PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.4, No.5, Agustus 2025

Penerapan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 060827 Medan T.A 2024/2025

Rizky Kurniawan[1], Ramadhani[2], Nurhafni Siregar[3], Rohayati Sihotang[4]
[1,2,3,4] Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah
E-mail: kykurniawan0212@gmail.com[1]

Article History:
Received: 18 Juli 2025
Revised: 10 Juni 2025
Accepted: 28 Juni 2025

Keywords: *Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline 3, Hasil Belajar*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060827 Medan pada materi Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dengan metode konvensional, yang menunjukkan hanya 20% siswa mencapai KKM pada pra-siklus. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester II tahun akademik 2023/2024. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan indikator keberhasilan 80% siswa mencapai KKM (>70). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: pada siklus I, 46,6% siswa mencapai KKM (rerata 66,6), dan pada siklus II, 86,6% siswa mencapai KKM (rerata 81,7). Media Articulate Storyline 3 terbukti efektif karena meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa melalui elemen interaktif seperti cerita, kuis, dan animasi. Penelitian ini menegaskan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu bentuk demi kemajuan Indonesia. Hal paling penting dalam memajukan pendidikan terletak pada pendidik, siswa, metode pembelajaran, dan kurikulum. Pendidikan di SD memiliki peran krusial dalam membekali anak-anak dengan dasar pengetahuan dan keterampilan. Pada fase ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, juga asah kemampuan seperti penalaran analitis, memecahkan masalah, serta kesiapan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Ada beberapa masalah dalam menerapkan kurikulum independen dalam kasus-kasus di mana mata pelajarannya adalah IPAS, atau kombinasi dari berbagai bidang studi. Idenya adalah bahwa dengan menggabungkan keduanya, siswa akan dapat mengelola situasi sosial dan alam dengan lebih baik (P. K. Sari & Hanif, 2023). Pelajar bisa dapatkan wawasan lebih terkait fungsi sains dalam menangani dan menyelesaikan masalah sosial dan lingkungan melalui integrasi (Rahmawati & Wijayanti, 2020).

Di antara sekian banyak aspek pendidikan yang harus ditingkatkan, peran media pembelajaran tidak dapat diabaikan (Al-Baru & Istyadji, 2023). Para pendidik mengandalkan media pembelajaran untuk menyebarkan informasi dan memfasilitasi kemajuan siswa dalam raih tujuan pembelajaran (Hadza & Sesrita, 2020). Media pembelajaran adalah elemen krusial dalam pendidikan, karena selain mempercepat pemahaman siswa terhadap materi, media mem fasiltasi pengajar menyampaikan informasi dengan efektif (Fransisca & Hendracipta, 2022).

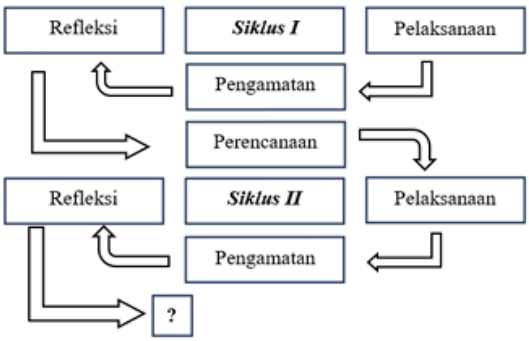
Guru harus lebih imajinatif dalam menggunakan media pembelajaran, terutama ketika menerapkan kurikulum mandiri, karena kemajuan teknologi di bidang ini. Oleh karena itu, para guru mungkin akan menemukan bahwa media pembelajaran yang modern dan interaktif seperti media Articulate Storyline dapat membantu mereka mengatasi tantangan yang mereka hadapi ketika mencoba menerapkan kurikulum mandiri (Husain & Ibrahim, 2021).

Media belajar interaktif Articulate Storyline 3 bisa dipakai di tingkat manapun. tidak terkecuali diSD. Salah satu keunggulan utama Articulate Storyline 3 adalah beragam pilihan efisien dan fasilitas memudakan proses belajar, seperti integrasi elemen multimedia (gambar, audio, video), kuis interaktif, dan animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran (Angraini & Hardiansyah, 2025). Berbagi output Articulate Storyline 3 melalui web (HTML5) /sebagai file dapat dieksekusi yang dapat diakses dan digunakan oleh berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, tablet, smartphone, dan ponsel (Rachmawati & Kurnia, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti perlu mengembangkan media Articulate Storyline 3 untuk pembelajaran mengenai penjajahan bangsa Eropa di Indonesia di kelas V, serta menjadikannya sebagai inovasi berbasis teknologi. Maksud kajian yakni mendokumentasikan cara-cara yang digunakan oleh Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas lima tentang penjajahan Eropa di Indonesia di SD Negeri 060827 Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas menggambarkan jenis studi ini. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi adalah tahapan yang membentuk model siklus. Jika tujuan penelitian tidak tercapai pada siklus awal, penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan rencana yang telah direvisi (Arikunto, 2019). Gambar 1 perlihatkan model yang diusulkan oleh Kemmis dan Taggart.



Gambar 1. Alur PTK model Kemmis dan Taggar (Arikunto, 2019)

Subjek pada kajian yakni siswa kelas V semester II di SD Negeri 060827 Medan pada akademik 2023/2024. Sasaran studi guna tingkatkan hasil belajar dengan Articulate Storyline 3 pada materi tentang Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia. Dipakai metode observasi guna mendapat data, soal Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia diberikan untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa. Anaisa deskriptif kuantitatif di lakukan pada data. Analisis ini yakni mengolah angka mean dan persentase. Indikator berhasil yakni 80% siswa meraih KKM lebih dari 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tindakan kelas yang menggunakan Articulate Storyline 3 untuk tingkatkan hasil belajar tentang Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia dimulai dengan tahapan pra-siklus atau Tindakan sebelum memakai media Articulate Storyline 3. Hasil penilaian pada tahap pra-siklus disajikan dibawah.

Tabel. 1 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra-Siklus

Deskripsi	Pra-siklus
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	3
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	12
Persentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	20%
Persentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	80%
Nilai Rerata Kelas	56,86
Nilai Paling tinggi	73,3
Nilai Paling rendah	33,3

Terlihat menunjukkan hasil belajar peserta didik pra-siklus. Terlihat tiga siswa dengan KKM 20%, sedangkan dua belas siswa tidak raih KKM dengan 80%. Rerata kelas adalah 56,86, tertinggi 86,6 dan terendah 33,3. Terlihat metode konvensional untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tidak meningkatkan nilai. Dilajut melakukan siklus I sesuai rancangan sudah dibuat setelah mengetahui hasil belajar dan masalah belajar mereka.

Tabel. 2 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

Deskripsi	Siklus I
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	7
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	8
Persentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	46,6%
Persentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	53,3%
Nilai Rerata Kelas	66,6
Nilai Paling tinggi	86,6
Nilai Paling rendah	46,6

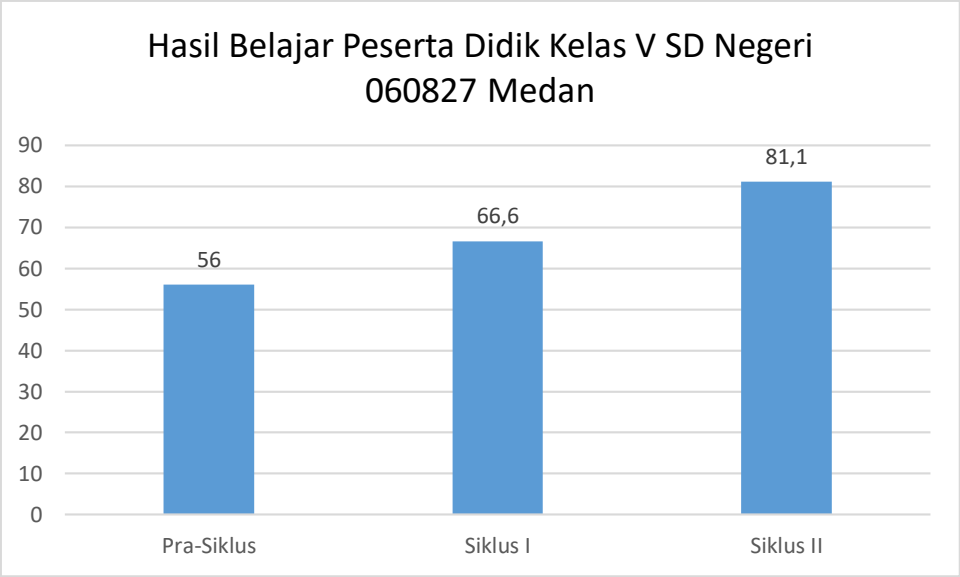
Terlihat 7 siswa raih KKM 46,6%, sedangkan 8 siswa tidak raih KKM 53,3%. Rerata kelas adalah 66,6, nilai terbaik 86,6, dan terendah 46,6. Namun , ada peningkatan 4% dalam ketuntasan nilai siklus I, yang merupakan indikator keberhasilan, namun hasil ini masih belum raih 80% dari ambang keberhasilan. Hasil refleksi siklus pertama Terlihat banyak masalah menghalangi pelaksanaan siklus pertama. Beberapa dari masalah ini termasuk guru yang tidak memberikan penjelasan materi yang mudah dipahami dan pelajar tidak paham pertanyaannya. Setelah siklus I berakhir, penelitian dilanjutkan untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan memperbaiki kekurangan siklus I. Penelitian di siklus II dilakukan secara identik dengan siklus I kecuali beberapa komponen pembelajaran diubah. Di antaranya, memaksimalkan penggunaan media guna meningkatkan aspek pembelajaran. Perubahan ini dicapai melalui media articulate storyline 3 yang diintegrasikan pada lingkunga. Tabel 3 menampilkan hasil kemampuan penalaran siklus II.

Tabel. 3 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Deskripsi	Siklus II
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas KKM	13

Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	2
Persentase Peserta Didik yang Tuntas KKM	86,6%
Persentase Peserta Didik yang Tidak Tuntas KKM	13,3%
Nilai Rerata Kelas	81,7
Nilai Paling tinggi	100
Nilai Paling rendah	60

Terlihat 13 siswa raih KKM 86,6%, dan 2 siswa tidak raih KKM 13,3%. Rerata kelas raih 81,7, nilai terbaik 100 dan terendah 60. Terlihat 86,6% pelajar raih KKM secara tuntas dan melampaui indikasi.



Gambar. 2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar

PTK dilakukan dikelas V SD Negeri 060827 Medan. Tujuan PTK adalah tingkatkan hasil 9 13 7 belajar pelajar dengan media cerita yang dapat diartikulasikan. Hasil evaluasi pra-siklus, siklus I, dan siklus II memaparkan meningkatnya hasil belajar. Pemahaman siswa tentang penaklukan Eropa di Indonesia sangat meningkat dengan penggabungan media interaktif berbasis Articulate Storyline ke materi pelajaran IPAS. Mendukung klaim bahwa metode interaktif berbasis Articulate Storyline efektif efisien (R. K. Sari & Harjono, 2021) pelajar cenderung ikut serta mendapat wawsan saat sajiannya unik dan menyenangkan, dan media interaktif berbasis Articulate Storyline bisa menolong mencapai hal tersebut. Selain itu, dengan masuk dan menyelesaikan latihan, siswa dapat mengikuti instruksi yang diberikan oleh media ini. Hasil belajar yang lebih baik akan menjadi hasil dari meningkatnya minat belajar siswa (Utari & Ramadan, 2023) menyatakan hasil belajar pelajar sekolah dasar bisa ditingkatkan lewat media interaktif berbasis Articulate Storyline yang menarik.

KESIMPULAN

Simpulanya hasil belajar di kelas V SD Negeri 060827 Medan mengalami peningkatan yang signifik. Diungkapkan dengan cerita interaktif yang dapat diucapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena cerita tersebut tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih paham materi dan penyelesaian soal dengan lebih baik. Produk pengembangan media berbasis Articulate Storyline sejauh ini terbukti efektif. Terlihat pelajar 7 kelas V di SD Negeri 060827 Medan mendapatkan manfaat besar dari media interaktif berbasis Articulate Storyline,

yang tidak hanya tingkatkan hasil belajar, tetapi juga tumbuhkan lingkungan lebih menarik dan relevan.

DAFTAR REFERENSI

Al-Baru, L. E., & Istyadji, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *2*(3), 142–151. https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.775

Angraini, Y., & Hardiansyah, F. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *8*.

Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.

Fransisca, S., & Hendracipta, N. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas IV SD*. *11*(4), 1149–1157.

Hadza, C., & Sesrita, A. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, *1*(2), 80–85. https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54

Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(3), 1365. https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021

Rachmawati, D. N., & Kurnia, I. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *JP2SD (JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR)*, *11*(1), 106–121. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316

Rahmawati, R., & Wijayanti, Y. (2020). The Implementation of Integrated Science-Social Studies Learning in Junior High School. *Journal of Education and Practice*, *8*(7), 313–321.

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

Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, *4*(1), 122. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356

Utari, D. R., & Ramadan, Z. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(4), 1810–1817. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6262