



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10473-10486

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media Interaktif *Articulate Storyline 3* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Wawasan Nusantara Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya

Dania Dyah Fitrawan^{1✉}, Siti Tri Puji Rahayu², Lutfiah Noer Anisa`Raoyani³,
Raden Roro Nanik Setyowati⁴, Anna Aisyah Prihatin⁵

(1) (2) (3) Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

(4) Program Studi PPKn, Universitas Negeri Surabaya

(5) Pendidikan Pancasila, SMP Negeri 12 Surabaya

Email: ppg.daniafitrawan97@program.belajar.id^{1✉}

Abstrak

Articulate storyline 3 hadir sebagai media interaktif yang mampu mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif menjelajahi konsep-konsep dan mendapatkan umpan balik secara cepat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SMPN 12 Surabaya selama dua siklus dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII-F. Metode yang digunakan yaitu partisipan dengan model pengembangan Kemmis dan Mc Taggart. Prosedur tindakan yang digunakan terdiri dari fase perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil ketuntasan belajar dimulai dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Hasil pra siklus ketuntasan sebesar 45,56%. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* pada siklus I persentase ketuntasannya meningkat 15,05% menjadi 60,61 %. Sedangkan pada siklus 2 diperoleh peningkatan 33,33% dengan hasil ketuntasan sebesar 93,4%. Hal tersebut menunjukkan respon positif terhadap hadirnya media interaktif ini dalam menjelaskan materi wawasan nusantara.

Kata kunci: *media interaktif, Articulate Storyline 3, dan hasil belajar.*

Abstract

Articulate storyline 3 is presented as an interactive media that is able to support student involvement in actively exploring concepts and getting feedback quickly. Classroom Action Research (PTK) was carried out at SMPN 12 Surabaya for two cycles with the research subjects being students in class VIII-F. The method used is participants using the Kemmis and Mc Taggart development model. The action procedure used consists of planning, action and observation and reflection phases. The research results show that the application of articulate storyline 3 interactive learning media can improve student learning outcomes. Increasing the results of learning completeness starts from pre-action, cycle I, and cycle II. The pre-cycle completion results were 45.56%. After taking action using interactive learning media articulate storyline 3 in cycle I, the percentage of completion increased by 15.05% to 60.61%. Meanwhile, in the cycle an increase of 33.33% was obtained with a completeness result of 93.4%. This shows a positive response to the presence of this interactive media in explaining Indonesian insight material.

Keywords: *interactive media, Articulate Storyline 3, and learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Di era modern yang penuh dengan perubahan dan disrupsi, transformasi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pengaruhnya merambah ke berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan tidak hanya mengubah cara belajar, tetapi juga mengubah cara guru mengajar dan mengevaluasi kemajuan hasil belajar. Menurut Febrianto (2022:182) teknologi pendidikan merujuk pada penggunaan alat dan aplikasi teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pengajaran.

SMP Negeri 12 Surabaya sebagai salah satu sekolah menengah pertama negeri ternama di Kota Surabaya juga turut aktif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Pengintegrasiteknologi dalam proses belajar mengajar juga menjadi poin penting, *platform* pembelajaran *online* seperti *Google Classroom* dan *Quizizz* telah dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik untuk mengakses materi pelajaran, mengerjakan tugas dan penilaian.

Media pembelajaran interaktif seperti video edukasi dan animasi pun membuat materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Penggunaanteknologi tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka ruang kreatifitas dan kolaborasi. Namun dibalik manfaatnya yang luar biasa, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah potensi distraksi yang dapat mengganggu fokus belajar. Oleh karena itu, terdapat peraturan sekolah yang mewajibkan

semua peserta didik untuk mengumpulkan *smartphone* di awal pembelajaran dan hanya bisa digunakan ketika ada kebijakan dari guru untuk memanfaatkannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II PPG Pra Jabatan di kelas VIII-F SMP Negeri 12 Surabaya diketahui bahwa peserta didik telah mempelajari materi Pendidikan Pancasila pada bab IV, sedangkan kelas lain sudah sampai bab V atau VI. Ketertinggalan tersebut dilatarbelakangi oleh jam pelajaran yang terjadwal pada hari Jumat jam ke dua dan ke tiga atau pukul 07-10 sampai 08.40 WIB, di samping itu hari Jumat merupakan hari kurang efektif, sering berbenturan dengan kegiatan-kegiatan lain di sekolah. Seperti beberapa kegiatan rutin yang diselenggarakan pada hari Jumat (Jumat bersih, Jumat sehat, Jumat taqwa, dan Jumat sarapan bersama). Selain itu, terdapat peringatan hari besar keagamaan dan nasional yang diadakan pada hari Jumat.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya satu kali pertemuan setelah kegiatan penilaian tengah semester. Selama satu pertemuan tersebut peserta didik secara berkelompok membuat *powerpoint* kemudian dipresentasikan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berpusat pada peserta didik dan telah menjadikan peserta didik sebagai subjek belajar. Sedangkan pengambilan angket dilakukan melalui pengerjaan asesmen diagnostik kognitif dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, angket dibagikan sebelum adanya tindakan. Hasil angket menunjukkan bahwa kesiapan belajar peserta didik dalam kategori rendah yakni 45,56% atau hanya 15 peserta didik yang berhasil mengerjakan soal dan mendapat nilai lebih dari 80.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru telah berperan sebagai fasilitator namun dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan metode diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Guru cenderung menuliskan ringkasan materi di papan dan memberikan sedikit contoh kontekstual di lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu, guru juga belum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi ketika menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam waktu yang cukup singkat dapat diakses tanpa ada batas ruang dan waktu.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran memberikan berbagai keuntungan dan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Guru perlu menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran karena pendekatan ini mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Suryani (2018:48) dalam sebuah buku Media Pembelajaran Inovatif dan

Pengembangan menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan saluran alat komunikasi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran proses komunikasi dilakukan oleh guru yang bertindak sebagaikomunikator. Guru memiliki tugas untuk menyampaikan pesan pendidikan kepadapenerima pesan atau peserta didik. Pesan-pesan pendidikan yang disampaikan dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu dan kebedaannya mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Menanggapi tantangan tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan peneliti dengan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang optimal dan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Media interaktif menjadi *articulate storyline 3* merupakan salah satu multimedia yang berisikan teks, gambar, suara, video bahkan animasi dan simulasi. Hasil publikasinya berupa media berbasis web (html5) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan *smartphone*. Hal ini mempermudah peserta didik untuk belajar secara fleksibel. Pembelajaran berbasis web memiliki tingkat efektivitas lebih tinggi dibandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran berbasis web memiliki keuntungan yakni kecepatan dalam mengakses media yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (Rohdiani & Rakhmawati, 2017:105).

Penggunaan media interaktif *articulate storyline 3* dipilih karena platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti materi berupa teks, gambar dan video, terintegrasi dengan games, simulasi, dan quiz interaktif diharapkan didik dapat lebih mudah memahami materi dan meresponsnya dengan lebih aktif (Jais & Amri, 2021:794). Penerapan *articulate storyline 3* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik, terutama dalam memahami konsep- konsep yang kompleks dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Denganmemanfaatkan teknologi, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif (Neliati, 2022:202).

Selain menggunakan media pembelajaran interaktif, guru dapat memanfaatkan teknik-teknik seperti diskusi kelompok atau proyek kolaboratif untuk meningkatkanhasil pembelajaran melalui pemahaman peserta didik tentang materi wawasan nusantara. Pembelajaran berbasis masalah juga memungkinkan peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembuatan konten pembelajaran menggunakan *articulate storyline*

3. Dengan cara ini, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami konsep-konsep

Copyright @ Dania Dyah Fitrawan, Siti Tri Puji Rahayu, Lutfiah Noer Anisa`Raoyani,

Raden Roro Nanik Setyowati, Anna Aisyah Prihatin

yang diajarkan dan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Efektivitas hasil belajar peserta didik melalui pemahaman dapat dicapai dengan penerapan media interaktif *articulate storyline 3*. Pernyataan ini didukung dengan Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik (Anitasari & Utami, 2022:5929). Namun, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, terutama dalam konteks penerapan media *articulate storyline 3* dalam pembelajaran materi wawasan nusantara.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengetahui tentang penerapan media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran wawasan nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-F di SMPN 12 Surabaya. Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran wawasan nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-F di SMPN 12 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis PTK yang dilakukan adalah PTK Partisipan. Penelitian ini melibatkan secara langsung peneliti dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan (Djajadi, 2019:10). Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Taggart. Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan model penelitian tindakan kelas yang sebelumnya diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Dalam model PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart ditunjukkan secara tegas 4 tahapan dalam 1 siklus Penelitian Tindakan kelas.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-F SMPN 12 Surabaya. Jumlah peserta didik terdiri dari 33 anak. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 12 Surabaya yang terletak di Jalan Ngagel Kebonsari 1 Ngagel Rejo, Kecamatan Wonokromo, Surabaya. Penelitian ini dilakukan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II PPG Prajabatan yang terjadwal pada bulan Februari hingga April. PTK ini dilakukan selama 2 siklus pembelajaran. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dengan rincian satu untuk pelaksanaan dan satu untuk tes.

Penelitian ini berfokus untuk mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Prosedur penelitian

Copyright © Dania Dyah Fitrawan, Siti Tri Puji Rahayu, Lutfiah Noer Anisa Raoyani,

Raden Roro Nanik Setyowati, Anna Aisyah Prihatin

tindakan merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam suatu penelitian. Penelitian tindakan diawali dengan penelitian pra-tindakan atau penelitian pendahuluan, yang kemudian dilanjutkan dengan penelitian berbasis siklus hingga tercapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan guna mendapatkan informasi yang jelas dan sesuai realita. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap karakteristik dan proses pembelajaran di kelas VIII-F SMPN 12 Surabaya. Teknik observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggali data terkait evaluasi kemampuan awal dan capaian peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada didalamnya. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu, percakapan ini dilakukan oleh dua belah pihak pewawancara dan terwawancara (Moleong, 2018:186). Wawancara mendalam digunakan sebagai pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteleti. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan peserta didik kelas VIII-F serta guru pamong untuk mendapatkan gambaran secara mendalam mengenai proses pembelajaran serta epektifitas penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles and Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis tingkat belajar peserta didik dapat ditentukan dengan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima dengan berpedoman pada kriteria berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima

Kategori	Tingkat Persentase
Sangat tinggi	85% – 100%
Tinggi	70% – 84%
-	<u>55% – 69%</u>
<u>Cukup</u>	

Rendah	40% – 54%
-	<u>0% – 39%</u>
<u>Sangat rendah</u>	

Peserta didik dikatakan tuntas jika tingkat penguasaan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar masing-masing mencapai skor 80. Sedangkan PTK ini dikatakan berhasil jika ketuntasan mencapai tingkat penguasaan 70-84% dengan kriteria tinggi atau 85-100% dengan kriteria sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Articulate storyline 3 merupakan perangkat lunak *authoring e-learning* yang dilengkapi dengan berbagai jenis fitur pembelajaran interaktif. Fitur ini berisikan materi pembelajaran wawasan nusantara berupa teks, gambar, dan video. Dilengkapi juga dengan game edukatif, kuis, dan simulasi. Media interaktif *articulate storyline 3* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui belajar dan bermain, membantu memahami materi dengan mudah dan fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menambah dan memberikan sumbangsih dalam mengisi kajian tentang penerapan media interaktif *articulate storyline 3* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi pokok Wawasan Nusantara. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian sejenis di masa yang akan datang.

Hasil observasi dan pembagian angket pada pra siklus diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 15 sedangkan yang tidak tuntas banyak 18. Rata-rata 72,73 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Hasil ini menunjukkan belum tercapainya standar minimal dan berada di kategori rendah. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran yang berpusat bagi peserta didik dengan mengintegrasikan teknologi yang mampu mendukung pembelajaran secara optimal.

Tindakan awal yang dilakukan peneliti dalam merencanakan PTK yakni melakukan pengamatan terhadap kemampuan awal dan capaian pembelajaran yang telah diperoleh peserta didik kelas VIII-F. Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas VIII-F masih belajar pada bab 4 dan materi yang telah diterima jauh tertinggal dari kelas yang lain. Kejadian ini disebabkan oleh waktu pembelajaran yang kurang ideal, tepatnya pada hari Jumat pukul

07.10-08.40 dan sering bertepatan dengan agenda kegiatan lain. Sedangkan hasil angket melalui pemberian asesmen awal kognitif diketahui 50,1% kurang paham, 38,6% paham, 11,3% sangat paham mengenai materi wawasan nusantara.

Berdasarkan data tersebut, maka perlu menerapkan media interaktif *articulate storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajarnya. PTK ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dengan rincian satu untuk pelaksanaan dan satu untuk tes. Pada siklus I pertemuan pertama penyampaian materi wawasan nusantara untuk merawat keutuhan bangsa dan negaraku dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Sedangkan pada siklus II mengenai pelaksanaan wawasan nusantara.

Pada tahap perencanaan telah menghasilkan dokumen modul ajar, link media pembelajaran interaktif yang dapat diakses peserta didik, dan link quiz untuk *post test*. Pelaksanaan pembelajaran siklus I pada hari Jumat tanggal 23 Februari 2024. Kegiatan diawali dengan pemberian instruksi tata cara penggunaan dan manfaat media interaktif *articulate storyline 3*. Peserta didik diminta untuk menggunakan *handphone* masing-masing untuk mengakses *link* dan *barcode* yang telah diberikan. Peserta didik dapat mempelajari materi di dalam fitur selama 15 menit kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi. Di akhir pertemuan guru memberi saran agar peserta didik kembali mempelajari materi melalui media interaktif *articulate storyline 3*. Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 1 Maret 2024, peserta didik melakukan *post test* dan memperoleh hasil ketuntasan lebih tinggi jika dibandingkan sebelum adakindakan.

Peserta didik yang tuntas belajar pada siklus I sebanyak 20 (60,61%) sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 13 (39,39%). Sedangkan rata-rata hasil belajar masih di bawah KKTP ≤ 80 yakni 75,45 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa semua peserta didik dapat mengakses link media interaktif *articulate storyline 3* dengan mudah namun tidak semua terbiasa memahami materi dari media teknologi. Selain itu, muatan pada materi hanya mengakomodir gaya belajar visual dan audio sehingga menjadi kesulitan tersendiri bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Hasil siklus I ini menunjukkan bahwa perlu ada perbaikan pada siklus II.

Tahap perencanaan siklus II diawali dengan merancang modul ajar sub bab II tantangan wawasan nusantara, mengembangkan media interaktif *articulate storyline 3* dengan menginput game *word wall (maze chase)* dan mengupgrade fitur simulasi. Penambahan fitur game yang akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik lebih mudah memahami materi tantangan wawasan nusantara. Game juga berisikan gambar-gambar yang memudahkan peserta didik untuk bermain sekaligus belajar. Penggunaan game pada media interaktif *articulate storyline 3*

diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Pelaksanaan pembelajaran pertama dilakukan pada 8 Maret 2024, kegiatan diawali dengan penggunaan game edukatif. Peserta didik dapat mencoba fitur baru yang berisikan 10 soal yang dapat dimainkan sekaligus menambah pemahaman awal. Selanjutnya peserta didik dapat menganalisis gambar dan video tantangan secara eksternal maupun internal. Pada tahap akhir peserta didik dapat mengemukakan gagasan peran yang dapat dilakukan dalam pendukung wawasan nusantara. Peserta didik juga diminta untuk menjawab beberapa soal di fitur asesmen dan simulasi.

Pertemuan kedua berlangsung pada tanggal 22 Maret 2024, kegiatan diawali dengan *review* materi sebelumnya dan mengecek kesiapan belajar peserta didik. Peserta didik diminta untuk menekan fitur asesmen pada media interaktif *articulate storyline 3* dan menjawab 10 soal pilihan ganda dengan waktu 20 menit. Akhir pelaksanaan dilakukan dengan refleksi pengalaman menggunakan media interaktif *articulate storyline 3*, guru membagikan hasil belajar dan umpan balik.

Hasil belajar siklus II mengalami peningkatan yang cukup pesat dari pada siklus I. Diketahui bahwa rata-rata nilai mencapai 89,39 atau sudah berhasil melampaui KKTP ≤ 80 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Peserta didik telah tuntas belajar sebanyak 31 (93,94%) dan hanya 2 (6,06%) yang tidak tuntas. Hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan siklus I secara terperinci dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi hasil belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II

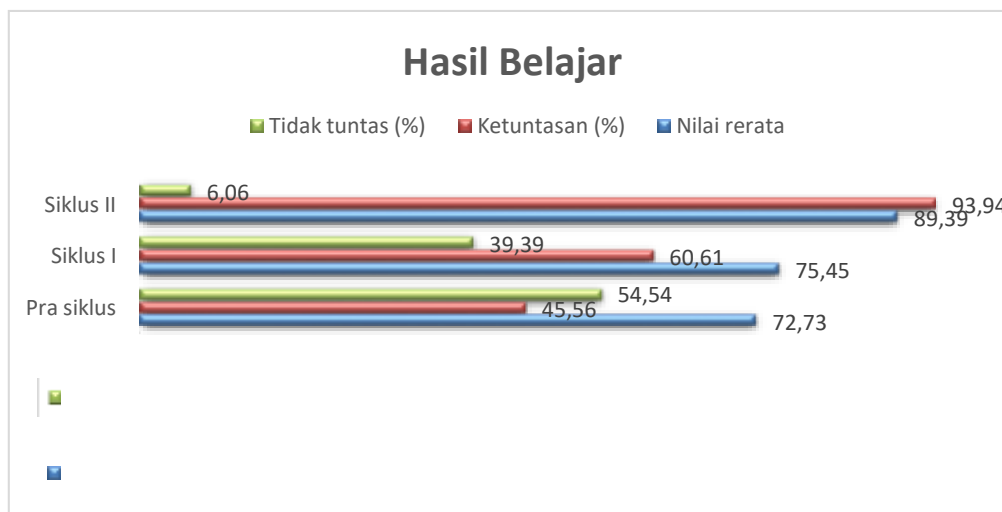
Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah peserta didik	33	33	33
Jumlah nilai	2.400	2.490	2.950
KKTP	80	80	80
Nilai rata rata	72,73	75,45	89,39
Nilai tertinggi	90	90	100
Nilai terendah	50	60	70
Jumlah peserta didik tuntas	15	20	31
Jumlah peserta didik tidak tuntas	18	13	2
Prosentase tuntas	45,56%	60,61%	93,94%
Prosesntase tidak tuntas	54,54%	39,39%	6,06%
Ketuntasan klasikal	Rendah (40% - 54%)	Cukup (55% - 69%)	Sangat tinggi (85 - 100%)

Sumber: Data peneliti

Dari data dalam tabel 5 nampak bahwa pencapaian kemampuan hasil belajar pada siklus II telah berhasil, karena terdapat 93,94% peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 80 dengan rerata dalam kategori sangat tinggi, yaitu 89,39. Data rerata ini lebih tinggi dari rerata hasil belajar siklus I (75,45). Hasil PTK yang dilakukan sebanyak dua siklus menyatakan bahwa penerapan media interaktif *articulate storyline 3* pada materi wawasan nusantara dapat meningkatkan hasil belajar. Pada setiap siklus peserta didik diberikan dua kali *post test* dengan 10 soal pilihan ganda yang dikerjakan selama 20 menit. Sebelum tindakan atau pra siklus hasil belajar peserta didik yang tuntas sebesar 45,56% atau hanya 15 dari 33.

Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* pada siklus I persentase ketuntasannya meningkat 15,05% menjadi 60,61% atau 20 peserta didik yang tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II setelah diadakan perbaikan dari hasil refleksi siklus I diperoleh peningkatan 33,33% dengan hasil ketuntasan sebesar 93,4% dengan keberhasilan 31 peserta didik. Secara visual komparasi siklus I dan II dapat dicermati pada grafik berikut.

	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Tidak tuntas (%)	54,54	39,39	6,06
Ketuntasan (%)	45,56	60,61	93,94
Nilai rerata	72,73	75,45	89,39



Grafik 1. Grafik rerata dan prosentase hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II

Rata-rata hasil belajar pada siklus I mencapai 75,45 sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajarnya meningkat menjadi 89,39 atau mengalami peningkatan sebesar 13,94. Nilai tertinggi pada siklus I sebesar 90 pada siklus II tetap diperoleh hasil nilai tertinggi 100 sedangkan nilai terendah pada siklus I sebesar 60 meningkat pada siklus II nilai terendah sebesar 70. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk materi Wawasan Nusantara secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dan skor rata-rata di kedua siklus.

Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti: *Pertama*, media interaktif *articulate storyline 3* memungkinkan pembuatan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat membantu peserta didik untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar. *Kedua*, *articulate storyline 3* menyediakan berbagai fitur visualisasi yang menarik berupa teks, animasi, video, gambar dan game yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep yang kompleks. *Ketiga*, *articulate storyline 3* memungkinkan integrasi penilaian melalui quis dan simulasi yang dapat membantu guru untuk memantau kemajuan peserta didik dan memberikan umpan balik secara *real time*.

Temuan ini sesuai dengan penelitian dari Pratama (2017:122) penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pada PTK ini, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menjelaskan definisi dan fungsi wawasan nusantara, menganalisis arti penting dan mengelompokkan kedudukan wawasan nusantara. Aspek afektif dapat diketahui dari kegiatan tanya jawab, perilaku selama bermain game edukatif, dan memaknai setiap hasil belajar yang didapat. Sedangkan aspek psikomotor, peserta didik memiliki keterampilan dalam mengklasifikasi tantangan eksternal maupun internal serta mampu memberikan solusi atas peran yang dapat dilakukan untuk mendukung wawasan nusantara.

Penelitian ini juga didukung oleh tulisan dari Safira (2021:28) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini senada dengan penelitian dari Sari dan Nytoto (2021:123) dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru perlu menggunakan media pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar pelajaran PPKn tidak membosankan dan lebih menarik bagi peserta didik. Daryanto (2013:32) menjelaskan definisi media pembelajaran yang merupakan sarana bagi guru untuk menyampaikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Penerapan media berbasis teknologi tidak dapat dipungkiri lagi, guru harus

Copyright © Dania Dyah Fitrawan, Siti Tri Puji Rahayu, Lutfiah Noer Anisa Raoyani,

Raden Roro Nanik Setyowati, Anna Aisyah Prihatin

mempertimbangkan penggunaan teknologi sebagai sarana proses pembelajaran, salah satunya penerapan media interaktif *aticulate storyline* 3. Media menjadi alat yang dapat digunakan tanpa batas ruang dan waktu. Seperti penerapan di kelas VIII-F, peserta didik diberikan akses untuk belajar sepanjang waktu dan tersedia berbagai fitur menarik di dalamnya. Keberhasilan penerapan media ini terlihat dari peningkatan hasil belajar sebanyak 48,38% dari sebelum diberikan tindakan.

Pengembangan media interaktif dilengkapi dengan beberapa fitur yang terdiri dari: *Pertama*, halaman awal berisikan judul, fitur pilihan profil, pendahuluan, belajar, bermain, materi dan evaluasi. *Kedua*, menu profil berkaitan dengan informasi tentang kreator. *Ketiga*, menu pendahuluan memuat capaian dan tujuan pembelajaran. *Keempat*, menu belajar berisikan pemahaman bermakna yang diperoleh peserta didik. *Kelima*, menu bermain ditujukan untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik, peserta didik dapat bermain sambil belajar melalui wordwall maze chase. Terdapat 10 soal yang dapat dimainkan selama 20 menit. *Keenam*, menu materi bab V merawat keutuhan bangsa dan negaraku. Penyampaian materi dikemas dalam bentuk teks, gambar, dan video yang terhubung dengan youtube. Menu materi ini memfasilitasi peserta didik dengan gaya belajar visual dan auditori. *Ketujuh*, menu evaluasi yang terhubung dengan google form memuat asesmen diagnostik kognitif, formatif dan sumatif. Dilengkapi juga dengan quiz interaktif yang didukung dengan adanya umpan balik secara langsung, peserta didik dapat mengetahui hasil dan nilai setelah mengerjakan.

Media interaktif tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi konsep-konsep secara mendalam dan mendapatkan umpan balik. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan guru untuk mengakomodasi gaya pembelajaran beragam peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan masing-masing. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil PTK yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwasanya penerapan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* 3 dalam menjelaskan materi wawasan nusantara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-F SMPN 12 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan prosentase ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, dikemukakan saran kepada peserta didik agar membiasakan diri untuk dapat memanfaatkan teknologi untuk mendapatkan berbagai pengetahuan. Selain itu, kepada guru agar memperluas pengalaman dalam merancang aktivitas kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan sesuai dengan dengan kodrat zaman dengan tetap memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Anitasari, R. W., & Utami, R. D. (2022). Implementasi Media Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5926-5935.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Febrianto, I., Hidayati, Y. M., & Untari, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Website Berbasis Articulate Storyline. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 181-186.
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795-801.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Peserta didik Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200-206.
- Pratama, R. E., & Aryaningrum, K. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 2(2), 119-129.

- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran dasar elektronika di smk negeri 3 jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 105-110.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline 3 Pada PembelajaranIpa Di Kelas V Sekolah Dasar. Prima Magistra: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Tematik Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.