

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Siti Qiftiyatul Muzdalifah

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
sqiftiyatull@gmail.com

Savitri Suryandari

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
savitri.suryandari69@gmail.com

Mahyuni Rahayu

SDN Pakis 1 Surabaya
mahyunirahayu83@guru.sd.belajar.id

Abstract

The study aims to determine the application of interactive learning articulate storyline 3 in increasing the learning motivation of students in class III C SDN Pakis 1 Surabaya. Students of class III C SDN Pakis 1 Surabaya. The type of research is Classroom Action Research Classroom Action Research, which was designed in two cycles and using the Kemmis and Taggart model in the form of a spiral cycle. model of Kemmis and Taggart in the form of a spiral cycle. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation/evaluation and reflection. reflection. The research subjects were students of class III C SDN Pakis 1 Surabaya. totaling 28 students. The instrument used is a learning motivation questionnaire. Based on the results of pre-cycle observations, the average percentage of questionnaire scores learning motivation of 28 students is 53.5% categorized as moderate. While cycle I observation data has an increase in the average percentage of questionnaire scores to 79% so that it is in the good category. In the last cycle, namely cycle II obtained an increase of 25% from cycle I, namely with an average percentage of 89%. percentage of 89% Thus, the research conducted shows that the application of interactive learning based on articulate storyline 3 can increase student motivation to learn Indonesian narrative story material from pre-cycle to cycle II with an increase of 10% increase.

Keywords: learning motivation, Articulate Storyline 3, Indonesian

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif Articulate storyline 3 dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dirancang dalam dua siklus dan dengan menggunakan model dari Kemmis dan Taggart berupa suatu siklus spiral. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya berjumlah 28 siswa. Instrument yang digunakan adalah angket motivasi belajar. Berdasarkan hasil

observasi pra siklus presentase rata-rata skor angket motivasi belajar dari 28 siswa yaitu 53,5% di kategorikan sedang. Sedangkan data observasi siklus I mengalami peningkatan presentase rata-rata skor angket menjadi 79% sehingga masuk dalam kategori baik. Pada Siklus terakhir yaitu siklus II diperoleh peningkatan 25% dari siklus I yaitu dengan rata-rata presentase 89% Dengan demikian dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia materi cerita narasi dari pra siklus hingga siklus II dengan peningkatan 10%.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Articulate Storyline 3; Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar harus mempertimbangkan karakteristik pembelajaran siswa Gen Z yang sebagian besar menyukai pengalaman langsung, tantangan, dan penggunaan teknologi digital (Sumantri, 2023). Teknologi telah merambah ke segala aspek salah satunya aspek Pendidikan, sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media belajar dengan tujuan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, kecerdasan teknologi juga harus dibarengi dengan inovasi serta perubahan yang mampu membawa aspek pendidikan menjadi lebih baik dari sebelumnya (Huda, 2020).

Pembelajaran di SD identik dengan peserta didik yang usianya masih anak-anak, apalagi pada kelas rendah. Anak-anak cenderung tertarik dengan sesuatu yang menyenangkan, menarik dan tidak monoton dalam memilih media pembelajaran dan metode yang tepat bagi peserta didik. Oleh sebab itu, seharusnya dalam pendidikan bagi anak lebih diutamakan pada media pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan, namun masih dalam suasana belajar. Media yang inovatif akan lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung suka bermain dan tertarik dengan sesuatu yang menyenangkan. Karena cara demikian akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya dalam mengingat dan menyerap materi. Pembelajaran dapat dikemas dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diterima oleh anak. Cara yang demikian dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak, dibandingkan dengan metode yang berat dan terkesan monoton (Angga et al., 2022).

Dengan menggunakan media pembelajaran, daya tarik dan motivasi belajar siswa akan terus meningkat, siswa akan lebih cepat memahami pembelajaran, metode mengajar juga lebih bervariasi, dan keaktifan siswa dalam proses belajar juga meningkat. Motivasi mewakili proses psikologis yang memandu arah dan ketekunan aktivitas sukarela yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu (Thahir, 2014). Melalui motivasi, siswa mengembangkan aktivitas dan inisiatif, memberikan kepemimpinan dan mendukung dirinya dalam kegiatan belajar Motivasi belajar merupakan faktor psikologis

non intelektual. Motivasi mempunyai peranan yang unik dalam menumbuhkan semangat belajar, karena siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan mempunyai tenaga yang besar untuk melakukan kegiatan tersebut. Motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan siswa dalam menghadapi tugas yang diberikan oleh guru, memiliki sifat ulet dalam menghadapi setiap kesulitan dan juga menunjukkan minat yang sangat tinggi dalam belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar mengacu pada dorongan siswa yang menimbulkan niat untuk melakukan kegiatan belajar sedemikian rupa sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Ananda dan Hayati, 2020).

Proses memanfaatkan pembelajaran kemajuan yang teknologi membutuhkan sebuah perencanaan dan persiapan yang terstruktur agar target dapat tercapai. Guru dapat memanfaatkan produk teknologi sebagai media pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan belajar, salah satu contohnya adalah media pembelajaran *articulate storyline 3*. Media pembelajaran *articulate storyline 3* merupakan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam membuat berbagai program pembelajaran interaktif, media komunikasi, dan penyampaian informasi (Mawarti et al., 2023).

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

Salah satu sekolah dasar di Surabaya yaitu SDN Pakis 1 Surabaya sudah memiliki beberapa sarana dan prasarana seperti fasilitas komputer, sebuah proyektor, dan laptop, tetapi guru masih menggunakan media konvensional dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kemudian berdasarkan wawancara dengan guru kelas III C menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Siswa merasa proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang dalam melibatkan visualisasi siswa yang membuat semangat belajar mereka sangat rendah. Motivasi belajar siswa menurun jika proses pembelajaran dilaksanakan biasa-biasa saja tanpa menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, guru telah menjalankan perannya sebagai fasilitator, namun dalam penyampaian materi masih mengandalkan metode diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Guru lebih sering menuliskan ringkasan materi di papan tulis dan hanya memberikan sedikit contoh yang relevan dengan lingkungan peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan dalam

proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang menunjukkan antusiasme dan motivasi dalam mengikuti pelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, interaksi yang terjadi bersifat satu arah, di mana siswa mengikuti proses belajar sebagai kewajiban, bukan karena ketertarikan atau kesenangan. Materi yang disampaikan pun terkesan sulit dipahami oleh peserta didik karena belum sepenuhnya menjawab kebutuhan mereka. Hal ini membuat siswa mengalami kesulitan, terutama dalam mengingat atau menghafal materi. Oleh karena itu, perlu dirancang pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan media inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

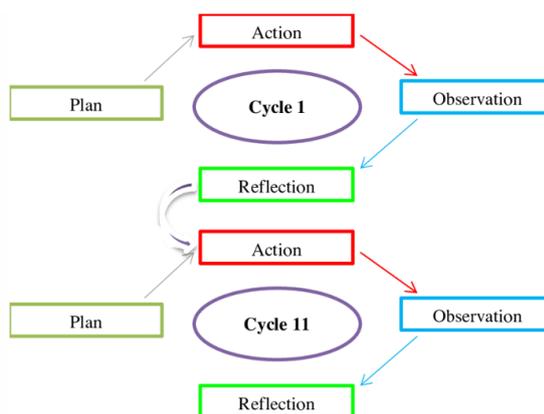
Menanggapi tantangan tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan peneliti dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang optimal dan berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa. Media interaktif berbasis *articulate storyline 3* merupakan salah satu multimedia yang berisikan teks, gambar, suara, video bahkan animasi dan simulasi. Hasil publikasinya berupa media berbasis web (html5) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan smartphone. Hal ini mempermudah peserta didik untuk belajar secara fleksibel. Pembelajaran berbasis web memiliki tingkat efektivitas lebih tinggi dibandingkan menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran berbasis web memiliki keuntungan yakni kecepatan dalam mengakses media yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (Rohdiani & Rakhmawati, 2017:105). Dengan demikian perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik kelas 3C SD Negeri Pakis 1 Surabaya melalui penggunaan media inovatif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Neliati, hasil dari penerapan media pembelajaran *articulate storyline 3* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X menjadi sebuah solusi alternatif dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas sehingga hasil yang didapat yaitu mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut didukung oleh peneliti lainnya yang dilakukan oleh Anitasari dan Utami, hasil dari pemanfaatan media *articulate storyline* di dalam proses pembelajaran menjadi lebih optimal, motivasi belajar siswa meningkat, pemahaman materi menjadi lebih mudah.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengetahui tentang Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran cerita narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III-C di SDN Pakis 1 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Classroom action research atau yang sering disebut dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan penelitian ini dipilih karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari praktik pembelajaran di kelas sebagai upaya guru untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. PTK ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dengan satu siklus atau utaran terdiri dari empat komponen yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) observasi (*observation*). (4) Refleksi (*reflection*). (Pettasolong, Najamuddin., & Otaya, L.G.2014). Sesudah satu siklus tindakan selesai diimplementasikan, khususnya sesudah ada refleksi, diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri.(Zainal Arifin. 2011). Penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini dirancang dalam dua siklus (Nasir, 2022).



Gambar 1. Penelitian Tindak Kelas

Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Stroline 3* dievaluasi dengan teknik analisis data yaitu analisis deskriptif, berupa kuesioner respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran untuk mengukur tingkat praktis penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti. Kuesioner respon peserta didik berbentuk *skala likert* dengan skor 1-5 setiap skor memiliki kriteria penilaian tertentu dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Pernyataan Sikap

Skor Penilaian	Kategori
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (R)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Sugiyono, 2017

Selanjutnya, Data skor tersebut kemudian dianalisis menggunakan persamaan berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Nilai keterlaksanaan media (%)

F = Langkah pembelajaran yang terlaksana.

N = Jumlah keterlaksanaan langkah.

Kriteria keterlaksanaan model pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

(Dimodifikasi dari widoyoko, 2009:242)

Peneliti menggunakan 2 indikator yang sebelumnya juga digunakan untuk membuat pertanyaan kusioner mengenai motivasi belajar dengan rentang penilaian 1-5. Setiap aspek tersebut dianalisis secara deskriptif dengan persentase. Menurut (Ngalim Purwanto, 2006 :103), kriteria penilaian kemampuan berpikir kritis adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria kemampuan berpikir kritis

Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Baik Sekali
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengambil subjek penelitian dari siswa kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya yang berjumlah 28 siswa. siswa dalam kelas tersebut memiliki karakteristik yang sangat beragam, ada juga siswa yang motivasi belajarnya masih kurang atau rendah. Hasil refleksi akan menentukan apakah hasil pembelajaran siklus tersebut sudah berhasil atau belum, dan jika belum maka akan diperbaiki di siklus selanjutnya. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik pengisian kuesioner/angket mengenai motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3

Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate storyline 3* adalah sebuah media yang dapat menghasilkan pembuatan materi pembelajaran, kuis interaktif, serta menyalurkan kreativitas pendidik dalam membuat media pembelajaran untuk digunakan saat mengajar di kelas yang dapat diakses secara online maupun offline.

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur PTK yang terdiri dari empat tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian siswa kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya.

Data penelitian berupa kuis motivasi belajar keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dalam proses belajar Bahasa Indonesia. Data observasi yang diperoleh pada penelitian ini berupa motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* sebagai media pembelajaran yang diperoleh dari lembar angket siswa. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada siklus I terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan disusun oleh peneliti kemudian dikonsultasikan dengan guru kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya. Perencanaan pembelajaran pada siklus I mengambil bahasan penyajian data sesuai dengan silabus Kurikulum Merdeka kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita narasi menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya pada pra siklus dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2025, siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 14 April 2025 dan 16 April 2025, kemudian untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 April 2025.

Observasi yang dilakukan di kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya pada pembelajaran tindakan dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II menyangkut pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun. Beberapa aspek yang diamati adalah respons siswa terhadap proses pembelajaran, tindakan siswa dalam mengerjakan tugas latihan dan kuis, serta menganalisa dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Observasi pada penelitian tindakan kelas ini adalah mengamati aktivitas belajar serta respons siswa yang memuat aspek mengumpulkan daftar hadir siswa pada jam pelajaran Bahasa Indonesia, penerapan media pembelajaran interaktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan mengumpulkan tugas latihan siswa di setiap akhir pertemuan.

Data hasil penelitian ini menggunakan angket skala motivasi belajar yang terdiri dari 10 butir pertanyaan dengan jumlah 28 responden siswa. Skala motivasi belajar pada peserta didik kelas IIIC dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN Pakis 1 Surabaya diukur berdasarkan 4 indikator yaitu, lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*, tekun dan semangat dalam mengerjakan tugas, minat dan perhatian terhadap pelajaran, dan tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini.

Pada tahap pra siklus, pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran hanya mencapai 53,5%, yang termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui pelaksanaan siklus I sebanyak dua pertemuan dan dilanjutkan dengan siklus II sebanyak satu pertemuan guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran secara keseluruhan.

Siklus pertama berlangsung dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dimulai pada tanggal 14 April 2025 hingga 16 April 2025 di kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya. Siklus pertama terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi hasil motivasi belajar pembelajaran. Dalam siklus I guru model dan guru pamong menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah yang muncul adalah peserta didik kurang mendapatkan motivasi belajar, terdapat juga beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam menjawab dan mengikuti pembelajaran. Sedangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung Adapun hasil pengamatan yaitu: a) beberapa peserta didik tidak fokus memperhatikan penjelasan dari guru, b) Peserta didik ada yang mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, c) Peserta didik yang tertarik mengenai media pembelajaran yang ditayangkan oleh guru.

Tabel 4. Hasil Presentase siklus I

No.	Rentang (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	≤54	Kurang sekali	1	4%
2	55-59	Kurang	1	4%
3	60-75	Cukup	25	88%
4	76-85	Baik	1	4%
5	86-100	Baik sekali	0	0%
Total			28	100%
Skor Rata-Rata				79%

(Sumber: Hasil analisis data)

Setelah melakukan pengamatan dan memberikan hasil evaluasi dari siklus I penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita narasi, adapun tabel distribusi frekuensi peserta didik dibagikan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan mendapatkan hasil sesuai dengan tabel diatas. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan, rata-rata motivasi peserta didik kelas III C yang berjumlah 28 orang yakni: 4% kategori kurang sekali, 4% masuk ke kategori kurang, 88% masuk ke kategori cukup, 4% masuk ke kategori baik serta 0% masuk ke dalam kategori baik sekali dan skor rata-rata 79%, hasil ini membuat perlu adanya perbaikan-perbaikan untuk selanjutnya sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Pada siklus I guru melakukan pengamatan selanjutnya melakukan refleksi, refleksi ini penting dilakukan untuk dapat mengidentifikasi kekurangan serta kelebihan yang ada selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil refleksi siklus I, guru memperoleh beberapa fakta bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini dapat membuat peserta didik belajar dan menyimak materi dengan baik, dapat mengurangi kejenuhan peserta didik karena pembelajaran sebelumnya hanya diam di tempat serta dapat meningkatkan berpikir kritis siswa karena disajikan beberapa permasalahan. Namun guru maupun peserta didik masih asing dan masih ada kebingungan dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*, sehingga masih terdapat beberapa peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Perlu adanya kelanjutan dari pelaksanaan siklus I, yaitu pada siklus ke II diharapkan guru dapat lebih terlibat dalam memberikan arahan kepada peserta didik, memberikan inspirasi serta dorongan sehingga peserta didik lebih dapat terlibat dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Dengan adanya refleksi di siklus I bisa menjadi bahan perbaikan untuk siklus II selanjutnya.

Siklus kedua berlangsung dalam satu pertemuan. Pertemuan pertama dimulai pada tanggal 21 April 2025 di kelas III SDN Pakis 1 Surabaya. Pelaksanaan siklus kedua sama seperti siklus pertama yaitu terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi hasil motivasi belajar pembelajaran. Masukan dan saran perbaikan pada siklus sebelumnya terlaksana di siklus kedua, salah satunya adalah dengan mengoptimalkan peran guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Selain menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* guru juga menambahkan *ice breaking* pada saat pembelajaran berlangsung. *Ice breaking* yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif, mengurangi ketegangan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat hubungan antar siswa, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. *Ice breaking* juga dapat membantu peserta didik merasa lebih

nyaman, terbuka dan siap untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar.

Tabel 5. Hasil Presentase Siklus 2

No	Rentang (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	≤54	Kurang sekali	0	0%
2	55-59	Kurang	0	0%
3	60-75	Cukup	4	14%
4	76-85	Baik	3	11%
5	86-100	Baik sekali	21	75%
Total			28	100%
Skor Rata-Rata				89%

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru terdapat beberapa hal yang terjadi dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) peserta didik tambah lebih ceria dan gembira selama proses pembelajaran karena diawali dengan ice breaking, 2) Peserta didik menjadi lebih mampu berpikir kritis, 3) Guru melakukan pemantauan dan pendampingan saat pembelajaran, 4) Sebagian besar peserta didik terlibat aktif dan berantusias selama pembelajaran berlangsung. Selama pembelajaran, semua peserta didik dapat mengikuti dengan baik dan tertib dari awal hingga akhir pembelajaran, peserta didik juga dapat membuat serta menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Tabel distribusi frekuensi peserta didik dibagikan angket yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan mendapatkan hasil sesuai dengan tabel diatas. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan, rata-rata motivasi peserta didik kelas III C yang berjumlah 28 orang yakni: 0% kategori kurang sekali, 0% masuk ke kategori kurang, 14% masuk ke kategori cukup, 11% masuk ke kategori baik serta 75% masuk ke dalam kategori baik sekali, selanjutnya siklus II memperoleh skor rata-rata 89%. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* menciptakan budaya positif pada peserta didik, melalui *kooperatif learning type STAD*.

PEMBAHASAN

Hasil dari Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan baik pelaksanaan siklus I maupun siklus II, maka diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat memberikan perubahan yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya. Observasi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pada siklus I, rata-rata motivasi belajar peserta didik 79%. Namun dalam

siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 89%. Keberhasilan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dalam penelitian ini menegaskan bahwa metode ini dapat menjadi alternatif praktis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 6. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Skor Perolehan	5	7	8
Presentase	53,5%	79%	89%
Kategori	Sedang	Baik	Sangat Baik

Grafik 1. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran



Keterlaksanaan proses penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pra siklus sebesar 53,5% dengan kategori sedang, dan pada siklus I sebesar 79% dengan kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan 25%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 10% sehingga menjadi 89% dengan kategori sangat baik.

Respon siswa dan minat siswa pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat meningkatkan aktivitas siswa (Martens, 2010). Kualitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat lebih termotivasi dan sikap serta perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan (Niken, 2010). Banyak penelitian lain yang juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa, salah satunya Mbarika (2010) bahwa media pembelajaran dapat mengkonkretkan ide ide atau gagasan yang bersifat konseptual sehingga mengurangi kesalahpahaman siswa dalam mempelajarinya dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa itu sendiri.

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada pra siklus, dapat dilihat dari proses mengajar guru dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga peneliti mendapatkan temuan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar

berlangsung dan dapat dicatat untuk dijadikan sebagai refleksi pra siklus. Motivasi belajar siswa pada siklus II ini menunjukkan bahwa penelitian yang telah dilaksanakan sudah mencapai pada tujuan yang diharapkan sebelumnya. Terlihat bahwa respons siswa terhadap proses pembelajaran dan guru yang menunjukkan kategori sangat baik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan disetiap pertemuan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*.

Pada siklus II ini dinyatakan berhasil dilaksanakan karena terjadi peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran di setiap pertemuan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa seperti tanggapan dan tindakan siswa, cara siswa menyimak dan memahami materi, siswa menyimpulkan materi, siswa mengerjakan LKPD, dan siswa berani untuk menjawab kuis, serta kegiatan guru yang lebih aktif dalam membimbing siswa sehingga proses pembelajaran dapat sesuai dengan yang telah direncanakan dan guru juga lebih memahami tahapan menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus II ini guru membimbing kegiatan siswa selama menyaksikan video pembelajaran dan mendorong siswa untuk bisa menjawab kuis sehingga siswa menjadi mudah memahami dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat di setiap pertemuan dengan adanya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia materi cerita narasi pada peserta didik kelas III C SDN Pakis 1 Surabaya. Pada pra siklus presentase motivasi belajar peserta didik 53,5% yang dikategorikan sedang, sedangkan pada siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik menjadi 79% dan dapat dikategorikan baik, kemudian pada siklus II terjadi peningkatan kembali motivasi siswa menjadi 89% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat meningkatkan keinginan motivasi peserta didik untuk belajar Bahasa Indonesia materi cerita narasi dari pra siklus hingga siklus akhir dengan peningkatan 35,5%.

DAFTAR PUSTAKA

Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.

- A. Thahir, Psikologi Belajar Buku Pengantar dalam Memahami Psikologi Belajar. Bandar Lampung, 2014.
- H. H. Batubara, M. S. Sumantri, and Arita Marini, Media Pembelajaran Komprehensif, 1st ed., no. January. Semarang: CV Graha edu, 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/359615155>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 2, 10.31004/jpdk.v2i1.622
- Jais, M., & Amri, U. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 795-801.
- Martens, H. 2010. Evaluating Media Literacy Education: Concepts, Theories and Future Directions. *Journal of Media Literacy Education* 2:1 (2010) 1– 22.
- Mawarti, R. D., Damariswara, R., & Zunaidah, F. N. (2023). Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi. *SEMDIKJAR* 6, 6, 574–580.
- Mbarika, V., & Bagarukayo, E. 2010. A Multi-Experimental Study on the Use of Multimedia Instructional Materials to Teach Technical Subjects. *Journal of STEM Education*. Vol 12 Special Edition 2010.
- Nasir, M., & Rahmawati, A. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Gallery Walk untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Mata Pelajaran biologi Siswa SMP Negeri 3 Bolo tahun Pelajaran 2019/2020. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 10-16
- Niken, A. 2010. Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Pettasolong, Najamuddin., & Otaya, LG. (2014). Penelitian Tindakan kelas. Sultan Amai Press: Gorontalo. h 183.
- R. Ananda and F. Hayati, Variabel Belajar: Kompilasi Konsep, 1st ed. Medan: CV Pusdikra MJ, 2020.
- R. Neliati, “Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022,” vol. 2, no. 02, pp. 200–206, 2022, [Online]. Available: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJ P>
- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran dasar elektronika di smk negeri 3 jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 105-110.
- Zainal Arifin. (2011). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya., h. 98.