

PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

S. Salsabila¹, D. Sundawa², A. Dahliana³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
e-mail: syifasalsabila@upi.edu¹, dadangsundawa@upi.edu², asep_dahly@upi.edu³

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan membuktikan pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Teluknaga. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimen*) dan desain yang digunakan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII yang terdiri dari sepuluh kelas sebanyak 360 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling* dengan kelas VIIH sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIG sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media *PowerPoint*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang didasarkan pada hasil uji *Wilcoxon* dengan nilai Asymp. Signifikansi = 0.000 lebih kecil dari 0.05 (2) penggunaan media *PowerPoint* di kelas kontrol berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang didasarkan pada uji *Paired Sample Test* dengan nilai Asymp. Signifikansi = 0.000 lebih kecil dari 0.05 (3) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang didasarkan pada uji *Mann-Whitney* dengan nilai Asymp. Signifikansi = 0.000 lebih kecil dari 0.05. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata kunci: *Articulate Storyline 3*; Hasil Belajar IPS; Multimedia Interaktif

Abstract

The study was aimed at analyzing and proving the effect of social studies learning outcomes of students who learning using interactive multimedia Articulate Storyline 3 with PowerPoint media of the 7th grade students of SMP Negeri 1 Teluknaga. The quasi-experiment study used a nonequivalent control group design. The population of the study were all of the 7th grade students which consisted of ten classes, which the total were 360 students. The purposive sampling technique determined the study sample. The samples in this study are class VII-H as the experimental class and class VII-G as the control class. In the experimental class, articulate storyline three interactive multimedia is used as a learning medium, while in the control class, it uses PowerPoint media. The results showed that (1) interactive multimedia Articulate Storyline 3 in the experimental class affected the social studies learning outcomes based on Wilcoxon test results with Asymp scores. Significance = 0.000 less than 0.05 (2) the use of PowerPoint in the control class affects social studies learning outcomes based on the Paired Sample Test with asymp scores. Significance = 0.000 less than 0.05 (3) there were significant differences in social studies learning outcomes between the experimental class and the control class based on the Mann-Whitney test with Asymp scores. Significance = 0.000 less than 0.05. The conclusion of this study shows that Articulate Storyline 3 interactive multimedia can be used as a medium to improve social studies learning outcomes.

Keywords: *Articulate Storyline 3; Interactive Multimedia; Social Studies Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (selanjutnya disingkat IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum dasar dan menengah (Yamin dkk., 2016). Menurut Rosardi & Supardi (2021) IPS bertujuan untuk melatih siswa agar berpikir sistematis, kritis, bersikap dan bertindak sehingga nantinya mampu hidup ditengah-tengah masyarakat dengan baik. Dengan demikian IPS menjadi poin penting yang harus didesain pembelajarannya agar memudahkan siswa untuk mempelajarinya (Hardiani, 2018).

Namun, desain pembelajaran IPS yang dilaksanakan selama ini masih lebih ditekankan pada aspek penguasaan materi saja (Karima & Ramadhani, 2018). Budaya belajar IPS masih lebih ditandai dengan budaya hafalan daripada budaya berpikir (Fatahullah, 2016). Oleh sebab, dalam proses kegiatan pembelajaran IPS sudah menjadi tradisi jika guru memaparkan materi pelajaran hanya dengan metode ceramah saja, sehingga siswa mudah bosan karena kegiatan yang monoton (Amri, 2021; Nurjanah, 2015). Sebagian besar siswa pun merasa kesulitan karena materi IPS yang kompleks dan bersifat abstrak (Widianti, 2014). Kondisi yang demikian tentu berpengaruh terhadap hasil dari proses pembelajaran yang terjadi.

Pada pra penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Teluknaga, ditemukan permasalahan terkait rendahnya hasil belajar IPS khususnya pada siswa kelas VII. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68,00 diketahui jumlah siswa yang belum mencapai KKM lebih banyak daripada jumlah siswa yang telah mencapai KKM yakni sebesar 61% berbanding 39%. Berikut adalah data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Teluknaga Tahun Ajaran 2021/2022.

Tabel 1. Data Nilai PTS IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Teluknaga Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Nilai rata-rata	Nilai dibawah 68	%	Nilai diatas 68	%	Jumlah siswa
VII A	46,91	27	75%	9	25%	36
VII B	51,91	20	56%	16	44%	36
VII C	47,38	20	56%	16	44%	36
VII D	57,16	18	50%	18	50%	36
VII E	53,86	18	50%	18	50%	36
VII F	56,80	18	50%	18	50%	36
VII G	60,00	18	50%	18	50%	36
VII H	52,19	20	56%	16	44%	36
VII I	50,02	31	86%	5	14%	36
VII J	50,91	30	83%	6	17%	36
Jumlah	527,14	220	612%	140	388%	360
Rata-rata	52,71	-	61%	-	39%	-

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Teluknaga

Berdasarkan hasil observasi, dapat diamati bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 1 Teluknaga belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Desain pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang menarik karena siswa masih lebih banyak membaca materi yang hanya berupa teks dari buku penunjang. Guru pun biasa mengajar dengan metode ceramah sehingga siswa mudah bosan, pasif dan hanya mencatat saja.

Melihat kondisi yang demikian, diperlukan alternatif pembelajaran IPS yang berorientasi pada bagaimana siswa dapat memahami materi IPS dengan mudah namun tetap menyenangkan. Alternatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemakaian media pembelajaran yang interaktif. Media yang dimaksud adalah media yang sifatnya multimedia yakni mengombinasikan aspek gambar, suara, video, animasi dan lain sebagainya secara terpadu sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran IPS (Fikri & Madona, 2018).

Pemakaian multimedia interaktif dalam penelitian ini dilandasi oleh pendapat Dr. Vernon A. Magnesen (dalam DePorter & Hernachi, 2002) yang menyatakan bahwa bahwa “seseorang belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, dan 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan”. Dengan demikian, hasil belajar ditentukan oleh sejauh mana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mampu menampilkan materi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus, sehingga sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran.

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat multimedia interaktif, satu diantaranya adalah *Articulate Storyline 3*.

The Articulate Storyline 3 is a software that functions as a communication medium for presentations to assist interactive learning. The Articulate Storyline technology application can be used as a learning medium which is expected to be able to help teachers deliver material that is difficult to explain and make the learning atmosphere fun and effective (Nissa dkk., 2021).

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media komunikasi untuk presentasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif. Aplikasi *Articulate Storyline 3* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu guru memaparkan materi yang sulit dijelaskan dengan media konvensional dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan (Nissa dkk., 2021). Publikasi dari aplikasi ini dapat berbentuk *html5* sehingga dapat dengan mudah digunakan di berbagai macam perangkat (Mahmud, 2021).

Berbagai penelitian tentang pemakaian multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran sudah banyak dilakukan dan secara garis besar berkesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar (Amri, 2021; Nurjanah, 2015; Setyaningsih & Wahyudi, 2020). Bagaimana jika software tersebut digunakan pada lingkup materi IPS? Pertanyaan tersebut sangat menarik peneliti sehingga melakukan penelitian yang berjudul pengaruh multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 1 Teluknaga.

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*? 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*? 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*?

Berkaitan dengan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen; (2) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah penerapan *PowerPoint* di kelas kontrol; (3) Menganalisis perbedaan hasil belajar IPS sesudah penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen dengan penerapan *PowerPoint* di kelas kontrol.

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan saat ini ataupun di masa mendatang. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Manfaat teoritis dari penelitian ini merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan media pembelajaran. Manfaat dari penelitian ini dari segi teoritis dapat mengungkap fakta tentang pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar IPS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya studi mengenai media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi

permasalahan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Hasil penelitian ini juga diharapkan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya dengan materi dan ruang lingkup yang lebih luas sehingga mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik.

Manfaat praktis penelitian ini adalah: 1) Bagi guru SMP, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mencari alternatif dan inovasi media pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi siswa, sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, 2) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat tentang pembelajaran IPS secara lebih menarik dan penuh aktivitas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS, 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat memberi kontribusi dalam upaya menentukan kebijakan sekolah dalam hal meningkatkan mutu pendidikan, 4) Bagi Lembaga pendidikan tenaga pendidikan (LPTK) hasil penelitian ini diharapkan dapat member sumbangsih pemikiran dan memperkaya bahan bacaan mengenai media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Lebih lengkap mengenai rancangan tersebut disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Keterangan:

- O₁ dan O₃ : *Pre-test* (pengukuran kemampuan awal siswa sebelum diberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol)
- O₂ dan O₄ : *Post-test* (pengukuran kemampuan akhir siswa setelah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol)
- X : Pemberian *treatment* (penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada kelas eksperimen)

Penelitian yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 ini berlokasi di SMP Negeri 1 Teluknaga melibatkan seluruh siswa kelas VII yang tersebar ke dalam 10 (sepuluh) kelas sebagai populasi penelitian. Pengambilan sampel pada penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Dari sepuluh kelas yang ada, terpilih dua kelas yaitu kelas VII-H sebagai kelas eksperimen dan VII-G sebagai kelas kontrol. Terdapat 36 siswa pada kelas eskperimen dan 36 siswa pada kelas kontrol. Selanjutnya, kelas eskperimen akan belajar menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dan kelas kontrol akan belajar dengan media *PowerPoint*. Terdapat 36 siswa pada kelas eskperimen dan 36 siswa pada kelas kontrol.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa pada pelajaran IPS yang dikumpulkan dengan metode tes. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data sebelum diujicobakan kepada responden, indikator dan butir-butir tes dikonsultasikan kepada pakar pembelajaran untuk dilakukan penilaian. Dalam hal ini, instrumen tes hasil belajar IPS dinilai oleh pakar (*expert judges*) dalam bidang pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penilaian ini dilakukan untuk menentukan validitas isi (*conten validity*). Validitas isi berkaitan dengan kesnaggupan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang hendak diukur. Selanjutnya dilakukan uji coba instrumen untuk menguji validitas butir dan menghitung reliabilitas instrument. Uji coba instrumen dilakukan menggunakan siswa diluar sampel penelitian yakni kelas VII-A dan VII-B SMP Negeri 1 Teluknaga.

Prosedur eksperimen dalam penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: tahap persiapan eksperimen, tahap pelaksanaan eksperimen, dan tahap akhir eksperimen. Pada tahap persiapan kegiatan eksperimen peneliti melakukan kegiatan permohonan izin

penelitian kepada pihak sekolah, identifikasi dan analisis masalah melalui observasi guru mata pelajaran IPS kelas VII, merumuskan masalah dan mencari solusi, pembuatan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*, menyiapkan soal *pre-test-post-test* untuk instrumen penelitian yang sudah dilengkapi dengan kunci jawaban dan pedoman penskoran, menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan mencocokkan waktu penelitian dengan jadwal pembelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran baik terhadap kelas yang terpilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, disesuaikan dengan jadwal pelaksanaan pembelajaran kelas VII semester 2 tahun ajaran 2021/2022 yang ada di SMP Negeri 1 Teluknaga. Kegiatan pembelajaran dalam rangka pengambilan data penelitian dimulai pada tanggal 22 sampai dengan 23 Maret 2022. Kegiatan eksperimen dilakukan selama 4 kali pertemuan, dengan rincian 2 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan di kelas kontrol dengan sistem pembelajaran *Online*.

Pada tahap pelaksanaan eksperimen, peneliti memberikan informasi tentang penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* beserta tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam penelitian ini, memberikan soal *pre-test* yang tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen dan menggunakan media *PowerPoint* di kelas kontrol, dan terakhir memberikan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Pada tahap akhir eksperimen dilakukan analisis terhadap data hasil penelitian. Data hasil penelitian dianalisis secara bertahap untuk menjawab permasalahan penelitian. Urutan analisis data yang dilakukan meliputi; deskripsi data, uji prasyarat analisis (Uji Normalitas dan Uji Homogenitas), dan uji hipotesis.

Hipotesis yang diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*. (3) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis deskriptif data hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Data Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Belajar IPS	Kelas	Rata-rata		Nilai Tertinggi		Nilai Terendah		N
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
	Eksperimen	40,97	74,02	70	100	15	40	36
	Kontrol	47,63	54,16	80	85	10	30	36

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

Hipotesis pertama menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan teknik uji *Wilcoxon*. Hasil pengujiannya sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a		Post-test - Pre-test Eksperimen
Z		-5.357 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Hasil uji *Wilcoxon* memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian yang diajukan (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*.

Hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*. Pengujian hipotesis ini menggunakan teknik uji *Paired Sample Test*. Hasil pengujiannya sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	<i>Pre_Kon - Post_Kon</i>	-6.250	3.459	.576	-7.420	-5.080	-10.841	35	.000

Hasil uji *paired sample test* memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian (H_a) yang diajukan diterima. Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*.

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint*. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan teknik Uji *Mann-Whitney*. Hasil pengujiannya sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a		Hasil Belajar IPS
Mann-Whitney U		192.500
Wilcoxon W		858.500
Z		-5.153
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

a. Grouping Variable: Kelas

Hasil uji *Mann-Whitney* memperoleh nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian (H_a) yang diajukan diterima. Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan hasil

belajar IPS sesudah *treatment* antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*.

Pembahasan

Pengujian hipotesis pertama mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*. Multimedia interaktif termasuk kedalam media pembelajaran yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media-media lain, multimedia memiliki berbagai kelebihan. Munir (2012) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan sarana pembelajaran yang bersifat fleksibel serta mudah dalam penggunaannya. Multimedia interaktif mampu mengombinasikan berbagai media, seperti teks, audio, gambar, grafik animasi dalam satu sajian digital. Dalam pembelajaran, penggunaan multimedia interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pemahaman pelajar terhadap suatu materi. Selain itu, Munir (2012) pun menjelaskan bahwa melalui multimedia interaktif, pelajar lebih paham akan materi karena disajikan dalam bentuk menarik. Sama halnya dengan pendapat Nurjanah (2015) bahwa kemenarikan yang tersaji dalam multimedia interaktif akan menggugah kesadaran para penggunanya untuk memahami data, informasi, gagasan atau pengetahuan dengan lebih cepat dan tepat. Tidak hanya itu, multimedia interaktif dapat menarik minat pelajar untuk belajar. Sejalan dengan pendapat dari (Wulandari dkk., 2017) bahwa multimedia interaktif akan membuat orang tertarik karena pengetahuan atau informasi dikemas dengan menggunakan beberapa elemen yang dapat dipahami dengan mudah.

Peneliti menggunakan multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *software Articulate Storyline 3* untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Teluknaga. Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 1 Teluknaga. Tentunya, di dalam multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* tersebut perlu memuat 3 (tiga) aspek penting seperti yang disebutkan oleh Nurjanah (2015) yang terdiri dari daya pikat, kemudahan dan kelengkapan isi. Dalam aspek daya pikat, guru perlu membuat multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan rancangan yang mampu memunculkan rasa ketertarikan siswa untuk mengetahui lebih lanjut isi dari multimedia tersebut. Rasa tertarik pelajar adalah modal utama dalam memberikan siswa rasa senang terdapat materi yang kemudian membantu mempercepat proses pemahaman mereka. Aspek kedua yaitu kemudahan, artinya tombol pilihan menu pada multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* harus dapat digunakan dengan mudah oleh setiap siswa sehingga dapat digunakan secara mandiri atau tanpa bimbingan orang lain. Aspek ketiga yaitu kelengkapan isi, Dalam hal ini guru perlu memikirkan isi materi pembelajaran agar mudah diterima dan bertahan lama dalam ingatan siswa. Untuk itu, multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dalam penelitian ini dilengkapi dengan gambar dan animasi agar memperjelas konsep materi dan mempermudah pelajar dalam memahami. Multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pun dibuat layaknya sebuah permainan, hal tersebut menimbulkan rasa keingintahuan, kegembiraan, menambah pengalaman dan tantangan bagi pelajar. Sehingga mereka tidak merasa bosan dan terbebani ketika mempelajari suatu materi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*.

Pengujian hipotesis kedua mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*.

Media *PowerPoint* termasuk ke dalam media visual. Penggunaan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru ketika menjelaskan materi pelajaran. Salah satu kelebihan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran menurut Kamil (2018) adalah dapat membantu memvisualisasikan sebuah materi menjadi jelas, sehingga pelajar bisa lebih mudah memahami materi yang tersaji pada *PowerPoint*.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar IPS pada pelajar kelas kontrol, maka

PowerPoint dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Simpulan tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan perwakilan pelajar kelas kontrol, penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS dikelas kontrol mendapatkan respon yang cukup positif. Pelajar menyatakan bahwa media *PowerPoint* membantu mereka dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi dari media menurut McKnown (dalam Miftah, 2013) yaitu media dapat memberikan kejelasan. Supaya isi materi pembelajaran dapat lebih dimengerti oleh pelajar, maka dalam hal ini media berperan untuk memperjelas materi pembelajaran. Melalui *PowerPoint* ini, proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint*.

Pengujian hipotesis ketiga mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint*.

Hasil belajar IPS sesudah *treatment* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat jauh berbeda. Hal ini dikarenakan kedua kelas tersebut menggunakan jenis media yang berbeda. Penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran lebih unggul dibandingkan dengan *PowerPoint*. Pada dasarnya, memang keduanya termasuk ke dalam media yang dapat diandalkan guna meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi, multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* disajikan secara lebih menarik yang dilengkapi dengan gambar, foto, musik animasi dan permainan. Sejalan dengan pendapat Khomaria dkk. (2017) bahwa kemenarikan yang tersaji dan kemudahan dalam memahami informasi yang terdapat dalam media *Articulate Storyline 3* adalah pemicu timbulnya minat siswa untuk mempelajari sesuatu. Kemenarikan ini akan memicu rasa suka sehingga siswa akan berusaha untuk memperhatikan pembelajaran. Ketika pelajar dapat memperhatikan pembelajaran, secara tidak langsung dapat membantu proses pemamahannya yang juga berdampak pada hasil belajarnya.

Berbeda dengan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*, penggunaan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran memiliki kekurangan. Menurut Kamil (2018) kekurangan media *PowerPoint* salah satunya yaitu membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan informasi yang baik sehingga dapat dengan mudah untuk dicerna oleh penerima pesan yaitu pelajar. Maka, penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran memerlukan persiapan yang matang sehingga pesan atau informasi yang disajikan memudahkan pelajar untuk memahami suatu materi pelajaran.

Dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS sesudah *treatment* antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*, maka dari itu, guru hendaknya benar-benar memperhatikan media pembelajaran yang digunakan, agar siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint*.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, implikasi dari penelitian ini adalah: 1) penelitian ini memberikan sumbangsih bagi pengembangan teori-teori dalam pendidikan guna mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa di sekolah, 2) penelitian ini memberikan pengetahuan kepada guru dan siswa untuk mengetahui actor-faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di sekolah, 3) penelitian ini memberikan masukan kepada sekolah sebagai upaya meningkatkan sumber daya manusia sekolah, sehingga pendidikan yang terjadi dalam lebih optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat dirumuskan simpulan-simpulan mengenai pengaruh multimedia interaktif *Articulate Storyline*

3 dan *PowerPoint* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Teluknaga. Multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dan *PowerPoint* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dan *PowerPoint*. Simpulan terakhir menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPS siswa pada pembelajaran IPS siswa yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran hasilnya lebih baik daripada siswa yang menggunakan media *PowerPoint*.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storylin 3 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- DePorter, B., & Hernachi, M. (2002). *Quantum Learning Terjemahan Alwiyah Abdurrahman*. Kaifa.
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Hendrizal, Ed.; Cetakan I). Penerbit Samudra Biru.
- Hardiani. (2018). *Desain Pembelajaran IPS Berbasis Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mts An-Nur Ma'arif Bakengkeng*. Universitas Negeri Makasar.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 3(2). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/index>
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *ITTIHAD*, 11(1), 43–53.
- Khomaria, I., Kartono, & Lestari, L. (2017). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktia Dwijaya Indria*, 5(4). <https://core.ac.uk/download/pdf/296305571.pdf>
- Mahmud, N. F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Alfabeta, CV.
- Nissa, A. D. A., Toyib, M., Sutarni, S., Akip, E., Kadir, S., Ahmad, & Solikin, A. (2021). Development of Learning Media Using Android-Based Articulate Storyline Software for Teaching Algebra in Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1720(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012011>
- Nurjanah, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rosardi, R., & Supardi. (2021). *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*. ICM Publisher.
- Setyaningsih, S., & 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).

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.

Widianti, S. (2014). Keefektifan Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS. *JEE : Journal of Elementary Education*, 3(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Yamin, M., Wahyu, & Kiptiah, M. (2016). Kajian Tentang Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Jurusan IPS Tingkat SMAN Di Kota Banjarmasin. *SCIENTIA*, 1(2), 221–237. <http://pondokibu.com/parenting/pendidikan-psikologi->