17.
- Yasin, Nasifah. 2017. *Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA*. *Formatif: Jurnal Bioedu*