

Artikel Jauharotul R. A-1.docx

by

Submission date: 19-Sep-2022 04:39PM (UTC+0700)

Submission ID: 1903449481

File name: Artikel Jauharotul R. A-1.docx (57.57K)

Word count: 1730

Character count: 11212



The Effect of Interactive Media Articulate Storyline on The Learning Motivation of Grade IV Students in Social Studies Learning In Elementary School [Pengaruh Media Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS di SDN Sekardangan]

Jauharotul Ramadlani Awwalina ^{*)},¹⁾, Kemil Wachidah ²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email : jauharotulramadlaniawwalina@gmail.com

Abstract. The research is motivated by the fact that in the fourth grade of SDN Sekardangan there are students who are experiencing problems of lack of motivation in learning. And there are also other factors that influence student learning motivation, namely internal and external factors. Therefore researchers want to examine whether there is an influence between learning media and student's learning motivation. Researchers used experimental research methods, with research design using "one group pretest posttest design". Data collection techniques using social studies learning motivation questionnaire. The research sample is the fourth grade students of SDN Sekardangan. The result of this study indicate that there is a significant effect of the application of learning media "articulate storyline" on student's learning.

Keywords –social studies learning; learning motivation; articulate storyline learning media

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi dari adanya fakta di lapangan bahwa dikelas IV SDN Sekardangan terdapat peserta didik yang sedang mengalami permasalahan kurang motivasi dalam belajar. Dan juga terdapat faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa. Sehingga tujuan penelitian ini mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan desain penelitian menggunakan "one group pretest posttest desain". Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar IPS. Sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Sekardangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran "articulate storyline" terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci –pembelajaran IPS; motivasi belajar ; media articulate storyline;

I. PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS di SD mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang lebih tinggi jenjangnya [1]. Dengan adanya mata pelajaran IPS di SD siswa akan dibekali dengan pengetahuan, wawasan, serta pengalaman tentang kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya agar siswa siap akan persoalan sosial yang terjadi di sekitarnya, dengan pembelajaran IPS di SD juga diharapkan agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menyelesaikan persoalan tersebut dengan baik, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Serta IPS merupakan ilmu yang mengkaji, mempelajari, menganalisis, serta menelaah kondisi sosial di lingkungan sekitar siswa, untuk membangun serta menerapkan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat berubah dan berkembang sehingga membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab [2].

Dalam materi pembelajaran IPS saat ini belum sesuai dengan harapan yaitu belum dapat membiasakan maupun mengamalkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS masih bersifat buku bacaan hanya menghafalkan materi-materi dari buku tanpa ada kesadaran dari siswa untuk mewujudkan melalui tindakan nyata dalam lingkungan sosialnya. Jika motivasi belajar siswa rendah maka memiliki semangat belajar yang rendah juga sehingga nilai yang didapat rendah. Dengan adanya motivasi belajar yang kuat maka membuat siswa semangat dan tekun untuk belajar maka terwujudlah dengan hasil belajar siswa yang tinggi serta dengan motivasi belajar siswa akan dapat mencapai tujuan yang diinginkannya [3]. Terdapat 2 faktor yang membuat semangat dan motivasi siswa dalam belajar rendah yaitu faktor internal dan eksternal [4], faktor internal yaitu kondisi fisik siswa, jika kondisi fisik siswa terganggu maka proses pembelajaran juga menjadi terganggu. Faktor Eksternal yaitu kurangnya kepedulian orang tua terhadap anak. Contoh orang tua kurang peduli terhadap anaknya adalah kurangnya kontrol orang tua dalam

mengawasi anaknya dalam bermain “handphone” masih kurang, hal ini menyebabkan siswa kecanduan bermain “handphone” sehingga motivasi belajar siswa menurun [5].

Dalam hasil pengamatan kelas IV di SDN Sekardangan siswa kurang memperhatikan guru dan siswa suka mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas. Dan di kelas IV terdapat 1 siswa yang belum bisa membaca, jika saat pembelajaran hanya menggunakan buku dan guru meminta siswa untuk membaca sendiri-sendiri materi yang ada dibuku siswa tersebut akan mengalami kesulitan. Dan saat guru meminta siswa tersebut untuk mengulas kembali materi yang dibaca siswa tersebut akan kesulitan, dan siswa tersebut tidak dapat memahami dan menguasai materi yang ada di buku pelajarannya.

Pada abad 21 ini teknologi berkembang sangat pesat, kita sebagai manusia tidak bisa lepas dengan namanya teknologi. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan didalamnya mengandung isi/pesan pembelajaran [6]. Serta media pembelajara interaktif adalah media yang dirancang untuk siswa sebagai alat bantu mencapai tujuan pembelajaran dimana siswa aktif berinteraksi dengan media [7].Media pembelajaran harus menyesuaikan dengan saat ini yaitu menggunakan teknologi. Dengan begitu pembelajaran akan menjadi menarik dan tidak cepat bosan saat membaca atau mendengarkan materi pembelajaran tersebut. *Articulate storyline* adalah media pembelajaran yang mudah digunakan dan cocok untuk siswa SD. Media pembelajaran interaktif *articulate storyline* merupakan media yang sejenis dengan *powerpoint*, namun media interaktif *articulate storyline* memiliki karakteristik yang berbeda dengan *powerpoint*, media *articulate storyline* memiliki sistem *tringger* atau *navigasi* [8]. Dengan menggunakan media *articulate storyline* dapat membantu guru untuk menjelaskan materi yang akan dijelaskan, agar siswa tidak lagi bosan dengan pembelajaran IPS dan motivasi belajar siswa akan meningkat, karena materi akan dikemas menjadi menarik dengan ditambahkan background, gambar, lagu, dan juga suara agar siswa yang masih belum bisa membaca bisa mendengarkan materi yang terdapat di *articulate storyline* tanpa harus bisa membaca.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui akibat dari diberikannya perlakuan kepada subjek penelitian. Yang kemudian dapat diolah menggunakan *paired sample t-test*. Dengan subjek penelitian yang diambil ialah siswa kelas IV. Dengan menggunakan teknik tes yaitu *pretest dan posttest*. Dikarenaka penelitian memberikan peluang dan kesempatan yang sama untuk populasi. Populasi dan sampel yang diambil sesuai dengan karakteristik yang diinginkan oleh peneliti. Data-data yang diambil melalui penyebaran angket dan hasil tes *pretest posttest* untuk siswa kelas IV dan kemudian penyajian data.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Definisi *Pre-Eksperimental Design* adalah suatu bentuk rancangan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan satu kelompok penelitian [9]. Sedangkan penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. *One-group pretest-posttest design* ialah suatu desain penelitian eksperimen yang menggunakan satu kelompok untuk diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan atau *treatment*, dan memberikan *posttest* setelah diberikan perlakuan atau *treatment* [10]. Artinya desain *one-group pretest-posttest design* dilakukan menggunakan satu kelas. Dan untuk penganalisisannya berbantu SPSS. Berikut tahapan dalam analisis data: Pertama melakukan observasi secara langsung di SDN yang dituju yakni SDN SDN Sekardangan. Pada pelaksanaan observasi ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya meninjau sekolah secara

Tabel 1. Daftar pertanyaan motivasi belajar [1]

No	Pertanyaan Angket
1.	Saya tidak mengalami kesulitan saat mempelajari materi IPS.
2.	Saya sering berharap tidak ditunjuk untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
3.	Saya akan berusaha dengan baik saat ditunjuk untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
4.	Saya mengerjakan soal-soal IPS jika ada PR saja.
5.	Saya selalu belajar IPS meskipun tidak ada ulangan.
6.	Saya membaca materi IPS sebelum jam pelajaran dimulai.
7.	Saya belajar IPS karena saya ingin menjadi guru IPS.
8.	Saya belajar dengan sungguh-sungguh karena malu mendapat nilai IPS yang jelek.
9.	Saya ingin memperdalam tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia.
10.	Saya rutin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan agar mendapat nilai tambahan dari guru.
11.	Saya berusaha untuk mendapatkan nilai ulangan IPS yang baik agar dipuji oleh guru.
12.	Saya rajin belajar IPS agar mendapatkan pujian dari orang tua.

13. Saya selalu berdiskusi dengan teman mengenai materi IPS yang diajarkan guru.
14. Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.
15. Saya tidak merasa bosan dengan materi pembelajaran IPS yang diberikan guru.
16. Saya tidak terpengaruh dengan teman-teman yang tidak rajin belajar.
17. Saya akan menghentikan mengerjakan tugas IPS, jika diajak teman bermain.
18. Saya tetap mengerjakan PR IPS meskipun sebagian siswa tidak mau mengerjakannya.

langsung, dan bertemu siswa kelas IV SDN Sekardang. Tahapan kedua yakni penyebaran angket untuk siswa, dimana jumlah soal angket yang diberikan sebanyak 18 dengan skala 1-4. Dengan kriteria 1 tidak setuju, 2 kurang setuju, 3 setuju, 4 sangat setuju tahapan terakhir perhitungan data serta pengambilan kesimpulan. Berikut daftar instrument yang digunakan :

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengaruh penggunaan media interaktif articulate storyline terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN Sekardang. Proses penelitian dilakukan pada bulan Maret. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui 3 tahapan. Tahapan tersebut yaitu observasi, penyebaran angket motivasi kepada siswa, dan dilakukannya *pretest-posttest*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan guru dan siswa suka mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Data [2]

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-42.129	8.253	1.482	-45.156	-39.102	-28.421	30	.000

Hasil dari perolehan jawaban angket motivasi belajar siswa kelas IV menunjukkan bahwa siswa masih kurang memiliki motivasi belajar. Sehingga memperoleh nilai yang paling rendah adalah 28 dan nilai yang paling tinggi adalah 36 dari 18 item pertanyaan. Sedangkan perolehan untuk nilai pretest tertinggi sebesar 63, dengan nilai rata-rata 81.

Berdasarkan tabel di atas nilai uji t sebesar 28,421 dengan artian bahwa terdapat pengaruh terhadap penerapan media interaktif articulate storyline terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS dengan arah yang positif. Dan untuk hasil uji t menunjukkan bahwa taraf sig. (*two-tailed*) adalah 0,000, sedangkan hipotesis yang digunakan adalah (*one-tailed*) maka taraf sig. (*two-tailed*) dibagi $\frac{1}{2}$. Hasil dari 0,000 adalah 0, maka taraf signifikansinya adalah $0 < 0,05$, dan berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikansi antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Pada perolehan data menunjukkan bahwa ketika nilai siswa baik maka dibalikny terdapat media yang membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dan sebaliknya nilai siswa kurang baik maka kurangnya motivasi

belajar yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan pemaparan-pemaparan statistika terkait pengaruh penggunaan media *articulate storyline* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran IPS sangatlah penting untuk keberlangsungan pendidikan siswa dimasa depan.

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengaruh penggunaan media interaktif *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN Sekardangan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan media interaktif *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Semakin tinggi siswa memiliki motivasi belajar semakin tinggi juga nilai yang diperoleh oleh siswa.

Jadi kesimpulan dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media interaktif *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN Sekardangan. Serta terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

REFERENCES

- [1] A. Susanto, Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.
- [2] N. W. N. Asriningsih, . I. W. Sujana dan . I. G. A. P. S. Darmawati, "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media," *Jurnal Mimbar Ilmu*, vol. 26, 2021.
- [3] S. Esterina, D. A. Marhayani dan Mertika, "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 14, pp. 1-6, 2022.
- [4] A. N. Puthree, D. W. Rahayu, M. Ibrahim dan M. S. Djazilan, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* , vol. 5, pp. 3101 - 3108, 2021.
- [5] A. P. Pratama, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD," *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 2, pp. 88-95, 2021.
- [6] M. F. A. Nugroho, . A. Wahida dan Margana, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL," *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, vol. 3, 2020.
- [7] N. Zaini dan N. Khoris, "Pendampingan Pembelajaran Daring Terhadap Peserta Didik SD/MI di Desa Guci Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, pp. 14-27, 2021.
- [8] Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3," *Indonesian Language Education and Literature*, vol. 6, p. 84 – 92, 2020.
- [9] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & R&D, Bandung: Alfabeta, 2021.
- [10] S. Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rhineka Cipta, 2010.

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uksw.edu Internet Source	4%
2	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	3%
3	Wakhidati Nurrohmah Putri. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah", LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature, 2017 Publication	3%
4	id.scribd.com Internet Source	2%
5	M.Tsaqibul Fikri, Hidayah. "PENGARUH BLENDED LEARNING BERBASIS COOPERATIVE LEARNING PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI", Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2021 Publication	2%
6	acopen.umsida.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On