

Shela Ayu Pusvita Sari

Artikel.docx

by

Submission date: 06-Sep-2021 08:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 1642090596

File name: Shela Ayu Pusvita Sari Artikel.docx (49.51K)

Word count: 3237

Character count: 21060



The Influence of the Use of Media Learning Raya (Cultural Variety) Based on Articulate Storyline on Interest in Learning Social Sciences for Class IV Students SDN Balongmacekan

Shela Ayu Pusvita Sari¹⁾, Rifki Afandi²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
Jl. Majapahit, 666 B, Sidoarjo

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
Jl. Majapahit, 666 B, Sidoarjo

*Email: shelaayupusvita@gmail.com, rifki_afandi@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to describe the effect of the Articulate Storyline Application based RAYA (Cultural Variety) Learning Media on the interest in learning social studies for fourth graders at SDN Balongmacekan, and to find out how much influence the application of the interactive articulate storyline-based RAYA (Cultural Variety) learning media has on learning interest. Social Studies students of class IV SDN Balongmacekan. Analysis of research data using the t-test (one-tail test). Uses experimental research methods and one-group pretest-posttest design. The data collection technique used a student's social studies learning interest questionnaire. The sampling technique used a total sample, and fourteen student was the fourth-grade of SDN Balongmacekan. The results showed of the t-test with a tcount of 32.56. If viewed from the t table value with a significance level of 5% (0.05), the value is 1.761, and it can be said that the value of tcount > ttable is 32.56 > 1.761. This shows an influence on applying articulate storyline-based RAYA (Cultural Variety) learning media on the interest in learning social studies for fourth-grade students at SDN Balongmacekan. While the results of the analysis using eta square show that the value of eta square is 0.987 > 0.14, this shows that there is a significant influence on the application of interactive media-based RAYA (Cultural Variety) learning media on the interest in learning social studies for fourth-grade students at SDN Balongmacekan.*

Keywords. *articulate storyline; interest learning; social studies; elementary school*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran media RAYA (Ragam Budaya) berbasis Articulate Storyline terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Balongmacekan, dan mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran media RAYA (Ragam Budaya) berbasis Articulate Storyline terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Balongmacekan. Analisis data penelitian menggunakan uji t (one tail test). Metode penelitian menggunakan kuantitatif eksperimen, dengan one group pretest posttest design. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar IPS siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel total dengan 14 siswa kelas IV SDN Balongmacekan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t dengan nilai thitung sebesar 32,56 dan nilai dk sebesar 14. Jika dilihat dari nilai ttable dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05) dapat dikatakan bahwa nilai thitung > ttable yaitu 32,56 > 1,761. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran media RAYA (Ragam Budaya) berbasis Articulate Storyline terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Balongmacekan. Sedangkan hasil analisis menggunakan eta squared menunjukkan nilai sebesar 0,987 > 0,14. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh besar penerapan media pembelajaran media RAYA (Ragam Budaya) berbasis Articulate Storyline terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Balongmacekan.

Kata Kunci. *media articulate storyline; minat belajar; pembelajaran ips; sekolah dasar*

I. PENDAHULUAN

Permasalahan coronavirus disease 19 atau Covid-19 memiliki dampak pada segala aspek, aspek pendidikan menjadi satu yang berdampak akibat Covid-19. (Zaharah et al., 2020) mengatakan “the cause of COVID-19 does not only have an impact on the health and global economy, but it affects all sectors, especially in the education sector”. Selanjutnya, adanya pandemi Covid-19 pada aspek pendidikan berdampak pada penutupan sekolah, dimana proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah harus dilakukan dirumah oleh siswa secara daring (jarak jauh) dengan menggunakan jaringan internet (international network system) [1].

Kebijakan pemerintah sesuai surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 Tahun 2020 dalam rangkian memutus penyebaran Covid-19, proses pembelajaran harus dilakukan secara daring, dimana proses pembelajaran dilakukan dirumah oleh siswa (Kemendikbud, 2020). Kebijakan pemerintah tersebut diterapkan pada

semua jenjang pendidikan, salah satu jenjang pendidikan yang menerapkan kebijakan pembelajaran daring yaitu sekolah dasar [2].

Penggunaan teknologi sebagai sarana pembelajaran daring menuntut guru memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dengan menggunakan berbagai teknologi diantaranya WhatsApp, Google Classroom, Edmodo, Moodle, Youtube, Zoom Meeting, Google Meet. Namun, proses pembelajaran dilakukan secara daring mengalami beberapa permasalahan. Ada beberapa permasalahan pembelajaran yang dilakukan secara daring yaitu siswa kurang memahami materi, siswa tidak dapat berdiskusi interaktif [3]. Sedangkan, penelitian yang menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran daring di sekolah dasar yaitu guru tidak dapat menjelaskan secara maksimal dalam proses pembelajaran, serta minat dan motivasi belajar siswa rendah.

Seringkali dalam proses belajar mengajar dijumpai adanya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan kurang minatnya siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru sehubungan dengan materi yang diajarkan. Minat belajar merupakan aspek penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya [4]. Minat seseorang dapat dilihat melalui empat indikator yakni perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa [5].

Agar minat belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara baik, guru perlu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai ilmu sosial, disiplin serta humaniora di dalam kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan serta pemahaman secara mendalam terhadap peserta didik [6]. Salah satu solusi yaitu perlunya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa sebagai pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran inovatif dan relevan digunakan dalam pembelajaran di era pandemic Covid-19 yaitu media pembelajaran interaktif Articulate Storyline [7]. Media interaktif Articulate Storyline berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lainnya yang telah dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik [8]. Media pembelajaran berbasis Articulate Storyline diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Media berbasis Articulate Storyline diharapkan dapat memberikan kesan positif sehingga minat belajar siswa akan meningkat. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran materi Hindu Buddha di Indonesia, materi fiqih dan materi sejarah Indonesia menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dan menunjukkan bahwa media Articulate Storyline layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan peneliti menggunakan materi keragaman budaya pada tema 7 subtema 1 kelas IV. Berdasarkan adanya penelitian terdahulu, maka penelitian ini akan menjadi penemuan baru yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat ini. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaharui hasil penelitian yang terdahulu dengan menggunakan Articulate Storyline untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Ragam Budaya kelas IV SDN Balongmacekan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada dengan merefleksikan pembelajaran yang dilakukan maka, peneliti mencoba untuk melakukan upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran RAYA (Ragam Budaya) Berbasis Articulate Storyline Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Balongmacekan".

II. METODE

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sebuah pendekatan kuantitatif eksperimen. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti bermaksud untuk menghilangkan subjektifitas dalam penelitian. Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dipakai untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam situasi yang terkendalikan.

Peneliti menggunakan jenis penelitian Pre Experimental Design. Pre Experimental Design merupakan eksperimen yang seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya [9]. Adapun yang menjadi alasan menggunakan jenis penelitian ini karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

B. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design. Alasan pemilihan desain One Group Pretest-Posttest Design dalam penelitian yakni pada desain penelitian dilakukan pretest sebelum diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pretest Treatment Posttest

O1 X O2

Keterangan:

- O1 = Pre-test yaitu tes awal sebelum diberi perlakuan
 X = Treatment (perlakuan) pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran RAYA berbasis Articulate Storyline
 O2 = Post-test yaitu tes akhir sesudah diberi perlakuan

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya [10].

1. Variabel Independen

Variabel independen pada penelitian ini adalah media pembelajaran RAYA (Ragam Budaya) berbasis Articulate Storyline. Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen pada penelitian ini merupakan minat belajar siswa. Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen.

D. Definisi Operasional

Beberapa istilah pokok yang tertuang dalam judul penelitian ini diberikan batasan penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini. Maka peneliti menjelaskan istilah-istilah tersebut, antara lain:

1. Media Pembelajaran RAYA Berbasis Articulate Storyline
2. Minat belajar
3. Pembelajaran IPS

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN Balongmacekan yang berjumlah 14 siswa. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga kemudian dapat ditarik kesimpulan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik sampling total, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Sampel diambil dari seluruh populasi siswa kelas IV di SDN Balongmacekan yang berjumlah 14 siswa.

F. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu:

1. tahap persiapan,
2. tahap pembuatan media berbasis Articulate Storyline,
3. tahap pelaksanaan
4. evaluasi

Tahap terakhir adalah masing-masing responden diberikan posttest untuk mengukur pengaruh treatment penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline materi pembelajaran IPS kelas IV tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline terhadap minat belajar siswa maka digunakan analisis data.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan suatu data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah [11]. Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengukur minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan lembar angket.

Tabel 2.1 Indikator Variabel Minat Belajar

No.	Aspek Minat Belajar	Indikator
1.	Adanya perasaan senang	a. Pendapat siswa tentang pelajaran IPS b. Kesan siswa terhadap guru IPS c. Perasaan siswa saat mengikuti pelajaran IPS d. Perasaan siswa saat belajar IPS ketika ada media

		pembelajaran yang menarik
2.	Adanya perhatian	a. Perhatian saat mengikuti pelajaran IPS b. Pelajaran siswa saat diskusi pelajaran IPS
3.	Keterlibatan siswa	a. Keterlibatan siswa saat mengikuti pelajaran IPS di sekolah b. Keterlibatan siswa saat menjawab pertanyaan dari guru
4.	Perasaan tertarik	a. Ketertarikan belajar di rumah b. Ketertarikan siswa untuk bertanya c. Ketertarikan untuk mengikuti bimbingan belajar

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Untuk mendapatkan data minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan lembar angket yang dikerjakan secara individu. Angket ini digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Raya (Ragam Budaya) Berbasis Articulate Storyline. Instrumen penelitian lain yakni perangkat pembelajaran [12]. Perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh peneliti antara lain: silabus, RPP, LKS, dan bahan ajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan pengumpulan data dilapangan pada siswa kelas IV SDN Balongmacekan diterapkan media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) pada pembelajaran IPS melalui pengambilan data angket minat belajar. Pada bab IV akan disajikan hasil penelitian dan pembahasan, pada hasil analisis data yang disajikan mencakup hasil data yang digunakan sebelum eksperimen diantaranya hasil uji validitas, uji reliabilitas dan uji normalitas data. Selanjutnya menyajikan data uji hipotesis mencakup uji t dan uji eta square siswa sebagai berikut :

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) pembelajaran IPS dalam penelitian ini dilakukan menggunakan validasi ahli (expert judgement). Validasi media pembelajaran Articulate Storyline. Hasil Validasi media pembelajaran Articulate Storyline disajikan pada tabel 3.1 berikut :

Validitas	Validator I	Validator II	Rata-rata	Kategori
<i>Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline</i>	80,5%	75%	77,55%	Valid

Berdasarkan hasil analisis data uji validitas media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) pada tabel 4.1. menunjukkan bahwa hasil validasi validator 1 diperoleh dengan skor rata-rata % serta validator 2 dengan skor rata-rata %. Selanjutnya, berdasarkan analisis data uji validitas pada tabel 4.1 diatas menunjukkan skor rata-rata penilaian kedua validator diperoleh skor 77,55% dengan kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) yang digunakan dalam penelitian dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran, apabila hasil validasi skor rata-rata diatas 75% instrumen dikategorikan sangat valid, instrument tersebut layak digunakan.

Tabel 3.2 Hasil Validitas Ahli Angket Minat Belajar IPS

Aspek yang dinilai	Validator I	Validator II	Rata-rata	Kategori
Angket Minat Belajar IPS	75%	75%	75%	Valid

Berdasarkan hasil analisis data pada uji validitas pada tabel 4.2 diatas, hasil analisis data uji validitas menunjukkan penilaian validator 1 dengan skor 75%. Sedangkan, validator 2 sebesar 75%, sedangkan hasil rata-rata validasi konstruk minat belajar IPS pada kedua validator diperoleh dengan skor 75%. Hal tersebut menunjukkan rata-rata 75% hasil validasi tersebut dengan kategori sangat valid. Arikunto mengatakan apabila hasil validasi skor rata-rata diatas 75% instrumen dikategorikan sangat valid, instrument tersebut layak digunakan.

Tabel 3.3 Hasil Validitas Angket Minat Belajar

No.	r_{tabel}	r_{hitung}	Kategori
1.	0,444	0,751	Valid
2.	0,444	0,725	Valid
3.	0,444	0,810	Valid
4.	0,444	0,775	Valid
5.	0,444	0,667	Valid

6.	0,444	0,729	Valid
7.	0,444	0,675	Valid
8.	0,444	0,512	Valid
9.	0,444	0,755	Valid
10.	0,444	0,710	Valid
11.	0,444	0,637	Valid
12.	0,444	0,771	Valid
13.	0,444	0,754	Valid
14.	0,444	0,778	Valid
15.	0,444	0,768	Valid
16.	0,444	0,823	Valid
17.	0,444	0,647	Valid
18.	0,444	0,753	Valid
19.	0,444	0,782	Valid
20.	0,444	0,839	Valid

Tabel 4.4 Hasil Validitas Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Validator 1			Validator 2		
	Skor Rata-Rata	Kriteria	Presentase	Skor Rata-Rata	Kriteria	Presentase
Silabus	3,12	Baik	79,16%	3,05	Baik	77,08%
RPP	3,14	Baik	78,57%	3	Baik	75%
Bahan Ajar	3,12	Baik	76,1%	3	Baik	75%
LKPD	3,14	Baik	79,16%	3	Baik	75%

Selanjutnya, pada uji reliabilitas angket minat belajar siswa analisis Alpha Cronbach. Hasil pada analisis uji reliabilitas angket minat belajar IPS siswa digunakan untuk pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas menunjukkan hasil analisis Alpha Cronbach yaitu sebesar $0,934 > 0,600$. Apabila hasil analisis memperoleh perhitungan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ hasil tersebut menunjukkan instrument dikatakan reliabel. Berdasarkan analisis data menunjukkan r_{hitung} sebesar $0,934$ Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa butir pernyataan angket secara keseluruhan (gabungan) dinyatakan reliabel dan jika di interpretasikan kedalam kriteria koefisien reliabilitas dengan kategori sangat tinggi $0,80 < 0,975 \leq 1,00$. Hal tersebut menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan pada angket minat belajar IPS dikatakan memiliki keajekkan atau reliabel.

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis *Eta Squared* Minat Belajar IPS

Minat Belajar IPS Siswa	N	t	<i>Eta Squared</i>
	14	32,56	0,987

Berdasarkan perhitungan eta squared bahwa hasil analisis data disajikan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa pada 14 (N) responden dengan dengan nilai t sebesar 32,56 dan hasil analisis eta squared adalah 0,987. Berdasarkan interpretasi data uji eta squared adalah $0,987 > 0,14$ $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai eta squared lebih besar. Hal tersebut menunjukkan hasil perhitungan eta squared menunjukkan pada kategori berpengaruh besar. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh besar penerapan media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) terhadap minat belajar IPS siswa di kelas IV SDN Balongmacekan.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pada hasil penelitian pada tabel 4.8 menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $32,56 > 1,761$. Sedangkan hasil uji eta square menunjukkan hasil $0,987 > 0,14$. Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) terhadap minat belajar IPS siswa. hal tersebut sejalan dengan penelitian, media pembelajaran Articulate Storyline untuk siswa kelas IV sekolah dasar, hasil penelitian Sari dan Harjono menunjukkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline mampu menumbuhkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Selanjutnya, hasil analisis eta square diperoleh dengan skor adalah $0,987 > 0,14$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh besar penerapan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap minat belajar IPS siswa. bahwa peran media sebagai sarana pengembangan desain pembelajaran bagi guru, terutama dalam rangka mendesain pembelajaran sehingga mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran IPS yaitu menyajikan kehidupan sosial yang ada di masyarakat, sehingga sosial budaya menjadi salah satu karakteristik bahan pembelajaran IPS. Selanjutnya, ada beberapa hal yang harus diperhatikan

dalam mengembangkan media pembelajaran diantaranya; materi ajar, tujuan pembelajaran dan kemudahan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Senada dengan itu, [13] mengatakan media pembelajaran Articulate Storyline merupakan media pembelajaran berbasis perangkat lunak yang mudah digunakan guru, sebab dapat diintegrasikan dengan power poin, serta guru dapat menyesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dilakukan.

VI. KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data pada bab IV maka dapat diperoleh kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis menggunakan uji-t bahwa diperoleh thitung sebesar 32,56, hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $32,56 > 1,761$. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa dinyatakan bahwa terdapat pengaruh terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) terhadap minat belajar IPS di kelas IV SDN Balongmacekan.
2. Berdasarkan uji tingkat pengaruh menggunakan eta squared bahwa diperoleh nilai 0,987. berdasarkan interpretasi data uji eta squared adalah $0,987 > 0,14$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Articulate Storyline (RAYA) berpengaruh besar terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Balongmacekan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diucapkan peneliti kepada Allah SWT yang senantiasa melancarkan penelitian ini, kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, serta pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Semoga penelitian ini dapat menambah pengetahuan baru dan semoga bermanfaat bagi para pembaca.

REFERENCES

- [1] L. G. Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19," *L-HIKMAH: Jurnal Studi Islam*, vol. 1, pp. 82-93, 2020.
- [2] F. & A. Fauzan, "The Effectiveness of Google Classroom Media on The Student' Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Department.," *AL-IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, vol. 6, pp. 271-285, 2020.
- [3] N. L. & C. Ernawati, Analisis Pengaruh Penggunaan Visual Basic Application Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD pada Materi Bilangan Prima Analysis of interest in Learning Elementary School on Prime Numbers Assisted by Visual Basic Application, 2020.
- [4] Daryanto, "Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran," in *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Gava Media, 2016.
- [5] N. S. Janah, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kediri," 2015.
- [6] J. Kurniawan, "Modul Tutorial Instal Software Offline-Online Learning," no. <https://www.slideshare.net/mobile/JajangKurniawan1/modulararticulate>, 2021.
- [7] N. S. Janah, "pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline," 2015.
- [8] T. D. Nugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia," 2017.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- [10] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- [11] S. W. Setyaningsih, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu," *Surabaya, U. N*, vol. 2, p. 144-156, 2020.
- [12] Sardjiyo, *Pendidikan IPS di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- [13] R. A. Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based on Articulate Storyline 2 on Drawing Function Graphs Lesson in Smp Patra Dharma 2 Balikpapan," vol. 7, p. 19-35, 2018.

Shela Ayu Pusvita Sari Artikel.docx

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



journal.um-surabaya.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On