

Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar IPS

oleh:

¹Annisa Nur Inayah, ²Bunyamin Maftuh, ³Yeni Kurniawati Sumantri

^{1, 2, 3}Universitas Pendidikan Indonesia

Email: Annisa06@upi.edu

Submitted: 31-03-2023

Reviewed: 31-05-2-23

Accepted: 06-07-2023

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 5 Bandung sebanyak 372 peserta didik serta sampel penelitian terdiri dari kelas VIII I sebagai kelas kontrol berjumlah 34 peserta didik dan kelas VIII K sebagai kelas kontrol sebanyak 34 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar dan angket respon peserta didik terhadap penggunaan *articulate storyline*. Hasil penelitian diolah menggunakan analisis statistik parametrik berupa *paired sample t test* serta analisis statistik non parametrik berupa uji *wilcoxon* dan uji *mann whitney*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ (2) terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment Microsoft powerpoint* di kelas kontrol dalam pembelajaran IPS dengan nilai signifikansi $0,015 > 0,05$ serta (3) tidak terdapat perbedaan minat belajar peserta didik setelah diberikan *treatment* di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dengan kelas kontrol yang menggunakan *Microsoft powerpoint* dalam pembelajaran IPS dengan nilai signifikansi $0,078 > 0,05$.

Kata kunci: *Articulate storyline*, Minat Belajar, Pembelajaran IPS

Abstract

The research aims to examine the effect of the use of *articulate storyline*-based interactive media on students' learning interest in social studies learning. This research method is a quasi-experimental design with a *nonequivalent control group design*. The research population consisted of 372 students in class VIII SMPN 5 Bandung, and the research sample consisted of 34 students in class VIII I as the control class and 34 students in class VIII K as the control class. The research instrument used was a learning interest questionnaire and a student response questionnaire using *articulate storylines*. The research results were processed using parametric statistical analysis in the form of *paired sample t-test* and non-parametric statistical analysis in the form of the *Wilcoxon* and *Mann-Whitney* tests. The results of the data analysis showed that (1) there were differences in students' learning interests before and after being given interactive learning media treatment based on *articulate storylines* in the experimental class in social studies learning with a significance value of $0.000 < 0.05$ (2) there were differences in students' learning interests between before and after being given the *Microsoft PowerPoint* treatment in the control class in social studies learning with a significance value of $0.015 > 0.05$ and (3) there was no difference in students' learning interest after being given treatment in the experimental class using interactive learning media based on the *articulate storyline* with the control class using *Microsoft PowerPoint* in social studies learning with a significance value of $0.078 > 0.05$.

Keywords: *Articulate storyline*, Learning Interest, IPS learning

Pendahuluan

Pendidikan mencakup pengembangan diri dan sosial yang membentuk kompetensi dan pembinaan setiap individu secara bermakna dan kontinu. Senada dengan pendapat John Dewey (Ulfah et al., 2016), bahwa pendidikan berperan sebagai rekonstruksi pengalaman agar pembinaan potensi individu menjadi bermakna dan berkelanjutan. Pembelajaran yang baik tentunya tidak terlepas dari minat belajar peserta didik untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena minat dapat mendorong psikis untuk antusias mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat Clayton Aldelfer (Achru, 2019) bahwa minat belajar diartikan dengan kecenderungan peserta didik dalam proses pembelajaran yang terstimulasi oleh hasrat untuk meraih prestasi hasil belajar yang optimal. Kemudian, Slameto (Alfisyahriya, 2018) mengemukakan bahwa minat belajar berperan besar dalam proses pembelajaran, jika peserta didik kurang berminat untuk mendalami suatu pembelajaran, maka pembelajaran yang diterimanya tidak berjalan maksimal. Namun, pada realitasnya paradigma pendidikan mengalami perubahan akibat pandemi Covid-19. Hal ini sesuai dengan hasil Survei Nasional Kemendikbud pada Januari 2021, bahwa peserta didik di 20% sekolah dinyatakan mengalami *learning loss*, tidak mencapai kompetensi, dan penurunan minat belajar. Berkenaan realitas tersebut, diperlukan terobosan adaptif untuk mengoptimalkan kembali minat belajar sesuai karakteristik peserta didik di era digital, salah satunya variasi pembelajaran yang dikembangkan guru melalui penggunaan media pembelajaran. Djamarah dan Suryabrata (Lutfiyanti, 2020) menuturkan faktor minat belajar, salah satunya dibentuk secara ekstrinsik berupa metode dan variasi belajar yang dikembangkan guru disertai stimulasi untuk minat belajar peserta didik. Sebab itu, guru perlu mengembangkan pengajaran sesuai karakteristik peserta didik saat ini, yaitu berbasis media pembelajaran interaktif. Utamanya sebagai bentuk inovasi pembelajaran IPS yang selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital ini.

Pembelajaran IPS adalah rumpun ilmu sosial yang disederhanakan dari berbagai interdisipliner yang meliputi ilmu sejarah, ekonomi, geografi, politik, sosiologi, filsafat, dan antropologi untuk kepentingan pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. *National Council for the Social Studies* (NCSS) mendeskripsikan tujuan IPS yaitu untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai masyarakat demokratis yang pandai mengambil keputusan rasional di tengah keberagaman masyarakat yang saling ketergantungan. Hal ini juga diperkuat menurut Nursid Sumaatmadja (Putri, 2020), bahwa pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk membina peserta didik sebagai *good citizenship* yang turut dibekali pengetahuan, kepekaan sosial, dan *social skill* untuk diri sendiri serta lingkungan masyarakat. Kemudian, peserta didik memiliki kecakapan sosial yang berpijak dari pengembangan sikap, nilai-nilai moral, pengetahuan, dan keterampilan untuk hidup bermasyarakat. Berkenaan dengan tujuan pembelajaran IPS tersebut, guru didorong menjadi pionir untuk membentuk minat belajar sesuai karakteristik peserta didik di era digital yang adaptif dengan kemajuan teknologi. Hal ini senada dengan pendapat Maharani (Nugraheni, 2018), bahwa pembelajaran era digital menuntut variasi media yang dapat menghubungkan

informasi secara fleksibel. Sebab itu, pola pembelajaran perlu diorganisasi lebih produktif, multi dimensi dan adaptif, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi minat belajar, meminimalisir pembelajaran konvensional seperti penggunaan papan tulis, buku teks, dan memusatkan guru sebagai sumber belajar tunggal (Ginancar et al., 2019).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu guru menyalurkan bahan ajar, utamanya diiringi kecanggihan teknologi yang mudah dirasakan manfaatnya oleh pelaksana pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di era digital menunjukkan perubahan kontinu dan terbuka untuk mewujudkan pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan, khususnya peserta didik generasi Z yang duduk di sekolah menengah pertama (SMP) karena lahir rentang tahun 2008-2010. Djoko Suwarno (Adityara & Rakhman, 2019) menyatakan bahwa generasi Z dikenal sebagai generasi internet yang dapat mengaplikasikan seluruh kegiatan dalam satu waktu disertai ketergantungan besar terhadap penguasaan internet. Penggunaan media pembelajaran berkaitan erat dengan transformasi pendidikan di era digital. Terlebih dunia pendidikan mengalami perubahan pasca pandemi Covid-19 yang mengakibatkan komponen pembelajaran kurang berjalan efektif. *Global Save the Children* melakukan studi di 46 negara, salah satunya Indonesia pada Juli 2020, menyatakan 7 dari 10 peserta didik kurang memiliki intensitas belajar selama pandemi Covid-19. Begitupun menurut hasil Survei Nasional Kemendikbud pada Januari 2021, bahwa peserta didik di 20% sekolah dinyatakan mengalami *learning loss*, tidak memenuhi kompetensi, dan penurunan minat belajar. Berkenaan kondisi tersebut, pembentukan minat belajar perlu distimulasi kembali dengan terobosan adaptif berbasis media pembelajaran interaktif yang sesuai karakteristik peserta didik di era digital.

Media termasuk alat stimulasi peserta didik untuk belajar lebih interaktif, terutama jika media tersebut menekankan elemen yang bergerak, visualisasi yang menarik, *powerful*, dan terdigitalisasi berupa media interaktif. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (Hasan, 2021) mengkategorikan media pembelajaran sebagai media grafis, proyeksi diam, audio, audio visual diam, film, dan multimedia/interaktif. Adapun media pembelajaran yang relevan dengan peserta didik di era digital adalah berbasis interaktif. Darmawan (Rohmah dan Bukhori, 2020) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat stimulasi pembelajaran yang menampilkan audio, video, gambar, teks, dan animasi serta berimplikasi terhadap produktivitas pembelajaran. Dalam penerapannya, media pembelajaran interaktif dapat melibatkan pengguna serta menjadi strategi yang tepat untuk merangsang respon positif peserta didik terhadap materi pembelajaran. Meita (Naufalia, 2020) berpendapat bahwa pemilihan media pembelajaran interaktif dengan tepat dapat memantik interaksi langsung antara peserta didik dengan media. Media pembelajaran tentunya menjadi faktor ekstrinsik yang menstimulasi minat, antusiasme, menyederhanakan materi pembelajaran, dan memvariasikan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Daryanto (Indrawan, dkk., 2020), jika media interaktif yang dipilih mampu dikembangkan secara tepat, maka dapat berfungsi sangat baik bagi para guru dan peserta didik. Begitupun terdapat teori *Cone of Experience* menurut Edgar Dale yang menyatakan bahwa 50% pengalaman belajar dan pengetahuan dibentuk oleh indra penglihatan dan pendengaran (Sanjaya, 2017).

Berkeenaan hal tersebut, *Articulate Storyline* menjadi salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengkreasikan pembelajaran IPS. Menurut Amiroh (2020) *Articulate storyline* didefinisikan sebagai aplikasi berbasis multimedia yang dikreasikan dengan komponen teks, gambar, grafik, animasi, suara, dan video. Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat memproduksi sajian presentasi dengan visualisasi yang menarik dan *powerful*. *Articulate storyline* memiliki kesamaan antarmuka (*interface*) dengan *microsoft powerpoint* dan *powtoon*. Sementara perbedaannya terletak dari sisi output, produksi *articulate storyline* ialah berbasis *web* atau *application file* yang dijalankan melalui tablet, *smartphone*, maupun laptop pengguna. Mengkreasikan sajian presentasi pada *articulate storyline* tidak memerlukan keterampilan khusus seperti bahasa pemrograman (*script*), karena *tools* media mudah dioperasikan sekali pun untuk pemula. Selaras dengan penelitian Lestari (2021) yang menyimpulkan bahwa salah satu media pembelajaran yang ringan dan mudah dioperasikan melalui perangkat *smartphone*, *tablet*, maupun laptop peserta didik adalah *articulate storyline*. Dengan demikian, *articulate storyline* menjadi upaya inovatif dan adaptif sesuai karakteristik peserta didik era digital yang menyenangkan dan membantu agar peserta didik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini mengusung judul “Pengaruh penggunaan Media Interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS”. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Selaras dengan pemaparan diatas bahwa dinamika pendidikan saat ini mengalami perubahan signifikan akibat pandemi Covid- 19, sehingga terdapat peneliti yang mengungkapkan bahwa peserta didik diduga mengalami *learning loss*. Berkeenaan hal tersebut, diperlukan bentuk inovasi untuk menumbuhkan minat belajar IPS yang selaras dengan karakteristik peserta didik generasi Z. Guru didorong mengembangkan pembelajaran berbasis media interaktif dengan fitur yang menarik sesuai minat peserta didik tingkat sekolah menengah pertama (SMP) sebagai generasi Z.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode quasi eksperimen dengan populasi penelitian berjumlah 372 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 64 peserta didik yang kemudian dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1
Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁		O ₂

Keterangan:

- O1: Pre-test atau pengukuran awal minat belajar peserta didik sebelum diberikan *treatment* di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- O2: Post-test atau pengukuran akhir minat belajar peserta didik sesudah diberikan *treatment* di kelas eksperimen dan kelas kontrol
- X1: Perlakuan (*treatment*) menggunakan media interaktif *articulate storyline* di kelas eksperimen.

Kedua kelas diberikan *treatment* berbeda yaitu kelas eksperimen menggunakan *articulate storyline*, sementara kelas kontrol berupa *microsoft powerpoint*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kuesioner, observasi, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini bersifat non tes berbentuk angket menggunakan skala likert dengan lima kategori jawaban dari sangat positif hingga sangat negatif, mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS), hingga sangat tidak setuju (STS). Adapun instrumen untuk mengukur minat belajar peserta didik adalah berupa angket minat belajar serta terdapat angket respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline* yang hanya diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui seberapa besar tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *articulate storyline*. Adapun interpretasi data angket respon peserta didik berpedoman pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.

*Pedoman Interpretasi Angket Respon Peserta Didik terhadap Media Interaktif
 Articulatestoryline*

Persentase	Kategori
81,25 - 100	Sangat Baik
62,5 - 81,25	Baik
43,75 - 62,5	Kurang Baik

(Sumber: Akbar, 2013 (wahyuniar, dkk.,2021))

Langkah berikutnya adalah uji instrumen berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan uji korelasi *pearson product moment* untuk mengukur kesahihan instrumen, sementara reliabilitas instrumen menggunakan metode *cronbach's alpha* untuk mengukur keandalan instrumen. Data yang telah disebarkan dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji *shapiro-wilk* serta uji homogenitas menggunakan *One Way ANOVA*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji hipotesis untuk menjawab hipotesis sesuai rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni menggunakan analisis statistik parametrik dan non parametrik.

Adapun analisis statistik parametrik berupa *paired sample t-test* (uji t sampel berpasangan) untuk melihat perbedaan minat belajar peserta didik kelas eksperimen sesuai hasil pre test dan post test. Sementara itu, analisis statistik non parametrik berupa uji *wilcoxon* sebagai alternatif uji *t-test* untuk membandingkan hasil pre test dan post test minat

belajar peserta didik di kelas kontrol dan uji *mann whitney* sebagai alternatif *independent sample t test* untuk mengkaji banding hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di dua kelas yang dikategorikan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, yakni kelas VIII-I sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* serta kelas VIII-K sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan media *Microsoft powerpoint*. Setelah data disebar, diperoleh hasil penelitian secara deskriptif pada kelas eksperimen yang ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.
Hasil Deskriptif Data Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi				Kategori
	Pre-test	%	Post-test	%	
95 – 113	12	36.3%	9	27.3%	Rendah
114 – 132	17	51.6%	15	45.5%	Sedang
133 – 151	4	12.1%	4	12.1%	Tinggi
152 – 170	0	0	5	15.1%	Sangat Tinggi
Jumlah	33	100%	33	100%	

Berkenaan seluruh hasil akumulasi, dapat disimpulkan terlihat perbedaan antara hasil awal (pre-test) dan akhir (post-test) di kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh hasil post-test, terdapat 5 orang (15,1%) dalam kategori minat belajar sangat tinggi yang semula pada hasil pre-test tidak terdapat peserta didik (0%) yang termasuk kategori minat belajar sangat tinggi. Adapun uji hipotesis pertama dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* karena data telah berdistribusi normal. Pengujian ini berbantuan IBM SPSS Statistic versi 22 dengan hasil sebagai beriku

Tabel 5.
Hasil Uji Hipotesis Pertama

Paired Samples Test						
	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error			
			95% Confidence Interval of the Difference			
			Mean Difference			

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* mengenai data pengukuran pre-test dan post-test penerapan *treatment articulate storyline* di kelas eksperimen. Adapun nilai signifikansi yang dihasilkan sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan treatment media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS. Untuk menunjang hasil pengujian

hipotesis pertama, terdapat angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen (VIII I) untuk melihat seberapa tinggi respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam pembelajaran IPS. Adapun untuk mengetahui seberapa tinggi respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yaitu dengan dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (100%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

$$P = \frac{5559}{6240} \times 100$$

$$P = 89\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh persentase respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* yaitu sebesar 89% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 89% dari peserta didik kelas eksperimen (VIII I). Hasil analisis ini dapat dilihat oleh perbandingan antara hasil pre-test dan post-test dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 1

Grafik Perbedaan Minat Belajar

Berkenaan grafik tersebut, pengukuran pre-test dan post-test memperoleh nilai rata-rata yang meningkat, yakni pada hasil pengukuran awal (pre-test) sebelum diterapkannya media *articulate storyline* meraih nilai rata-rata sebesar 122.78 dengan persentase 48% dan meningkat menjadi 132.1 dengan persentase 52% dalam hasil pengukuran akhir *articulate storyline* diterapkan dalam pembelajaran IPS. Penggunaan *articulate storyline* menstimulasipeserta didik untuk aktif dan responsif karena tertarik dengan sajian pembelajaran yang dikombinasikan dengan media animasi berbasis digital. Sebagaimana pendapat Yumini (Husain dan Ibrahim, 2021) bahwa penggunaan media *articulate storyline* membuat peserta didik terangsang aktif dan responsif karena merasa tertarik dengan sajian pembelajaran yangdikombinasikan dengan media animasi berbasis digital.

Karakteristik peserta didik tingkat SMP yang dikenal sebagai generasi Z, yaitu generasi yang cakap literasi digital dan berorientasi pada kerja yang fleksibel serta adaptif. Penggunaan *articulate storyline* dalam pembelajaran IPS dapat memfasilitasi generasi Z dengan teknologi pendidikan denganmemadukan penggunaan perangkat digital seperti laptop, *handphone*, serta jaringan internetdalam mengakses media pembelajaran yang mengedepankan tampilan visual, audio, dan audio visual. Sebab itu, *articulate storyline* cocok digunakan untuk menyederhanakan materipembelajaran yang bersifat kompleks, sehingga media tersebut dapat menstimulasi peserta didik untuk mempelajari IPS melalui sajian presentasi yang menarik serta *powerful*.

Tentunya media yang disajikan mengutamakan tampilan visual, audio, dan audio visual yang memantik interaksi peserta didik di tengah proses pembelajaran. *Articulate storyline* mencakup banyak interaksi peserta didik karena memuat elemen media yang variatif. Sama halnya dengan pendapat Munadi (Hadijah, 2018) bahwa media interaktif sejatinya dapat melibatkan peran indera dan organ tubuh peserta didik karena media yang disajikan lebih variatif dengan menggabungkan teks, vektor, animasi, gambar, audio, dan video. Didukung juga oleh teori *Cone of Experience*, bahwa 50% pengalaman belajar dan pengetahuan dipengaruhi oleh indra penglihatan dan pendengaran. Sebab itu, *articulate storyline* tepat digunakan untuk menyederhanakan materi pembelajaran yang bersifat kompleks, sehingga media tersebut dapat menstimulasi minat belajar peserta didik untuk mempelajari IPS dengan tampilan presentasi yang menarik dan *powerful*.

Senada dengan pendapat Thorn (1995) (Fauziah, 2019) yang menguraikan efektivitas media pembelajaran interaktif pada aspek estetika, bahwa sajian media interaktif perlu menarik, estetik, dan artistik yang dapat memantik perhatian peserta didik dalam mengolah informasi yang diterimanya. Unsur tersebut dapat distimulasi oleh elemen vektor, pemilihan background, dan efek animasi yang terdapat pada *articulate*

storyline.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *articulate storyline* dapat memvariasikan pembelajaran IPS yang adaptif dengan karakteristik peserta didik di era digital. Selain itu, *articulate storyline* dikatakan sebagai implementasi sederhana dari TPACK (*technological pedagogical and content knowledge*) yang memadukan teknologi pada proses pembelajaran untuk membentuk pengetahuan peserta didik ke arah yang mudah dipahami. *Articulate storyline* dapat membentuk karakter peserta didik yang siap untuk menghadapi perubahan sosial budaya, cakap berkomunikasi, membina relasi sosial, berpikir analitis dan kritis, serta bersaing di era digital secara fungsional. Selain itu, *articulate storyline* tidak hanya menstimulasi minat dan ketertarikan peserta didik untuk mendalami pembelajaran, melainkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik karena menyediakan media alat ukur pemahaman peserta didik melalui fitur quiz. Sebagaimana penelitian oleh Agustina, dkk., (2021) menyimpulkan bahwa *articulate storyline* menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran IPS.

Uji hipotesis kedua dilakukan dengan menggunakan uji *wilcoxon* berbantuan IBM karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal, yaitu data post-test minat belajar kelas kontrol. Pengujian ini berbantuan IBM SPSS Statistic versi 22 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Uji Hipotesis Kedua

Test Statistics^a	
Post-Test – Pre-Test	
	Z-2.442 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.015
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil pengujian hipotesis kedua menggunakan uji *wilcoxon* mengenai data pre-test dan post-test penggunaan *Microsoft powerpoint* di kelas kontrol. Nilai signifikansi yang dihasilkan sebesar $0,015 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* media *Microsoft powerpoint* di kelas kontrol dalam pembelajaran IPS. Hasil analisis ini juga didukung oleh perbedaan hasil pre-test dan post-test dalam grafik berikut ini:



Gambar 2

Grafik Perbedaan Minat Belajar Tanpa Perlakuan

Berdasarkan diagram diatas, *Microsoft powerpoint* membentuk pengaruh terhadap minat belajar peserta didik sesuai perolehan rata-rata pre-test sebesar 117.66 dengan persentase 49% dan meningkat menjadi 124.54 dengan persentase 51 % saat pengukuran akhir (post-test). Sebagaimana Roblyer dan Doering berpendapat (Nugraha, dkk., 2021), *Microsoft powerpoint* menyusun materi pembelajaran dengan efisien yang melibatkan komponen gambar, video, audio dan *hyperlink*, sehingga dapat memantik perhatian dan proses berpikir peserta didik. didukung oleh teknis penggunaan *Microsoft powerpoint* yang lebih familiar karena fiturnya mudah dioperasikan untuk mengkreasikan *slide* materi dengan komponen multimedia.

Penggunaan *Microsoft powerpoint* dapat membentuk iklim belajar yang atraktif, menyenangkan, memudahkan penerimaan materi oleh peserta didik, dan menyederhanakan poin-poin materi secara konkrit untuk meningkatkan minat belajar. Dengan demikian, penggunaan *Microsoft powerpoint* memberikan kontribusi yang baik terhadap pembentukan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Sebagai multimedia berbasis teknologi, *Microsoft powerpoint* memiliki berbagai alat dan fitur yang mampu meringkas materi pelajaran menjadi lebih menarik serta mengefisienkan penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Selaras dengan pendapat Sumantri dan Rachmadtullah (Fernandez, dkk., 2021), bahwa *Microsoft powerpoint* menyajikan materi secara menarik yang mampu menstimulasi keingintahuan peserta didik. Tentunya metode tersebut mampu menghilangkan kejenuhan dalam memperhatikan proses pembelajaran dan mengefektifkan keterlibatan peserta didik secara efektif (Fitriyani, dkk., 2017).

Uji hipotesis ketiga dilakukan dengan menggunakan uji *mann whitney* sebagai alternatif *independent sample t-test* karena data post-test minat belajar kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Pengujian ini berbantuan IBM SPSS Statistic versi 22 dengan hasil sebagai berikut:

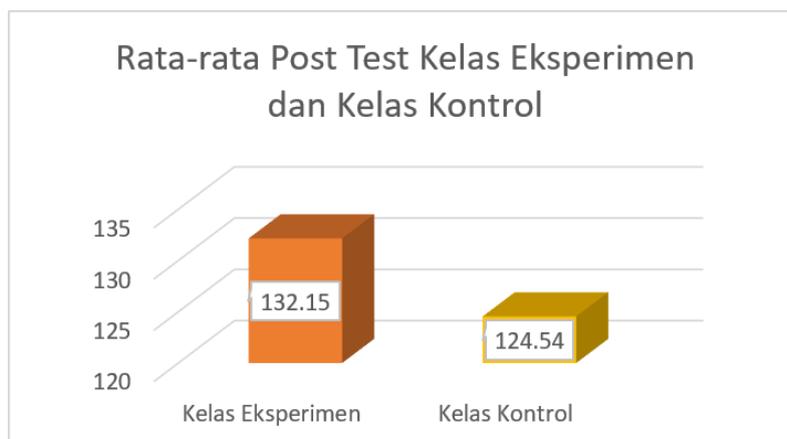
Tabel 7.
Hasil Uji Hipotesis Ketiga
Test Statistics^a

	MINAT_BELAJAR
Mann-Whitney U	394.000
Wilcoxon W	955.000
Z	-1.760
Asymp. Sig. (2-tailed)	.078

a. Grouping Variable: KELAS

Berdasarkan tabel diatas, terdapat hasil uji hipotesis ketiga menggunakan uji *mann- whitney* mengenai data pengukuran minat belajar peserta didik antara sesudah (post-test) penggunaan *articulate storyline* di kelas eksperimen dengan *Microsoft powerpoint* di kelas kontrol Adapun nilai signifikansi yang dihasilkan sebesar $0,078 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar IPS peserta didik sesudah diberikan treatment pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *Microsoft powerpoint*. Hasil data ini juga didukung oleh perbedaan post-test minat belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dalam bentuk grafik berikut ini:

Gambar 3. Grafik Perbedaan Minat Belajar



Berdasarkan diagram diatas, penggunaan *articulate storyline* di kelas eksperimen memperoleh rata-rata lebih tinggi sebesar 132,15 dengan persentase 51% dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan *microsoft powerpoint* pada rata-rata 124,54 dan persentase 49%. Namun, hasil uji hipotesis ini mengindikasikan kesamaan esensi media *articulate storyline* dan *microsoft powerpoint* yang mampu menstimulasi minat,

perhatian, dan daya tangkap. Peran media pembelajaran menjadi bagian faktor ekstrinsik yang mempengaruhi sebagian kecil minat belajar. Sebagaimana pendapat Djamarah dan Suryabrata (Lutfiyanti, 2020), bahwa faktor ekstrinsik minat belajar ditunjukkan dengan variasi pembelajaran, seperti media pendukung yang dikembangkan guru sesuai karakteristik peserta didik. Didukung juga oleh pendapat Gagne (Pratama dan Sakti, 2020), bahwa media pembelajaran merupakan elemen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Berkenaan dengan pendapat tersebut, penggunaan *articulate storyline* maupun *microsoft powerpoint* memiliki fungsi yang sama sebagai stimulus pembelajaran yang dapat menyelaraskan pandangan dan pengalaman yang seragam terhadap isi pelajaran. Terlebih kedua media tersebut berbasis teknologi, sehingga menunjukkan perubahan kontinu untuk proses pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran menjadi alat bantu yang ditujukan untuk mengkreasikan bahanajar ke arah efisien. Levie dan Lents (Nurdyansyah, 2019) menyebutkan 4 fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) Fungsi atensi untuk memikat minat serta ketertarikan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran; 2) Fungsi afeksi untuk mempengaruhi emosi dan perilaku peserta didik; 3) Fungsi kognisi untuk menyalurkan materi pembelajaran terhadap pemahaman peserta didik; dan 4) Fungsi kompensatoris untuk membantu pemahaman peserta didik. Penggunaan *articulate storyline* maupun *microsoft powerpoint* memiliki fungsi yang sama sebagai media berbasis audio visual yang divariasikan di era digital. Keduamedia tersebut termasuk media digital yang memadukan aspek audio visual dan sistem operasi yang hampir serupa, sehingga menekankan sajian materi yang interaktif. Selain itu, Daryanto (Aghni, 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat membangun gairah belajar dan interaksi peserta didik dengan sumber belajar, mengelaborasi pengalaman, serta pandangan belajar yang seragam. Sehingga penggunaan media pembelajaran telah melekat sebagai penyalur komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar serta menjadi aspek kecil yang dapat membentuk minat belajar peserta didik. Didukung juga oleh pendapat Gagne (Pratama dan Sakti, 2020), bahwa media pembelajaran merupakan elemen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Berkenaan dengan pendapat tersebut, penggunaan *articulate storyline* dan *microsoft powerpoint* memiliki fungsi yang sama sebagai stimulus pembelajaran yang dapat menyelaraskan pandangan dan pengalaman terhadap isi pelajaran. Asmuni (2020) menuturkan fungsi *articulate storyline* dalam proses pembelajaran, salah satunya untuk membangun minat belajar melalui sajian presentasi yang tervisualisasi dengan *powerful*.

Materi pembelajaran yang tervisualisasi secara atraktif maupun *powerful* dapat memperkuat pemahaman serta proses berpikir dengan efektif. *Microsoft powerpoint* umumnya mudah digunakan karena sistem kerja yang familiar di kalangan guru

maupun peserta didik. Arsyar (Amalia & Sabariman, 2020) menuturkan bahwa *Microsoft powerpoint* adalah perangkat lunak (*software*) yang dioperasikan untuk merancang presentasi berbasis multimedia. Berdasarkan karakteristik *articulate storyline* dan *Microsoft powerpoint*, kedua media tersebut memiliki fungsi yang sama untuk memvisualisasikan materi pembelajaran ke arah konkrit disertai penggabungan elemen artistik berupa gambar, audio, animasi, dan video, sehingga sajian materi menjadi menarik dan atraktif. Senada dengan hasil penelitian Luna-Nevarez (2018) (Pratama & Sakti, 2020) yang menyimpulkan bahwa penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran memiliki taraf kemenarikan yang tinggi, sehingga penggunaan media tersebut menunjukkan adanya variasi pembelajaran yang adaptif dengan karakteristik peserta didik di era digital sebagai generasi Z.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prastowo (dalam Pratama dan Sakti, 2020, hlm. 11), bahan ajar yang disajikan menarik dan variatif dapat memberikan kesempatan belajar mandiri dan memudahkan peserta didik untuk menguasai kompetensinya. Tentunya *articulate storyline* memiliki ciri khas yang dapat merancang slide presentasi berbasis alur cerita (*storyline*) dengan fitur atau *tools* yang lebih kompleks, salah satunya terintegrasi dengan fitur kuis interaktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peran kedua media yakni *articulate storyline* maupun *microsoft powerpoint* merupakan salah satu faktor ekstrinsik yang timbul dari dorongan guru yang memvariasikan pembelajaran untuk membentuk sebagian kecil minat belajar. Posisi guru sebagai fasilitator didorong menyajikan media belajar untuk memantik keingintahuan peserta didik. Baik itu minat belajar peserta didik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol telah terstimulasi untuk mengikuti proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat membentuk minat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS, (2) Penggunaan media *Microsoft powerpoint* dapat membentuk minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, dan (3) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar IPS peserta didik antara sesudah diberikan *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dengan kelas kontrol menggunakan media *Microsoft powerpoint*. Dengan demikian, baik itu minat belajar pesertadidik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menjadi terdorong untuk mengikuti pembelajaran IPS karena guru dapat memvariasikan pembelajaran dengan media tersebut.

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, terdapat sejumlah saran untuk pihak-

pihak yang terkait sebagai berikut: (1) Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang dikemas secara menarik, atraktif, dan powerful, seperti menambahkan elemen gambar, video, animasi, vektor, dan efek suara, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara interaktif, (2) Sekolah diharapkan dapat menyelenggarakan pelatihan pengembangan media pembelajaran *articulate storyline*, mulai dari dasar penggunaan hingga cara memublikasikan hasil *project*, (3) Peneliti selanjutnya disarankan dapat melakukan penelitian yang lebih luas, seperti mengkaji faktor intrinsik maupun ekstrinsik yang menjadi aspek besar untuk membentuk minat belajar peserta didik.

Referensi

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2019, Surabaya, Indonesia, September 2019, September*, 401–406.
- Alfisyahriya, K. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas IV SD. <http://eprints.umsida.ac.id/3165/>
- Amalia, D., & Sabariman, B. (2020). Respon Siswa Smkn 3 Jombang Terhadap Pembelajaran Mekanika Teknik Menggunakan Powerpoint Animasi. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 1–7.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline*. Pustaka Ananda Srva
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Candra, F. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Tik di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society*. 99–110.
- Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di SmkN 1 Godean. *Eprints UNY*, 5.
- Ginanjari, A., Putri, N. A., Nisa, A. N. S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony*, 4(2), 99–105. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36136/15043>
- Hardani, Ustiawaty, J. A. H. (2017). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Pustaka Ilmu Grup
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group
- Lestari, R. S. (2021). Pemanfaatan Android Melalui Media *Articulate storyline* dalam Pembelajaran Seni Budaya SMK. *Prosiding Seminar Nasional Sensaeda*, 1, 149–155
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press.

- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28.
- Sanjaya, R. E. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Bilangan Romawi Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Skripsi*, 7–33. <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/4352>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang*. 3(3), 955–961.