Hortatori
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Volume 8 Nomor 2 (2024), 246-255
ISSN 2579-7832 (Cetak) | ISSN 2579-7840 (Elektronik)

Artikel Penelitian

Inovasi Pembelajaran Berbasis *Technology-Based Learning* dengan Multimedia *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Enik Handayani
Universitas Muhammadyah Malang
*) Enik Handayani: Desa Umbulsari, Kecamatan Umbulsari, Kabupaten Jember, 68166, Indonesia
Posel: ennikhandayani93@gmail.com

Abstrak: Adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menimbulkan adanya inovasi baru yang dapat mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis efektivitas metode pembelajaran berbasis *Technology-Based Learning* dengan *Multimedia Articulate Storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji keefektifan model pembelajaran. Tehnik analisis data dilakukan dengan uji beda rata-rata. Uji normalitas data menggunakan shapiro wilk dan uji homogenitas. Uji beda rata-rata menggunakan *independent t test sample*, uji *One Way Anova* dan *Two Way Anova.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan *Articulate Storyline* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis *Technology-Based Learning* dengan *Multimedia Articulate Storyline* dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *Articulate Storyline*; Bahasa; Inovasi; Pembelajaran dan Teknologi

Technology-Based Learning Innovation with Multimedia Articulate Storyline in Indonesian Language Learning

Abtract: *The development of technology in the field of education has given rise to new innovations that can develop Indonesian language learning methods so that students are more motivated in participating in Indonesian language learning. The purpose of study was to analyze the effectiveness of the Technology-Based Learning learning method with Multimedia Articulate Storyline in Indonesian language learning. This study used a quantitative research method with an experimental design to test the effectiveness of the learning model. Data analysis techniques are carried out by means of a mean difference test. Data normality test using Shapiro Wilk and homogeneity test. The mean difference test uses independent t test sample, One Way Anova test and Two Way Anova. The results showed that interactive learning media based on technology with Articulate Storyline is effective in improving student learning outcomes. It is concluded that learning innovations based on Technology-Based Learning with Multimedia Articulate Storyline can be applied to Indonesian language learning.*

Keywords*: Articulate Storyline; Language; Innovation; Learning and Technology*

Proses artikel: Dikirim: 5-12-2024; Direvisi: 19-12-2024; Diterima: 20-12-2024; Diterbitkan: 24-12-2024
Gaya sitasi (MLA edisi ke-7): Handayani, Enik. "Inovasi Pembelajaran Berbasis Technology-Based Learning dengan Multimedia Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8.2 (2024): 246-255. Print/Online. **Pemegang Hak Cipta:** Enik Handayani. **Publikasi Utama**: Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2024).

Proses ini berada di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk mengekspresikan diri sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Di dalam pembelajaran, bahasa digunakan sebagai alat atau sarana komunikasi dalam interaksi belajar mengajar. Berdasarkan kegiatan komunikasi yang baik, interaksi belajar mengajar selaras dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, peran bahasa dalam

pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Tanpa fungsi bahasa, interaksi belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan lancar. Peristiwa tutur yang terjadi di dalam kelas melibatkan peran aktif dari seorang guru dan siswa dalam berinteraksi. Guru diharapkan mampu mengungkapkan pikirannya secara singkat, jelas, lengkap dan benar serta teratur, sedangkan siswa diharapkan memiliki kemampuan komunikasi yang baik dalam menanggapi perkataan guru (Diana, 2022). Pembelajaran bahasa pada dasarnya adalah proses memperoleh keterampilan komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan siswa (Handayani, 2019). Pada konsep pembelajaran dengan siswa sebagai pusat utama proses pengajaran, keberhasilan tidak cuma tergantung pada pengetahuan serta kompetensi teknis (*hard skill*), tetapi pula pada keahlian manajemen diri sendiri dan orang lain (*soft skill*). Perihal ini menampilkan kenaikan mutu pembelajaran kepribadian siswa sangat berarti (Suwartini, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran tidak cuma berkaitan dengan kapasitas belajar, namun pula pembuatan kepribadian peserta didik atau siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya memuat pembelajaran bahasa saja, namun juga memuat pembelajaran sastra. Sastra merupakan suatu kegiatan kreatif dalam menghasilkan suatu karya baik berupa tulisan maupun lisan. Menurut Teeuw (2013), sastra dapat berupa alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instruksi atau pengajaran. Era revolusi industri mengubah cara berfikir dan cara pandang mengenai pendidikan, seperti pada pembelajaran yang dilakukan dimana pemanfaatan teknologi lebih banyak digunakan (Rahman dan Nuryana, 2019). Pengembangan teknologi digital berpengaruh terhadap perubahan sistem pendidikan, yang mana sistem pendidikan zaman dahulu hanya berpaku terhadap buku dan terpaku pada hafalan-hafalan yang terlalu monoton sehingga pembelajaran terlihat membosankan bagi siswa. Pembelajaran banyak berpusat pada guru. Pembelajaran saat ini dapat memanfaatkan teknologi sehingga penggunaan indra siswa dapat dilakukan secara menyeluruh, pembelajaran dapat mengakomodir beragam kemampuan belajar siswa sehingga hasil belajar juga akan ikut meningkat (Tekege, 2017).

Salah satu pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media pembelajaran berupa pembelajaran interaktif berbasis pada software *Articulate Storyline*. Media ini berupa kombinasi antara media visual dengan audio yang biasa disebut multimedia. *Articulate Storyline* merupakan *software* atau perangkat lunak buatan *Global Incorporation* diluncurkan pada tahun 2014 yang digunakan untuk membuat pembelajaran secara *e-learning* yang interaktif. Format yang dihasilkan dari *software* ini beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS, android, dan PC. Menurut Darmawan (2016), *Articulate Storyline* adalah program aplikasi yang telah didukung oleh smart brainware secara sederhana dengan tutorial interaktif membantu pengguna menyimpan dengan format CD, web pribadi, maupun *word processing* melalui *templat*e yang diunggah secara daring maupun luring. Penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline* menjadi sarana penyampaian materi menulis teks puisi yang menarik dan berkesan bagi siswa. Multimedia ini dapat membantu penyampaian materi yang sulit akan berubah menjadi materi yang mudah dipahami dan menyenangkan. Dengan penerapan audio dan video pada pembelajaran menulis puisi yang dikemas dalam bentuk aplikasi android, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan di dalam audio dan video tersebut, siswa juga dapat berinteraksi langsung dengan aplikasinya untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Beberapa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Jember telah menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri. Media ini untuk meningkatkan mutu pendidikan yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif memicu peserta didik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Terkait dengan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri, salah satu Sekolah Menengah Pertama yang sudah menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri yaitu SMP Muhammadyah 4 Tanggul Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri.

Pendidik juga memaparkan bahwa penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri dijelaskan bahwa pembelajaran peserta didik harus lebih aktif dan mandiri. Selain itu, dengan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk bahan belajar karena kurangnya buku paket atau buku pegangan. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, kelas VIII merupakan kelas unggulan. Pendidik saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, kelas VIII terlihat sangat aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri menjadi inovasi baru dalam pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan.

Beberapa alasan tersebut yang melatarbelakangi peneliti memilih kelas VIII. Peneliti memilih SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember memiliki beberapa alasan yaitu: (1) SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember sudah menerapkan kurikulum merdeka, (2) SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember sudah menerapkan sistem *full day school*, (3) Pendidik sudah menerapkan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri tetapi belum begitu maksimal, (4) SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember sudah didukung dengan fasilitas untuk menunjang penggunaan aplikasi *Articulate Storyline*. Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi microsoft power point.

Aplikasi *Articulate Storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber, kemudian mengumpulkan informasi yang diperoleh pada aplikasi *Articulate Storyline* serta peserta didik dapat saling memberikan tanggapan pada kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi. *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk *file*, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *Articulate Storyline*, (4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengkaji kegiatan belajar mandiri peserta didik dengan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline*. Kelebihan dari penggunaan *Articulate Storyline* adalah: (1) mirip dengan *Microsoft Powerpoint* sehingga mudah dipelajari, (2) terdapat gabungan fitur dari mendesain media interaktif, mendesain soal interaktif, hingga video editor (Leztiyani, 2021). Penggunaan *Articulate Storyline* untuk merancang media pembelajaran interaktif telah terbukti berpengaruh dan efektif dari beberapa penelitian sebelumnya. Setyaningsih *et al.* (2020) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari kelas eksperimen pengguna media interaktif *Articulate Storyline* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media. Nurfajriani *et al.* (2020) membuktikan bahwa penggunaan multimedia *Articulate Storyline* di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif bagi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Jika hasil tersebut dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media, kelas dengan proses pembelajaran yang menggunakan multimedia menunjukkan nilai posttest yang lebih tinggi sehingga meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini penting dilakukan dalam mengembangkan dan menciptakan model pembelajaran yang lebih kreatif dengan inovasi pembelajaran berbasis *technology-based learning* dengan *multimedia articulate storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini antara lain mengkaji proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran di SMP 1 Muhammadiyah Tanggul Kabupaten Jember dan mengkaji efektivitas inovasi pembelajaran berbasis *technology-based learning* dengan *multimedia articulate storyline* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif. Desain penelitian dilakukan dengan desain eksperimental semu yaitu suatu desain eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel secara relevan. Penelitian ini menggunakan rancangan *treatment* by level 2 x 2 dengan variabel bebas pembelajaran *Articulate Storyline* dan keterampilan IT dan variabel terikat hasil belajar siswa. Penelitian menerapkan pendekatan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu media *Articulate Storyline* dan keterampilan IT mempengaruhi variabel terikat yaitu hasil belajar bahasa Indonesia. Adanya perubahan pada variabel media *Articulate Storyline* dan keterampilan IT akan berpengaruh pula pada variabel hasil belajar bahasa Indonesia.

Penelitian dilakukan terhadap kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul menunjukkan adanya siswa yang masih memiliki hasil belajar yang rendah karena di bawah KKM. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive sampling*. Partisipan penelitian/ sampel adalah siswa yang memiliki Keterampilan IT rendah dan Keterampilan IT tinggi. Berdasarkan populasi yang ada sampel yang digunakan adalah jumlah siswa 137 orang yang akan diuji awal sehingga akan terpilih siswa yang memiliki tingkat keterampilan IT rendah dan tingkat keterampilan IT tinggi. Teknik analisis data

dilakukan dengan uji beda rata-rata. Uji normalitas data menggunakan *shapiro wilk* dan uji homogenitas. Uji beda rata-rata menggunakan *independent t test sample*, uji *One Way Anova* dan *Two Way Anova*.

Hasil dan Diskusi

Hasil Penelitian

Penelitian inovasi pembelajaran berbasis *technology-based learning* dengan *multimedia articulate storyline* pada pembelajaran Bahasa Indonesia diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya inovasi pembelajaran ini dimaksudkan agar siswa lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia apabila media pembelajarannya menggunakan media berbasis IT. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember khususnya kelas VIII yang dipilih dengan berdasarkan kemampuan IT siswa yang diukur dengan berpikir kritis dalam bidang komputasi, seperti dekomposisi, abstraksi, pengenalan pola, dan algoritma, mengevaluasi dan berpikir kritis saat menghadapi informasi baru, mendistribusikan dan membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengaksesnya dan mengembangkan media ajar bersama guru, seperti presentasi digital dan 3D *presentation*.

Berdasarkan hasil analisis data maka dijelaskan gambaran tingkat kemampuan IT siswa SMP Muhammadyah 4 Tanggul sebelum diberikan media *Articulate Storyline* dapat dilihat dari angket dijelaskan Tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Tingkat kemampuan IT Siswa Awal *Pre Test*

Kriteria	**Kelas VIIIA**		**Kelas VIIIB**		**Kelas VIIIC**		**Kelas VIIID**	
Tinggi	22	59,46%	24	64,86%	13	35,14%	14	37,84%
Rendah	15	40,54%	13	35,14%	20	54,05%	26	70,27%
Total	37	100,00%	37	100,00%	33	100,00%	30	100,00%

Sumber: data diolah

Tingkat kemampuan IT siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul untuk dua kelompok kelas VIIIA dan Kelas VIIIB tingkat kemampuan IT siswa tinggi lebih banyak jumlahnya sedangkan untuk kelas VIIIC dan kelas VIIID lebih banyak yang memiliki tingkat kemampuan IT rendah. Berdasarkan hasil tingkat kemampuan IT siswa dari empat kelas maka dipilih secara random dengan sistem undian menjadi 4 kelompok siswa dengan tingkat kemampuan IT rendah dan tinggi. Pembentukan kelompok terbagi menjadi empat kelompok dengan 20 orang untuk setiap kelompoknya. Pembagian dua kelompok dengan tingkat kemampuan IT tinggi diberikan penggunaan media *Articulate Storyline* dan tanpa media. Sedangkan dua kelompok tingkat kemampuan IT rendah diberikan juga penggunaan media *Articulate Storyline* dan tanpa media. Kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dengan media *Articulate Storyline* (A1B1), kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dengan tanpa media (A2B2), kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia rendah dengan media *Articulate Storyline* (A1B3) dan kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia rendah dengan tanpa media (A2B4).

Sebelum dilakukan intervensi maka diberikan *pre test* untuk melihat hasil belajar Bahasa Indonesia untuk setiap kelompok. Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran dengan dua metode yaitu menggunakan *Articulate Storyline* dan tanpa media dari kelompok dengan tingkat kemampuan IT rendah dan hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi. Setelah itu diberikan *post test* untuk mengetahui pengaruh dari media *Articulate Storyline* dan hasil belajar Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar.

Hasil uji normalitas data menggunakan uji *shapiro wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang dengan mengambil taraf signifikasi (α) sebesar 0,05. Hasil pengujian normalitas data menunjukkan bahwa a nilai signifikasi dari empat kelompok > 0,05 semua data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan nilai sig. *Levene Test* 0.258 dimana karena nila levene test > 0,05 maka data homogen atau mempunyai varians yang sama. Selanjutnya dilakukan perhitungan N gain skor yang akan digunakan sebagai data untuk pengujian hipotesis yang dijelaskan berikut.

1. Pengaruh Media *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar

Pengaruh media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar didasarkan pada uji t *Independent Samples Test* dengan menguji beda *N-gain* persen metode inkuiri dengan tanpa media pada tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan hasil uji beda dua kelompok baik kelompok siswa

dengan tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah dengan hasil dua metode yaitu penggunaan media *Articulate Storyline* dan tanpa media seperti Tabel 2.

Tabel 2 Hasil *Independen Two Test Sample*

Kelompok	*Mean different*	t hitung	*p value*	Keterangan
A1B1-A2B2	60,620	5,220	0,000	Signifikan
A1B3- A2B4	22,957	-3,909	0,000	Signifikan

Sumber: data diolah

Hasil uji *Independen Two Test Sample* menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dari kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dengan media *Articulate Storyline* (A1B1) dan kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dengan tanpa media (A2B2) dengan hasil *p value* sebesar 0,000 < 0,05 berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dengan media *Articulate Storyline* dan tanpa media. Hasil beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT tinggi dengan *Articulate Storyline* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT tinggi dengan tanpa media.

Hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar dari kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia rendah dengan media *Articulate Storyline* (A1B3) dan kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia rendah dengan tanpa media (A2B4) dengan hasil *p value* sebesar 0,000 < 0,05. Hal itu berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan hasil belajar Bahasa Indonesia rendah dengan media *Articulate Storyline* dan tanpa media Hasil beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT rendah dengan *Articulate Storyline* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT rendah dengan tanpa media.

Berdasarkan hasil uji *Independen Two Test Sample* kedua metode pembelajaran dengan tingkat kemampuan IT yang tinggi menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia dengan media *Articulate Storyline* dan tanpa media. Hal itu berarti hipotesis pertama yang menyatakan bahwa *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terbukti.

2. Pengaruh Tingkat Kemampuan IT Terhadap Hasil Belajar

Pengaruh tingkat kemampuan IT terhadap hasil belajar didasarkan pada uji t *Independent Samples Test* dengan menguji hasil belajar dengan membandingkan tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah dengan media *Articulate Storyline* dan tanpa media. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan hasil uji beda dua kelompok baik kelompok siswa dengan tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah seperti Tabel 3.

Tabel 3 Hasil *Independen Two Test Sample*

Kelompok	*Mean different*	t hitung	*p value*	Keterangan
A1B1 - A1B3	55,345	7,773	0,000	Signifikan
A2B3 - A2B4	28,232	2,592	0,013	Signifikan

Sumber: data diolah

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dari kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi (A1B1) dan kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia rendah (A1B3) dengan media *Articulate Storyline* dengan hasil *p value* sebesar 0,000 < 0,05 berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dan rendah dengan metode inkuiri sosial. Hasil beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah dengan media *Articulate Storyline*. Hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT tinggi daripada hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT rendah menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal itu menjelaskan bahwa tingat hasil belajar Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan media *Articulate Storyline*.

Hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar dari kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dengan tanpa media (A2B3) dan kelompok hasil belajar Bahasa Indonesia rendah dengan

tanpa media (A2B4) dengan hasil *p value* sebesar 0,013 < 0,05. Hal itu berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan hasil belajar Bahasa Indonesia tinggi dan rendah dengan tanpa media. Hasil uji beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah dengan tanpa media terbukti signifikan.

Berdasarkan hasil uji *Independen Two Test Sample* tersebut maka tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah terbukti ada perbedaan yang signifikan baik dengan media *Articulate Storyline* dan tanpa media. Hal itu menunjukkan hipotesis kedua yang menunjukkan bahwa tingkat kemampuan IT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terbukti.

3. Pengaruh media *Articulate Storyline* dan Kemampuan IT terhadap Hasil Belajar

Pengaruh antara media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT dilakukan dengan *one way Anova*. Hasil uji one way Anova dijelaskan Tabel 4.

Tabel 4 Hasil *One Way Anova*

Tabel	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	45694,371	3	15231,457	17,987	0,000
Within Groups	64358,686	76	846,825		
Total	110053,057	79			

Sumber: data diolah

Tabel 4 menjelaskan bahwa nilai F hitung sebesar 17,987 dengan tingkat signifikan sebesar 0,00 < 0,05 berarti hipotesis ketiga yang menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* dan hasil belajar Bahasa Indonesia berpengaruh signifikan secara bersama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, terbukti kebenarannya. Hasil pengujian *one way Anova* menunjukkan bahwa media aplikasi *Articulate Storyline* dan kemampuan IT siswa SMP Muhammadyah 4 Tanggul.

4. Interaksi Antara media *Articulate Storyline* dan Kemampuan IT terhadap Hasil Belajar

Interaksi antara media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT dijelaskan dengan hasil Two *Way Anova* yang dijelaskan Tabel 5.

Tabel 5 Hasil *Two Way Anova*

F	df1	df2	Sig.
11,638	3	76	0,000

Sumber: data diolah

Tabel 5 menjelaskan bahwa nilai F hitung sebesar 11,638 dengan tingkat signifikan sebesar 0,00 < 0,05 berarti hipotesis yang menunjukkan bahwa ada interaksi antara media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT. Hasil pengujian *Two Way Anova* menunjukkan bahwa interaksi *Articulate Storyline* dan kemampuan IT siswa terbukti signifikan sehingga hipotesis keempat terbukti.

Diskusi

1. Pengaruh Media *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut. Hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik

Respon siswa terhadap media *Articulate Storyline* mendapatkan respon yang positif dari siswa maupun guru. Siswa merasakan menyenangkan saat belajar ketika guru yang bersangkutan memberikan media pembelajaran yang berbeda di setiap pertemuan di kelas. Salah satu yang mendukung kenyamanan

belajar siswa tersebut, selain media pembelajaran yang bervariasi, adalah guru lebih banyak mengaitkan materi yang diajarkan dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini membantu siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran di kelas. Respon positif tersebut menunjukan bahwa media *Articulate Storyline* ini cocok dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Leztiyani, 2021).

Hasil pengujian menerangkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada pada dua kelompok siswa yang menggunakan media *Articulate Storyline* dan tanpa media. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan hasil belajar dengan tanpa media. Hal ini terbukti hipotesis satu terbukti secara statistik. Hasil penelitian ini konsisten dengan Pedaste *et al.(*2015), Suwartono dan Hawanti (2017) dan Maryen (2018) yang menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu. (Amiroh, 2019). Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, dan kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentase yang menarik. Software persentase tidak hanya dibuat di dalam *Articulate Storyline*, namun software lainnya dapat pula digabungkan dengan *Articulate Storyline*, diantaranya yaitu audio video, *Flash Presentation* (menggunakan *macromedia flash*), *Projector Presentation* (menggunakan *macromedia flash*), Flash Banner (menggunakan *Flash Banner Creator*) *Camtasia Powerpoint* dan sebagainya.

Multimedia *Articulate Storyline* ialah sebuah *software* atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran atau dapat digunakan dalam bimbingan konseling. *Software Articulate Storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah *storyline project* yang menggabungkan semua alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa HTML5, CD, .swf, dan *website* (Darnawati dkk, 2019). Menurut Saski dan Sudarwanto (2021), *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak menggunakan sistem e-*learning* yang fungsinya untuk sarana pembantu pembelajaran dengan desain yang interaktif. Perangkat lunak ini diproduksi oleh perusahaan yang berjalan pada bidang *e-learning* yaitu perusahaan *Articulate 360*. Format publikasi dari *Articulate Storyline* meliputi .swf, dan .exe, sehingga mudah disimpan pada *personal computer*.

Articulate Storyline memiliki tampilan seperti *microsoft powerpoint* dan dapat dirancang secara *offline*, sehingga memudahkan pengguna pemula. *Articulate Storyline* merupakan *software* yang memiliki fitur hampir mirip dengan *microsoft powerpoint*. *Articulate Storyline* dilengkapi lebih banyak fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. *Slide* yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik (Rianto, 2020).*Articulate Storyline* adalah produk keluaran *Articulate 360* yang dikeluarkan pada tahun 2001 sebagai sarana penunjang presentasi. *Software* ini tidak kalah dengan multimedia interaktif lainnya. Kreativitas pengguna dalam membuat desain presentasi dengan menggabungkan seni, fitur, dan teknik yang tepat dapat menghasilkan presentasi yang menarik perhatian peserta didik. Meskipun *software* ini telah lama dirilis, tetapi masih banyak guru yang belum mengenali multimedia interaktif ini (Pratama, 2018).

Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media *Articulate Storyline* dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada mata pelajaran bahasa Indonesia, diterima. Jadi ternyata hasil belajar siswa yang menggunakan media *Articulate Storyline* dan hasil belajar Bahasa Indonesia lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan tanpa media Hal ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* dan hasil belajar Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar. Kondisi saat ini, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Agar pembelajaran sistem pengisian lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan seorang guru harus bisa menggunakan media tersebut. Penggunaan media *Articulate Storyline* dan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia, akan membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran, karena sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya. Ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran akan membantu siswa menerima materi yang disampaikan dan akan membantu siswa untuk lebih rajin belajar, sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

2. Pengaruh Kemampuan IT Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil pengujian menunjukkan barhawa ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan IT tinggi dan rendah dengan baik dengan media *Articulate Storyline* dan tanpa media terbukti signifikan. Hasil tersebut menjelaskan bahwa kemampuan IT berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil ini sesuai dengan penelitian Rohmawati (2018) yang menemukan bahwa kemampuan IT mampu meningkatkan hasil belajar.

Kemampuan IT seorang siswa merupakan faktor internal yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Siswa diharapkan dapat menyukai tantangan, berinovasi dan kreatif dalam menciptakan sesuatu yang dapat membanggakan dirinya, keluarga dan negara. Kemampuan IT merupakan modal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran. Adanya kemampuan IT, akan mendorong siswa untuk memenuhi perkembangan teknologi. Demi memenuhi kemampuan IT nya itulah yang akan membawa siswa pada proses mencari lalu menemukan. Usaha-usaha yang dapat dilakukan siswa dalam proses mencari diantaranya yaitu bertanya langsung kepada guru, berdiskusi dengan teman dan mencari beberapa bahan materi di beberapa sumber buku lain selain buku pegangan ataupun internet.

Adanya peningkatan dalam kemampuan IT siswa maka dapat diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan IT merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya menekankan siswa agar dapat mencari tahu apa yang akan dipelajari dan apa yang mereka pelajari berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dibimbing oleh guru tersebut karena itulah pengembangan kemampuan IT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut maka kemampuan IT berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

3. Pengaruh Antara Media *Articulate Storyline* dan Kemampuan IT terhadap Hasil Belajar

Hasil pengujian dengan *One Way Anova* menunjukkan berarti hipotesis yang menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* dan kemampuan IT berpengaruh signifikan secara bersama terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, terbukti kebenarannya. Hasil pengujian *one way Anova* menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* dan kemampuan IT berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah 4 Tanggul.

Media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT memiliki keterkaitan dalam meningkatkan hasil belajar. Keterkaitannya adalah apabila siswa diterapkan model inkuiri dalam belajar dan menggunakan kemampuan IT yang tinggi di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka akan meningkatkan tingkat pemahaman dan kualitas belajar siswa di dalam kegiatan proses belajar mengajar. Adanya peningkatan pemahaman dan kualitas belajar siswa, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media *Articulate Storyline* dalam belajar pada siswa dapat membuat belajar siswa lebih efektif dan efisien, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa dalam belajar. Selain itu, dengan meningkatkan kemampuan IT, siswa dapat meningkatkan dan mengeluarkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk digunakan dalam belajar. Siswa yang memiliki kemampuan IT yang tinggi, cenderung akan terus mencari informasi dan belajar akan suatu pelajaran atau hal tertentu, maka akan meningkatkan aktivitas dan keinginan siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan paparan tersebut, dapat maka diduga bahwa media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada dasarnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Namun pada kali ini, penelitian hanya fokus pada media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT dan dalam konteks hasil belajar yang sudah ada di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut maka diduga media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

4. Pengaruh Interaksi Antara Media *Articulate Storyline* dan Kemampuan IT Siswa

Berdasarkan hasil pengujian *Two Way Anova* menunjukkan bahwa interaksi adanya media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT siswa terbukti signifikan sehingga hipotesis keempat terbukti. Hal itu berarti ada hubungan antara media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT terhadap hasil belajar. Media

pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia harus memiliki variasi media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa menjadi lebih aktif khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Hal ini berkaitan dengan mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berdasarkan masalah pembelajaran *Articulate Storyline*.

Kemampuan IT sebagai sumber motivasi internal yang menjadi pondasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan IT dapat mengembangkan menggunakan sarana pembelajaran berbasis teknologi. Siswa dapat memahami informasi yang diperoleh dengan baik dari membaca atau mendengar. Siswa yang memahami informasi dapat berpikir dengan baik. Hasil pemikiran siswa mendukung komunikasi yang baik. Kemampuan IT sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan kemampuan IT membuat siswa berpikir dan mengamati secara aktif. Siswa yang aktif dan memiliki kemampuan IT termotivasi untuk mempelajari lebih mendalam tentang sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui sehingga mampu menimbulkan kepuasan dan menghilangkan rasa bosan untuk mengembangkan ilmunya. Siswa dapat mengembangkan ilmunya dengan memiliki keingintahuan terhadap materi yang sedang diajarkan.

Pembelajaran *Articulate Storyline* dengan kemampuan IT siswa dirancang dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa untuk membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya. Pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif membangun pengetahuannya dapat dilaksanakan dengan media *Articulate Storyline* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa 1) media *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember; 2) Kemampuan IT berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember; 3) media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember dan 4) ada interaksi antara media *Articulate Storyline* dan kemampuan IT siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember.

Sehubungan dengan hasil penelitian dan pembahasan, untuk mencapai ketercapaian hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan, disarankan dalam penerapan suatu media pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan pengoperasian media pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaan media dapat maksimal. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan berbagai keterbatasan, dan hanya terbatas pada satu variabel dependen yaitu hasil belajar siswa, alat analisis hanya menggunakan uji beda maka perlu diadakan penelitian lebih lanjut sehingga aplikasi media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dapat digunakan secara maksimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu menyelesaikan penelitian ini termasuk pihak Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember. Selain itu, kepada para guru besar, dosen pembimbing Universitas Muhammadiyah Malang yang telah mengarahkan dan membantu pembimbingan agar penelitian ini dapat dilakukan dengan baik.

Daftar Rujukan

Amiroh. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jakarta: Cipta. 2019. Print.

Darmawan, Deni. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2016. Print.

Darnawati, et al. "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline." *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.1 (2019): 8-16.

Handayani, Hindri. "Analisis Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Globalisasi Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Sdn 4 Tapan Tahun Ajaran 2017/2018." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4.2 (2019): 249-258.

Leztiyani, Indirawati. "Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2.01 (2021): 24-35.

Melinda, Cicilia. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri I Lubuk Alung." *Edu Research* 6.1 (2017): 177816.

Nurfajriani. "Pengaruh Multimedia Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Laju Reaksi." *Prosiding Seminar Nasional Kimia*. 2021.

Pedaste, Margus, et al. "Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle." *Educational research review* 14 (2015): 47-61.

Pratama, Ryan Angga. "Media pembelajaran berbasis articulate storyline 2 pada materi menggambar grafik fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan." *Jurnal Dimensi* 7.1 (2018): 19-35.

Putri, Diana Nur Septiyawati, et al. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2.2 (2022): 363-374.

Rahmawati, Lisa Dwi. "Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model problem based learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD." *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 1.1 (2022): 1-4.

Rianto, Rianto. "Pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3." *Indonesian Language Education and Literature* 6.1 (2020): 84-92.

Rohani. Media Pembelajaran. Buku Diktat. Sumatra Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 2019.Web. 20 Oktober 2024

Saski, Nabilah Hamudiana, and Tri Sudarwanto. "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9.1 (2021): 1118-1124.

Schijndel, Tessa J. Pvan et al. "Do individual differences in children's *curiosity* relate to their inquiry-based learning?" *International Journal of Science Education* 40.9 (2018): 996-1015

Setyaningsih, Sri, Rusijono Rusijono, and Ari Wahyudi. "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 (2020): 144-156.

Suwartini, Erni Agustina. "Supervisi akademik kepala sekolah, profesionalisme guru dan mutu pendidikan." *Jurnal administrasi pendidikan* 24.2 (2017): 62-70.

Teeuw. *Sastra dan Ilmu Sastra PengantarTeori Sastra*. Bandung: Dunia. Pustaka Jaya. 2017.

Tekege, Martinus. "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire." *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa* 2.1 (2017): 40-52.