

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENULIS IKLAN DAN POSTER
MENGUNAKAN MULTIMEDIA *ARTICULATE STRORYLINE*
BERBASIS KEMAMPUAN TEHNOLOGI SISWA
SMP MUHAMMADIYAH 4 TANGGUL
KABUPATEN JEMBER**

TESIS



**OLEH:
ENIK HANDAYANI**

NIM 202310550211019

**DIREKTORAT PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
JANUARI 2025**

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENULIS IKLAN DAN POSTER
MENGUNAKAN MULTIMEDIA *ARTICULATE STRORYLINE*
BERBASIS KEMAMPUAN TEHNOLOGI SISWA
SMP MUHAMMADIYAH 4 TANGGUL
KABUPATEN JEMBER**

TESIS



**OLEH:
ENIK HANDAYANI
NIM 202310550211019**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
JANUARI 2025**

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENULIS
IKLAN DAN POSTER MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
ARTICULATE STORYLINE BERBASIS KEMAMPUAN
TEHNOLOGI SISWA SMP MUHAMMADIYAH 4
TANGGUL KABUPATEN JEMBER**

Diajukan oleh :

**ENIK HANDAYANI
202310550211019**

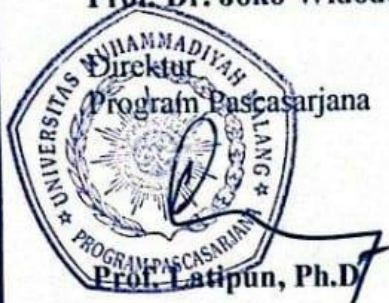
Telah disetujui

Pada hari/tanggal, **Senin/ 30 Desember 2024**

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Joko Widodo, M.Si



Pembimbing Pendamping



Dr. Ajang Budiman, M.Hum

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia



Asst. Prof. Dr. Hari Windu Asrini, M.Si

T E S I S

Dipersiapkan dan disusun oleh :

ENIK HANDAYANI
202310550211019

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, Senin/ 30 Desember 2024
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua	: Prof. Dr. Joko Widodo, M.Si
Sekretaris	: Dr. Ajang Budiman, M.Hum
Penguji I	: Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wurianto, M.Si
Penguji II	: Dr. Ekarini Saraswati, M.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Menulis Iklan dan Poster menggunakan Multimedia *Articulate Storyline* Berbasis Kemampuan Tehnologi Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember” dapat disusun dengan baik. Penulisan Tesis ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama penyusunan Tesis ini.

1. Bapak Prof Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di program studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia.
2. Ibu Assc Prof. Dr. Hari Windu Asrini, M.Si, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Indonesia untuk nasehat dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan Tesis.
3. Bapak Prof. Dr. Joko Widodo, M.Si, selaku dosen Pembimbing I atas bimbingan, arahan, dan dukungan dari awal penyusunan Tesis hingga selesai.
4. Bapak Dr. Ajang Budiman, M.Hum, selaku dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran untuk membimbing dan memberi, masukan dalam penyusunan Tesis ini.
5. Seluruh jajaran Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Malang yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Namun setiap ilmu yang diberikan sungguh sangat berharga dan merupakan kesatuan bekal bagi Penulis di masa depan.
6. Kepala Sekolah beserta seluruh jajaran Guru di SMP Muhammadiyah 4 tanggul yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan dalam proses penelitian.
7. Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul yang sudah meluangkan waktu dalam proses penelitian. Kalian adalah anak-anak hebat.

8. Orang tuaku (Ibu Sanimah), serta keluarga besar untuk doa yang tulus serta dukungan moril maupun materi yang tak pernah berhenti sehingga menjadi kekuatanku selama menyelesaikan Tesis ini.
9. Sahabat MPBSI terkhusus kelas B, selaku teman seperjuangan, dan sepenanggungan yang sudah mau menjadi saudara. Terima kasih untuk ilmu yang kita pelajari bersama, gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti, serta pengalaman, dan kenangan yang tidak mungkin penulis lupakan.
10. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah terlibat dan membantu sehingga Tesis ini dapat disusun dengan baik.

Semoga jasa dan kebaikan Bapak/Ibu tercatat sebagai amal baik yang akan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga Tesis ini memberi manfaat baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Malang, 30 Desember 2024



Enik Handayani

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : ENIK HANDAYANI
NIM : 202310550211019
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul : **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENULIS IKLAN DAN POSTER MENGGUNAKAN MULTIMEDIA *ARTICULATE STORYLINE* BERBASIS KEMAMPUAN TEHNOLOGI SISWA SMP MUHAMMADIYAH 4 TANGGUL KABUPATEN JEMBER** adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 30 Desember 2024

Yang menyatakan,

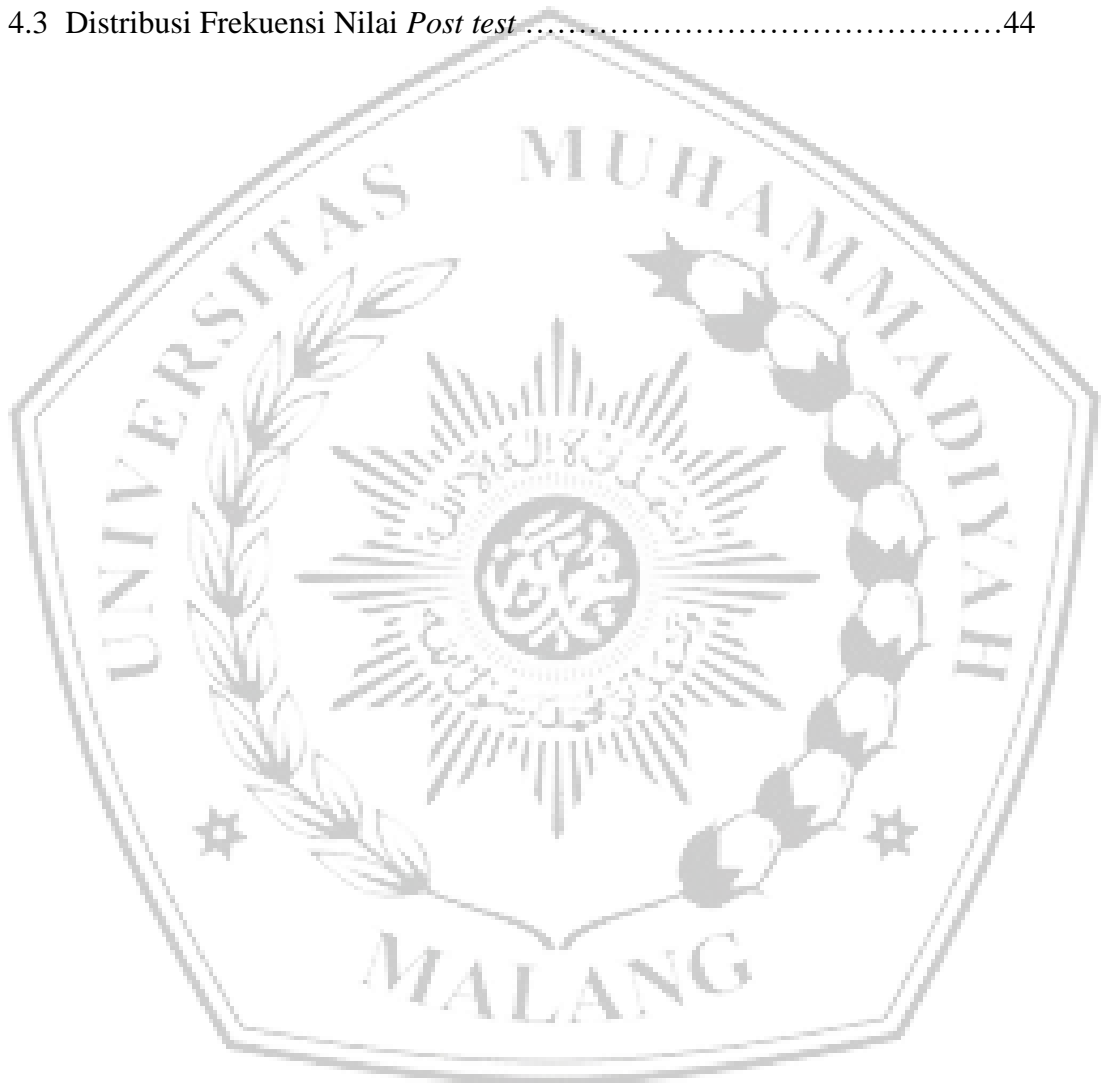

ENIK HANDAYANI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN DAFTAR ISI	vi
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	viii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	ix
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	x
HALAMAN ABSTRAK.....	xi
PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang	1
B Batasan Masalah	5
C Rumusan Masalah	5
D Tujuan Penelitian	6
E Manfaat Penelitian	6
F Penegasan Istilah	7
TINJAUAN PUSTAKA	8
A Landasan Teori	8
B Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Penelitian	25
METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	28
C. Prosedur Eksperimen Penelitian	29
D. Kontrol Validitas Internal dan Eksterna.....	30
E. Penyusunan Instrumen Penelitian	31
F. Teknik Analisis Data	38
HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Profil penelitian	40
B. Hasil Analisis Data	45
C. Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi	57
C. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tabel Intervensi Penelitian	27
3.2 Perosedur Eksperimen	29
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	31
4.1 Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan TIK Siswa Awal <i>Pre Test</i>	41
4.2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre Test</i>	43
4.3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post test</i>	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Utama <i>Articulate Storyline</i>	19
2.2 Tampilan Sebelum Lembar Kerja pada <i>Articulate Storyline</i>	19
2.3 Lembar Kerja <i>Articulate Storyline</i>	20
2.4 <i>Icon-Icon</i> yang Menjadi Ciri Khas <i>Articulate Storyline</i>	20
2.5 Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif	20
2.6 Fitur <i>Trigger</i> pada <i>Articulate Storyline</i>	21
2.7 <i>Template</i> yang Terdapat pada <i>Articulate Storyline</i>	21
2.8 Model Penelitian	25
2.9 Alur Kerangka Pemikiran Tindakan Penelitian	26
4.1. Perbandingan Tingkat Kemampuan IT Siswa	42
4.2 Perbandingan Nilai <i>Pre Test</i> Siswa	43
4.3 Perbandingan Nilai <i>Post test</i> Siswa	44



ABSTRAK

Enik Handayani (2024). Pengembangan Pembelajaran Menulis Iklan dan Poster Menggunakan Multimedia *Articulate Storyline* Berbasis Kemampuan Tehnologi Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember.

Tujuan penelitian ini adalah untuk antara lain mengetahui dan menganalisis 1) penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia, 2) pengaruh media *Multimedia Articulate Storyline* terhadap hasil belajar, 3) kemampuan TIK dan 4) interaksi antara model pembelajaran dengan Media *Multimedia Articulate Storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar. pada siswa; Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif dengan desain eksperimental semu yang menggunakan siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok control. Penelitian dilakukan terhadap kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember. Setiap kelas diambil secara random dengan undian dipilih 20 siswa per kelas. Teknik analisis data menggunakan analisis uji normalitas data, uji beda ngain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertamamedia pembelajaran yang berjalan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember masih menggunakan media pembelajaran seperti buku, LKS dan bahan ajar meskipun fasilitas teknologi informasi sudah ada sehingga menyebabkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang optimal. Kedua, Model pembelajaran dengan media *articulatory storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Ketiga kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, Keempat ada interaksi antara pembelajaran dengan media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Hal itu menunjukkan adanya hubungan antara pembelajaran dengan media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Kata kunci: hasil belajar, media pembelajaran, *Multimedia Articulate Storyline*, teks iklan dan poster

ABSTRACT

Enik Handayani (2024). Development of Learning to Write Advertisements and Posters Using Articulate Storyline Multimedia Based on the Technological Abilities of Junior High School Students At Muhammadiyah 4 Tanggul, Jember Regency

The aim of this research is to, among other things, find out and analyze 1) the application of Indonesian language learning media, 2) the influence of the media on the influence of Multimedia Articulate Storyline media on learning outcomes, 3) ICT skills and 4) the interaction between learning models with Multimedia Articulate Storyline media and ICT skills on learning outcomes. on students; The approach used in this research is quantitative with a quasi-experimental design using experimental group students and control group students. The research was conducted on class VIII of SMP Muhammadiyah 4 Tanggul, Jember Regency. Each class is taken randomly by lottery selecting 20 students per class. The data analysis technique uses data normality test analysis, ngain difference test. The results of the research show that the first learning media that runs in the Indonesian language learning process at SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember still uses learning media such as books, worksheets and teaching materials even though information technology facilities already exist, causing students' enthusiasm in participating in learning to be less than optimal. Second, the learning model with articulate storyline media influences Indonesian language learning outcomes. Third, ICT skills influence Indonesian language learning outcomes. Fourth, there is an interaction between learning with the articulatory storyline media and ICT skills on Indonesian language learning outcomes for class VIII students at SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. This shows that there is a relationship between learning with articulate storyline media and ICT skills on students' Indonesian language learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, learning media, Multimedia Articulate Storyline, advertising texts and posters

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa pada dasarnya adalah proses memperoleh keterampilan komunikasi baik menulis ataupun membaca. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan siswa (Handayani, 2019). Proses pembelajaran antara siswa sebagai pendidik yang merupakan pelaku utama dalam merencanakan, menyiapkan, sekaligus melaksanakan semua komponen dalam proses pendidikan (kegiatan pembelajaran). Pendidik dituntut memiliki kemampuan mengelola kelas, menyiapkan materi, menyediakan sarana/media, memilih metode dan menentukan tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Semua komponen pembelajaran tersebut harus terintegrasi sebagai suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu pilar upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan adalah bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki mutu pembelajaran, dimana pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan belajar yang dilakukan siswa dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru.

Proses pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif dan kreatif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Dalam pelaksanaannya sering dijumpai guru yang gagal membawa siswanya belajar, yang mungkin dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat. Dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa merupakan komponen utama dalam pembelajaran. Tidak bisa guru hanya sumber utama dalam pembelajaran namun siswa juga perlu dilatih untuk dapat mengembangkan kemampuan diri dalam proses belajar mengajar supaya dapat tercipta suatu pembelajaran yang ada timbal balik baik dari guru maupun dari siswa serta pembelajaran tidak hanya satu arah saja dari guru melainkan juga bisa dari siswa hal ini bisa memberikan pemahaman yang lebih pada siswa tentang materi serta bisa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. 1

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 sangatlah berarti (Suwartini, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran tidak cuma berkaitan dengan kapasitas belajar, namun pula pembuatan kepribadian peserta didik atau siswa.

Saat siswa dihadapkan dengan soal yang membutuhkan analisis, seperti soal cerita, siswa tidak terbiasa untuk menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal sebelum menyelesaikannya, sehingga siswa sering salah dalam dalam menafsirkan maksud dari soal tersebut. Pemecahan masalah merupakan suatu proses berpikir yang dimana siswa dapat mengkombinasikan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya untuk bisa menyelesaikan masalah baru. Pembelajaran melibatkan proses mental yang terjadi pada otak siswa, dimana siswa mencerna informasi yang difahami lalu menyimpannya pada memori (Sanjaya, 2015). Saat ini, modul ajar dianggap sebagai perangkat yang cukup krusial untuk kelancaran implementasi pembelajaran dengan mode atau paradigma yang baru, terutama jika dikaitkan dengan transformasi revolusi industri dan juga digital (Maipita *et al.*, 2021). Modul ajar merujuk pada sejumlah alat atau sarana media, metode, petunjuk, dan pedoman yang dirancang secara sistematis, menarik, dan yang pasti, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang disertai dengan model pembelajaran yang tepat serta bahan ajar yang sesuai pula. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pembelajaran yang mengembangkan kemampuan teknologi informasi komunikasi (TIK) dari siswa dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Pertama. Pembelajaran bahasa Indonesia memfokuskan pembelajaran berbasis teks. Banyak jenis teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya ialah teks iklan. Teks iklan merupakan media promosi yang efektif untuk memasarkan berbagai produk atau jasa kepada konsumen dengan jangkauan yang luas. Teks iklan diterapkan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di kelas VIII semester I.

Kegiatan belajar mengajar pada materi teks iklan di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember dilaksanakan oleh pendidik dengan memanfaatkan Buku teks kelas VIII, Buku LKS (Lembar Kerja Siswa), serta majalah/koran sebagai media pembelajaran. Sselama pembelajaran tatap muka terbatas guru melakukan pembelajaran dengan metode media lain dan diskusi serta memberikan potongan iklan di media cetak sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran yang mengakibatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VIII mengemukakan beberapa permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, media yang digunakan berupa kutipan jenis-jenis teks, sumber belajar terbatas, guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru yang disediakan oleh sekolah, cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas, namun belum ada sumber belajar pendukung lain. Siswa masih ada yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal serta belum tercapainya KI dan KD pada materi teks iklan. Padahal SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai dengan kondisi baik untuk mendukung proses pembelajaran, seperti LCD (*Liquid Crystal Display*) proyektor, laptop yang dimiliki oleh masing-masing guru, dan sumber kelistrikan yang memadai. Namun, fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat banyak perubahan yang terjadi, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut setiap individu untuk menguasai teknologi. Siswa SMP saat ini sudah banyak yang dapat menggunakan tehnologi seperti hand phone dan komputer karena kemajuan tehnologi diterapkan sehari-hari. Kemampuan tehnologi informais siswa dapat mendukung jika sekolah menggunakan media pembelajaran yang berbasis tehnologi. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, yaitu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

Rusman (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Manfaat media pembelajaran harus menarik dan siswa dapat menggunakan media tersebut dengan kemampuan TIK yang dimilikinya sehingga membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis iklan dan poster.

Media pembelajaran berbasis teknologi pada penelitian ini 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 *template* 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.

Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri, salah satu Sekolah Menengah Pertama yang sudah menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran mandiri yaitu SMP Muhammadiyah Tanggul Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 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. Adanya hasil belajar siswa yang belum optimal sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menggunakan 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 kelas VIII. Peneliti memilih SMP Muhammadiyah Tanggul Kabupaten Jember memiliki beberapa alasan yaitu: (1) SMP Muhammadiyah Tanggul Kabupaten Jember sudah menerapkan kurikulum merdeka, (2) SMP Muhammadiyah Tanggul Kabupaten Jember sudah menerapkan sistem *full day school*, (3) Pendidik sudah banyak yang memiliki kemampuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, (4) SMP Muhammadiyah Tanggul Kabupaten Jember sudah didukung dengan fasilitas untuk menunjang penggunaan media berbasis teknologi meskipun media aplikasi *Articulate Storyline* belum digunakan. *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, seperti Setyaningsih *et al.* (2020) dan Nurfajriani *et al.* (2020). Penelitian 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.

Penelitian 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. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini dilakukan Pengembangan pembelajaran menulis iklan dan poster Menggunakan Media *Multimedia Articulate Storyline* di SMP 4 Muhammadiyah Tanggul Kabupaten Jember

Batasan Masalah

Penelitian ini membahas hal-hal yang berkaitan dengan Pengembangan pembelajaran menulis iklan dan poster Menggunakan Media *Multimedia Articulate Storyline* dan hasil belajar Hal tersebut selanjutnya dipaparkan dalam rumusan masalah. Penelitian ini di batasi pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember dikarenakan hasil belajar Bahasa Indonesia masih banyak di bawah KKM. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada materi menulis iklan dan poster.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dibahas dalam penelitian ini

adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember?
2. Bagaimana pengaruh Media *Multimedia Articulate Storyline* terhadap hasil belajar menulis teks iklan dan poster pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember?
3. Bagaimana pengaruh kemampuan TIK terhadap hasil belajar menulis teks iklan dan poster pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan Media *Multimedia Articulate Storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini berikut.

1. Menganalisis penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember.
2. Menganalisis pengaruh Media *Multimedia Articulate Storyline* terhadap hasil belajar menulis teks iklan dan poster pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember.
3. Menganalisis kemampuan teknologi informasi dan komunikasi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember r.
4. Menganalisis interaksi antara model pembelajaran dengan Media *Multimedia Articulate Storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat memberikan informasi tentang pembelajaran dengan media *multimedia Articulate Storyline* dalam interaksi belajar-mengajar. Melalui penelitian ini, pendidik diharapkan senantiasa memperhatikan dan mengelola

secara tepat pembelajaran dengan berbasis *problem based learning* dengan *multimedia Articulate Storyline*.

2. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan dalam memperkaya ilmu pengetahuan pembaca dalam pengayaan topik dalam memberikan sumbangan pemikiran, konsep maupun teori pembelajaran dengan *multimedia Articulate Storyline*.
- b. Penelitian ini diharapkan memperkuat referensi pustaka pada model pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian sastra, khususnya *multimedia Articulate Storyline* sebagai salah satu sumber referensi bagi penelitian selanjutnya.

Penegasan Istilah

Penegasan istilah merupakan pengertian yang digunakan guna mempermudah memahami istilah dalam penelitian. Berikut adalah pemaparan mengenai penegasan istilah berikut.

- a. *Multimedia Articulate Storyline* adalah aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain.
- b. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor
- c. Kemampuan TIK adalah kemampuan menggunakan peralatan teknis untuk memproses, menyampaikan, dan mengelola informasi. TIK mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Secara umum model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Menurut Trianto (2017) model adalah sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks, pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2017)

Model pembelajaran menurut Ananda (2018), adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku- buku, film, komputer, kurikulum yang arahnya kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Hamzah, 2017). Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu (Hamzah, 2017).

Menurut Azizah *et al.*, (2019) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi

sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Model pembelajaran juga merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan. Metode/model sangat penting peranannya dalam pembelajaran, karena melalui pemilihan model/ metode yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif. Sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran, model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena model pembelajaran merupakan sebuah konsep yang menjadi landasan dan pedoman dalam merancang dan melaksanakan setiap langkah yang ada dalam proses pembelajaran (Azizah *et al.*, 2019).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau pola suatu pembelajaran (Winoto, 2017). Kerangka konseptual atau pola tersebut dirancang untuk melaksanakan suatu pembelajaran yang di dalamnya tercakup tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Ali, 2014). Semua unsur tersebut disusun secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Rancangan ini menjadi pedoman guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model ini dibuat dengan tujuan untuk membantu guru dalam mengaplikasikan kurikulum, mengembangkan materi ajar, dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Brady (1985) dalam Winoto (2017) mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai blueprint yang dapat digunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2018) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Joice dan Weil (dalam Isjoni, 2013) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Istarani (2018) menjelaskan model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan

b. Jenis Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran menyangkut strategi dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah perencanaan dan tindakan yang tepat dan cermat mengenai kegiatan pembelajaran agar kompetensi dasar dan indikator pembelajarannya dapat tercapai (Anderson dan David, 2018). Pada prinsipnya strategi pembelajaran sangat terkait dengan pemilihan model dan model pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi bahan ajar kepada siswanya. Model yang diterapkan oleh para guru sangat beragam. Pembelajaran memiliki beberapa variasi model yang dapat diterapkan dalam kelas. Majid (2018) menyatakan terdapat 5 model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu: (1) belajar tuntas (*mastery learning*), (2) belajar kontrol diri (*learning self control*), (3) latihan pengembangan keterampilan dan konsep diri (*training for skill and concept development*), (4) latihan assertif, dan (5) pembelajaran langsung (*explicit instruction*).

Model-model pembelajaran yang digunakan oleh para guru dalam kegiatan belajar mengajar tersebut menurut Suyitno (2014) antara lain model pembelajaran pengajuan soal (*problem posing*), model pembelajaran dengan

pendekatan kontekstual (*contxtual teaching and learning-CTL*), model pembelajaran pakem, model pembelajaran quantum (*quantum learning*), model pembelajaran berbalik (*resiprocal teaching*), model pembelajaran tutor sebaya dalam kelompok kecil, model pembelajaran *problem solving* dan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

c. *Problem Based Learning (PBL)*

Kehidupan identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, dan demokratis.

Menurut Lintang, (2022) mengemukakan bahwa pengertian dari model *Problem based learning* adalah:

“*Problem based learning (PBL)* atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan”

Menurut Azizah *et al.*, (2019) berpendapat bahwa: “Model *Problem based learning* diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem based learning* menjadi sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata sebagai sebuah konteks bagi para siswa dalam berlatih bagaimana cara berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta

tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari materi ajar yang dibicarakan.

Berdasarkan teori yang dikembangkan Barrow, Min Liu dalam Saputra, (2018) menjelaskan karakteristik dari PBM, yaitu:

1) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

2) *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3) *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

4) *Learning occurs in small group*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.

5) *Teachers act as facilitators*

Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem based learning* dimulai oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh siswa ataupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan dan apa yang perlu mereka ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah

yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong untuk berperan aktif dalam belajar

Syahroni (2017) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal dan lain-lain).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Berdasarkan pendapat tersebut mengenai langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem based learning* dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam model PBL ini dimulai dengan menyiapkan logistic yang dibutuhkan lalu penyajian topik atau masalah, dilanjutkan dengan siswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil, mencari solusi dari permasalahan dari berbagai sumber secara mandiri atau kelompok, menyampaikan solusi dari permasalahan dalam kelompok berupa hasil karya dalam bentuk laporan, dan kemudian melakukan evaluasi terhadap proses apa saja yang digunakan. Azizah *et al.*, (2019) berpendapat bahwa kelebihan model *Problem based learning* diantaranya:

- 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada

hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi.

- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok.
- 5) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 6) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa kelebihan dengan menggunakannya model pembelajaran *Problem based learning* yaitu:

- 1) Melatih siswa memiliki kemampuan berfikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan membangun pengetahuannya sendiri.
- 2) Terjadinya peningkatan dalam aktivitas ilmiah siswa.
- 3) Mendorong siswa melakukan evaluasi atau menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 4) Siswa terbiasa belajar melalui berbagai sumber-sumber pengetahuan yang relevan.
- 5) Siswa lebih mudah memahami suatu konsep jika saling mendiskusikan masalah yang dihadapi dengan temannya.

Saputra (2018) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model *Problem based learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Berdasarkan berbagai pendapat maka model *Problem based learning* ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, Pembelajaran dengan model ini membutuhkan minat dari siswa untuk memecahkan masalah, jika siswa tidak memiliki minat tersebut

maka siswa cenderung bersikap enggan untuk mencoba, dan model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan pemecahan masalah.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar individu selama masa belajarnya. Penilaian hasil belajar merupakan cara untuk mengukur hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Penilaian hasil belajar dalam Permendikbud RI Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat 1 dijelaskan:

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran siswa dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Winataputra (2018) mengungkapkan bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu. Dimiyati (2018) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui salah satunya dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa. Poerwanti (2019) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat digunakan soal-soal tes hasil belajar siswa, guru diharuskan memberikan kuantitas yang berupa angka-angka pada kualitas dari suatu gejala yang bersifat abstrak.

Susanto (2018) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang. Jadi perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi yang di sebabkan oleh pengalamannya. Menurut Sugihartono dkk (2012) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sependapat dari pendapat di atas bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam membentuk dan

mengarakan kepribadian manusia. Bentuk nyata yang dapat dilihat dan di rasakan dari kegiatan belajar ini adalah hasil belajar.

Menurut Purwanto (2018), hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi perubahan perilaku terjadi pada diri siswa dan tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. Dalam hasil belajar yang akan di tempuh, maka perubahan perilaku yang berupa pemahaman atau pengetahuan serta ketrampilan dan sikap yang di peroleh oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Hasil belajar juga mempunyai peranan penting melalui proses pembelajaran. Secara garis besar hasil belajar di bagi menjadi tiga jenis, yaitu: (a) Pengetahuan (kognitif); (b) ketrampilan dan (psokomotorikl) ; dan sikap (afektif).

Berdasarkan beberapa pendapat maka dapat dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar adalah suatu proses pengumpulan data tentang pencapaian pembelajaran yang terdiri dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dilakukan secara terencana untuk mengetahui ketercapaian kemajuan belajar peserta didik. Sedangkan standar penilaian adalah kriteria dalam penilaian hasil belajar siswa.

b. Pengukuran Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar pada penelitian menggunakan teknik tes berupa soal-soal tes hasil belajar yang harus dikerjakan oleh siswa yang akan menghasilkan data kuantitatif berupa angka-angka. Kemendikbud (2013) tentang Kompetensi Inti (KI) di Sekolah dasar mengemukakan bahwa

- 1) Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan kemampuan TIK tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 2) Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga , teman, guru dan tetangganya.

- a) Jujur adalah perilaku untuk menjadikan seseorang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
 - b) Disiplin, adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap peraturan.
 - c) Tanggungjawab, adalah sikap seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai makhluk sosial, individu dan sebagai makhluk Tuhan yang Maha Esa.
 - d) Santun, adalah sikap baik dalam pergaulan dari segi bahasa maupun perilaku
 - e) Peduli adalah sikap seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu perbedaan.
 - f) Percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak.
- 3) Ranah psikomotor siswa menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Zaif (2013) menyatakan bahwa aspek psikomotor terdiri dari meniru, menyusun, melakukan dengan prosedur, melakukan dengan baik dan tepat, dan melakukan tindakan secara alami.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil interaksi dari tindak kegiatan pembelajaran yang diikuti meliputi setiap aspek baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Pengukuran pada ranah afektif dengan indikator sikap bertanggung jawab, percaya diri, dan disiplin. Sedangkan pengukuran pada ranah psikomotor dengan indikator meniru, menyusun, melakukan dengan prosedur, melakukan dengan baik dan tepat, dan melakukan tindakan secara alami.

3. **Multimedia *Articulate Storyline***

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin 'medius', yang berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Kata media juga merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar komunikasi dari pengirim ke penerima. Pembelajaran berarti setiap orang belajar sesuatu dari seorang pendidik. Tujuan pembelajaran adalah mempengaruhi peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Menurut Rohanin (2019), media pembelajaran sangat berperan penting dalam memberikan rangsangan belajar kepada siswa dan membantu penyampaian materi selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran khususnya materi – materi abstrak yang sulit dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi yang kompleks dan rumit, sangat perlu dilakukan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi (substansi) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kehendak siswa, sehingga mendorong siswa untuk menciptakan proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Fazriyah, dkk (2020), media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting. Keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Tetapi lain hal menurut (Falahudin, 2014), proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran juga sering disebut sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur, dan lain-lain tergantung dari hal atau konsep yang digunakan.

Menurut Kustandi (2011), media pembelajaran adalah peralatan yang bertujuan untuk membantu proses belajar mengajar, dan berfungsi untuk memperjelas makna yang informasi maupun pesan yang disampaikan, sehingga tercapai pembelajaran yang baik, efektif dan sempurna. Media pembelajaran

adalah sarana dan fasilitas kegiatan proses belajar mengajar, dalam memilih media pembelajaran seorang guru juga harus memperhatikan pemilihan yang cocok dan pas, sehingga dapat digunakan secara maksimal.

Sementara itu menurut Amalia (2020) mengatakan "Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan desain khusus". Guru dikatakan memiliki peran aktif dan harus memiliki kemampuan untuk merencanakan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan pemaparan uraian dijelaskan berkembangnya teknologi saat ini maka suatu media pembelajaran pun juga semakin berkembang dan perkembangannya pada saat ini berkembang sangat luas, Media Pembelajaran dalam penggunaannya sangat bermanfaat dan berperan penting dalam memberikan rangsangan belajar kepada siswa dan membantu dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan begitu dapat meningkatkan kualitas Pendidikan dan kegiatan belajar dapat tercipta dengan suasana yang aktif dan menarik.

b. *Multimedia Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu (Amiroh, 2019).Keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni, dan kalaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentasi yang menarik. Software persentasi tidak hanya dibuat di dalam *Articulate Storyline*, namun software lainnya dapat pula digabungkan dengan *Articulate Storyline*, diantaranya yaitu:

- 1) Audio
- 2) Video
- 3) *Flash Presentation* (menggunakan *macromedia flash*)
- 4) *Projector Presentation* (menggunakan *macromedia flash*)
- 5) Flash Banner (menggunakan *Flash Banner Creator*)

- 6) *Camtasia*
- 7) *Powerpoint* dan sebagainya

Dalam Software *Articulate Storyline* terdapat 4 fungsi yang sangat berguna dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT baik yang untuk versi online maupun offline, keempat fungsi tersebut yakni:

- 1) *Articulate Storyline Engage*: untuk mendesain materi pembelajaran interaktif
- 2) *Articulate Storyline Quizze Maker* : untuk mendesain soal-soal interaktif yang terdiri dari 11 variasi soal berupa pilihan ganda, esay, menjodhkan, true false, dan sebagainya.
- 3) *Articulate Storyline Presenter*: untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada *Articulate Engage* dan soal interaktif yang telah dibuat pada *Articulate Storyline Quizze Make*, software ini setelah diinstal secara otomatis menyatu pada software powerpoint.
- 4) *Articulate Storyline Video Encoe* : software ini gunannya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran fungsi lainnya sebagai perekaman pembuatan video dimana hasil akhirnya video tersebut adalah flash dan dapat di *upload* sebagai video pembelajaran

Multimedia *Articulate Storyline* ialah sebuah *software* atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran atau dapat digunakan dalam pembelajaran. *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 Sasaki 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*

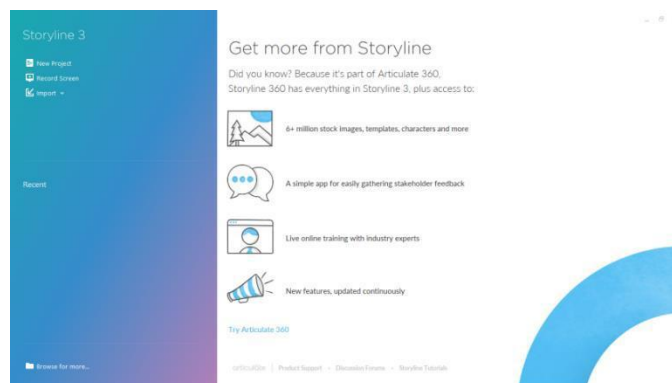
Storyline memiliki tampilan seperti *microsoft powerpoint* dan dapat dirancang secara *offline*, sehingga memudahkan pengguna pemula.

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).

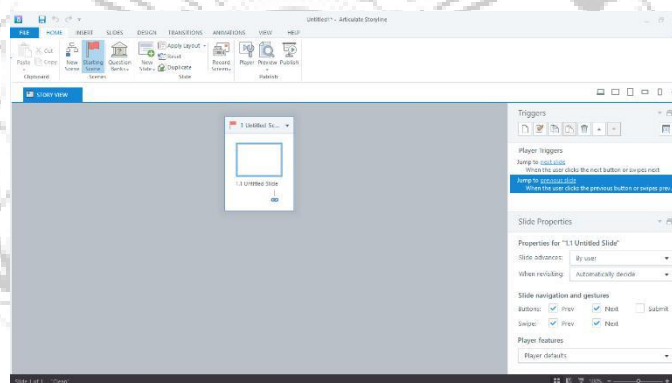
c. Tampilan *Articulate Storyline*

Fitur, icon, dan tampilan pada *software Articulate Storyline* tidak asing bagi guru atau pengguna yang terbiasa menggunakan *microsoft powerpoint* (Leztiyani, 2021). Tampilan-tampilan yang disajikan *software Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:



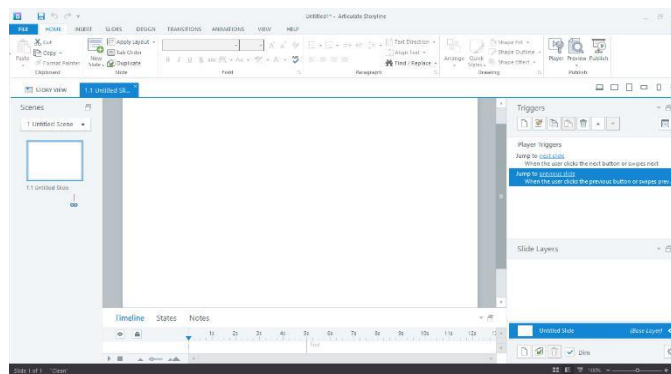
Gambar 2.1. Tampilan Utama *Articulate Storyline*

Langkah pertama untuk membuat media pembelajaran melalui *Articulate Storyline* adalah dengan membuka *software* dan membuat proyek baru pada bagian *new project* (Razilu, 2021).



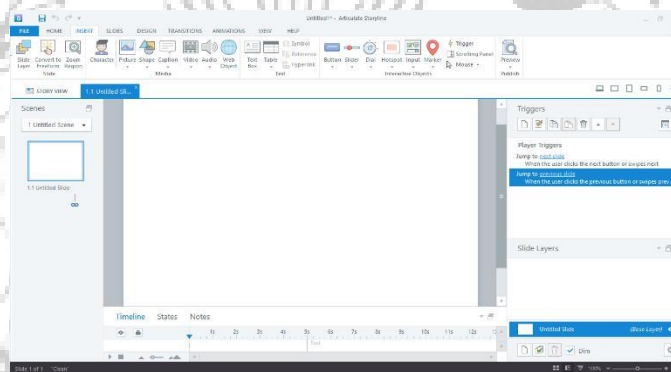
Gambar 2.2. Tampilan Sebelum Lembar Kerja pada *Articulate Storyline*

Sebelum mulai mendesain media pembelajaran agar *output* yang ditampilkan akan muncul penuh oleh *slide Articulate Storyline*, maka diperlukan pengaturan pada *slide properties*. Pengaturan ini juga dapat disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan (Supriana dan Sukmana, 2018).



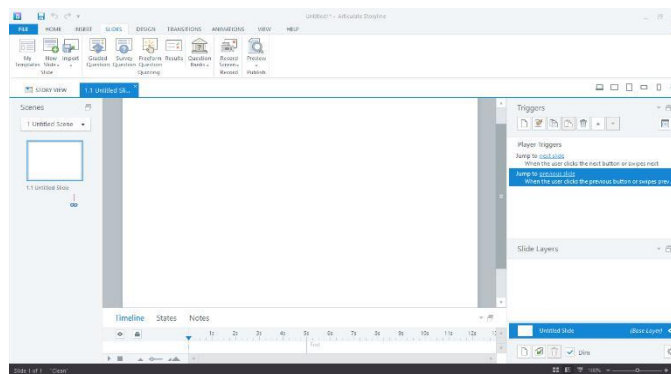
Gambar 2.3. Lembar Kerja *Articulate Storyline*

Lembar kerja kosong akan muncul setelah memilih menu *new project*, kemudian mengatur tampilan *slide* seperti mengatur slide pada *microsoft powerpoint*.



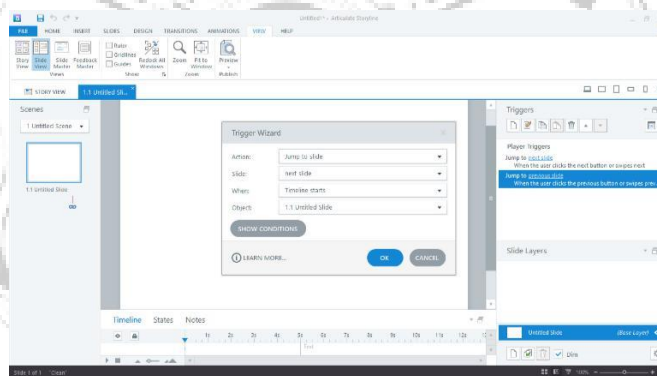
Gambar 2.4. *Icon-Icon* yang Menjadi Ciri Khas *Articulate Storyline*

Pada *tab insert* terdapat *icon-icon* berupa karakter yang berguna untuk menampilkan karakter kartun yang diinginkan, button untuk memilih *icon* tombol yang akan diatur pada *trigger* sehingga dapat menampilkan *jump slide* otomatis, dan masih banyak *icon* khusus lainnya *group interactive object*.



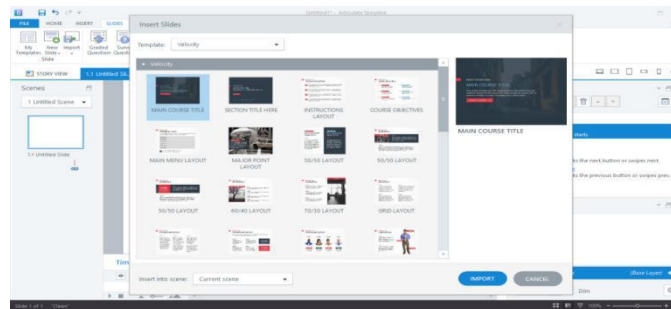
Gambar 2.5. Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif

Ada fitur pilihan yang dapat dipilih ketika membuat kuis, pilihan-pilihan yang disajikan beragam dan interaktif. Guru dapat mendesain kuis sesuai kebutuhan pada *graded question* dan dapat menginput jawaban pada bagian *result*.



Gambar 2.6. Fitur *Trigger* pada *Articulate Storyline*

Fitur *trigger* adalah sistem kontrol yang digunakan untuk mengatur suatu objek tertentu pada suatu *slide* ke *slide* lainnya. Konsep *trigger* ini adalah kunci dari kreativitas pembelajaran interaktif pada *Articulate Storyline*. Pengaturan *trigger* ini tidak memerlukan kode-kode khusus, sehingga mudah digunakan. *Trigger* dapat dipadukan dengan *icon button* yang terdapat pada *icon insert*.



Gambar 2.6. *Template* yang Terdapat pada *Articulate Storyline*

Apabila ingin cepat dalam membuat *slide* maka dapat memilih *template* yang telah disediakan. *Template* ini memudahkan pemula mendesain media pembelajaran interaktif.

d. Keunggulan dan Kelemahan *Articulate Storyline*

Media pembelajaran interaktif berupa penggunaan *software Articulate Storyline* memiliki banyak keunggulan, sehingga tepat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan interaksi aktivitas dan pemahaman peserta didik. *Articulate Storyline* dapat memberikan kemudahan desain dan pengoperasian ketika pembelajaran, menambah pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi dengan memanfaatkan fitur berupa tulisan, suara, dan video mengenai materi yang akan diajarkan.

Media berbasis internet ini menuntut guru dan peserta didik untuk terampil mengoperasikan alat elektronik sehingga peserta didik maupun guru menjadi terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. *Articulate Storyline* juga mampu menambah kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif (Darnawati dkk, 2019), serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Jusoh & Zakaria, 2019). Kelebihan lainnya yang dimiliki *Articulate Storyline* adalah fitur desain yang mirip *microsoft powerpoint*, sehingga mudah digunakan bagi pemula, yang membedakan adalah adanya fitur *trigger* atau tombol otomatis pada *Articulate Storyline* yang dengan mudah diinput tanpa memasukkan kode-kode yang rumit. Publikasi hasil desain yang telah dibuat dapat diubah menjadi berbasis *website*

yang terbukti efektif mempermudah guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Santyasa dkk, 2020).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rohmah dan Bukhori, (2020), *software Articulate Storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mendukung proses interaksi timbal balik dengan *smart brainware* sederhana yang dapat diakses dengan *icon-icon*, sehingga menunjukkan hasil dari timbal balik tersebut. Hasil publikasi yang dapat dibuka secara daring ataupun luring mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi yang telah disediakan. *Articulate Storyline* dapat diunduh dengan mudah melalui *website* milik *Articulate 360* serta *output* yang beragam, sehingga dapat memudahkan guru untuk memilih *output* yang sesuai dengan kemampuan masing-masing guru dan peserta didik. *Output* yang paling mudah adalah dengan mengubahnya ke bentuk *website* (Rohmah dan Bukhori, 2020). Namun, apabila *slide* yang didesain sebelumnya melalui *software Articulate Storyline* terlalu banyak, maka tidak dapat diubah ke dalam bentuk *website*, sehingga *slide* harus dibatasi supaya dapat dengan mudah diakses melalui *website* oleh peserta didik. Hal tersebut menjadi kelemahan dari *Articulate Storyline* (Fatia dan Ariani, 2020).

Kelemahan lainnya terkait akses yakni perangkat tersebut hanya dapat digunakan secara gratis oleh pengguna selama 30 hari sebagai fasilitas *free trial*, selebihnya dapat diakses secara langganan dengan biaya sesuai jangka waktu yang dibutuhkan. Tentunya hal ini menjadi penghambat bagi guru untuk membuat multimedia interaktif berulang kali (Khusnah dkk 2020). Hal lain yang juga menjadi kelemahan dari *Articulate Storyline* yaitu ketika desain pembelajaran telah dibuat dengan banyak *slide* kemudian diterbitkan dalam bentuk HTML, maka HTML tersebut tidak dapat berdiri sendiri, artinya memerlukan *software* lain sebagai alternatif akses. Selain itu, ketika telah diterbitkan, tampilan *Articulate Storyline* belum tersedia dalam bentuk *full HD*. Hal ini dapat memungkinkan tampilan teks dan gambar yang kecil tidak begitu terlihat (Sam, 2021).

B. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian tentang pembelajaran Bahasa Indonesia dan aplikasi Multimedia *Articulate Storyline* telah dilakukan oleh penelitian selanjutnya. Penelitian 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

Siswandari *et al.*, (2021) dalam penelitian yang berjudul Telaah Model PBL-RME Bernuansa Etnomatematika pada *Outdoor learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik, mengemukakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengkaji model PBL (*Problem-Based Learning*)-RME (Realistic Mathematics Education) bernuansa etnomatematika pada *outdoor learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik guna dikembangkan pada sebuah bahan ajar. Penelitian ini menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah semua artikel yang berkaitan dengan penelitian ini dalam kurun waktu 2014-2022. Pada penelitian ini, artikel yang digunakan berasal dari jurnal nasional dan internasional terakreditasi yang berjumlah 31. Hasil yang dicapai yaitu terbentuknya langkah-langkah model PBL-RME bernuansa *etnomatematika* pada *outdoor learning* berdasarkan literatur yang telah dianalisis serta keterkaitan PBL-RME bernuansa *etnomatematika* pada *outdoor learning* dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. Berdasarkan hasil dan pembahasan, menunjukkan bahwa model PBL-RME bernuansa etnomatematika pada *outdoor learning* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Indriani dkk (2021) meneliti tentang Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi, (2) pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII Boga. Objek penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *articulate storyline* meningkatkan hasil belajar.

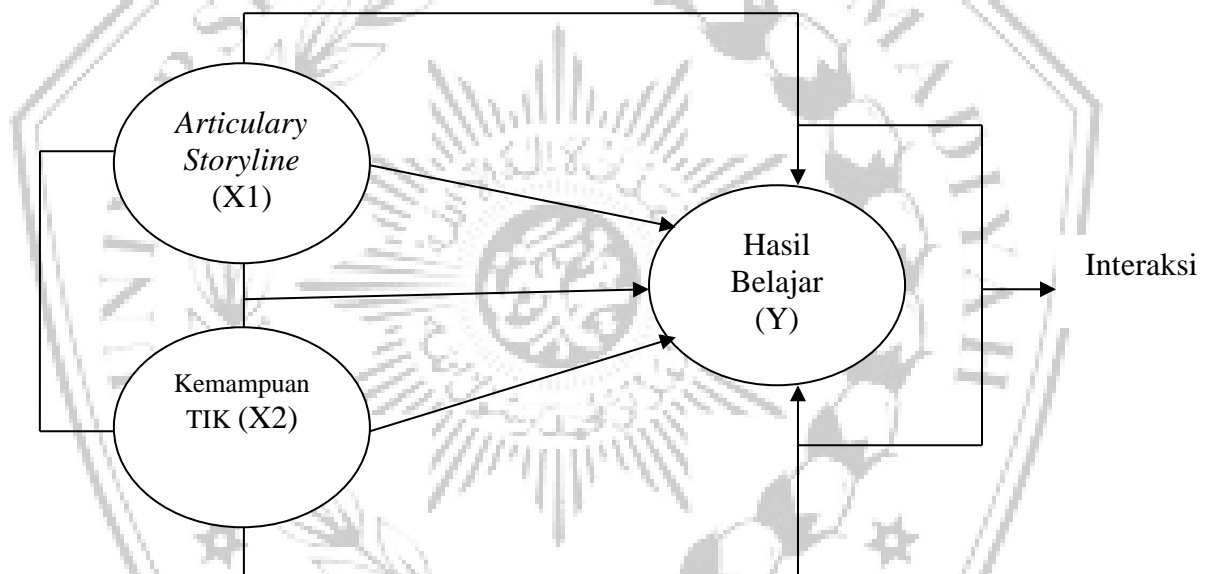
Hafiedz dan Nurhamidah (2021) meneliti tentang Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan, pengertian dan gambaran aplikasi *Articulate storyline*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang mendeskripsikan hasil menggunakan deskriptif kualitatif. Alat instrumen yang digunakan adalah kuisisioner menggunakan *google form* yang diberikan kepada responden serta penggunaan data kuantitatif menggunakan instrumen skala likert untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran. Hasil penelitian dinyatakan dari 30 responden dengan 10 pertanyaan pendukung pengukuran efektivitas terdapat 81% responden yang memberikan respon bahwa media tersebut efektif digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Nafia dan Nurhamidah (2020) melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna dari media yang peneliti buat, apakah media ini cocok diterapkan untuk pelajaran bahasa Indonesia, dan kekurangan serta kelebihan dari media yang peneliti buat, selain itu untuk mengetahui seberapa banyak orang yang sudah kenal dengan media *Articulate Storyline*. Objek penelitiannya adalah respon dari mahasiswa PBSI semester 5 UIN Jakarta terhadap media yang dibuat peneliti dengan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa kuisisioner menggunakan *Google Form* dan dianalisis dengan rumus persentase $P = (F/N) \times 100\%$. Respon pengguna dari hasil kuisisioner ditemukan bahwa semua responden setuju jika media ini cocok dan sesuai digunakan dalam pelajaran bahasa Indonesia yaitu sebanyak 55,45% menjawab setuju dan sisanya menjawab sangat setuju, tetapi menurut data banyak responden yang belum tahu mengenai media ini. Sebanyak 33,3% responden ingin menerapkan media *articulate storyline* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, namun sisanya masih ragu-ragu.

Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian relevan yang ada diatas maka peneliti membuat penyempurnaan dan pengembangan dalam hasil penelitian tersebut, yaitu meneliti dan mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan *articulatory storyline* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia

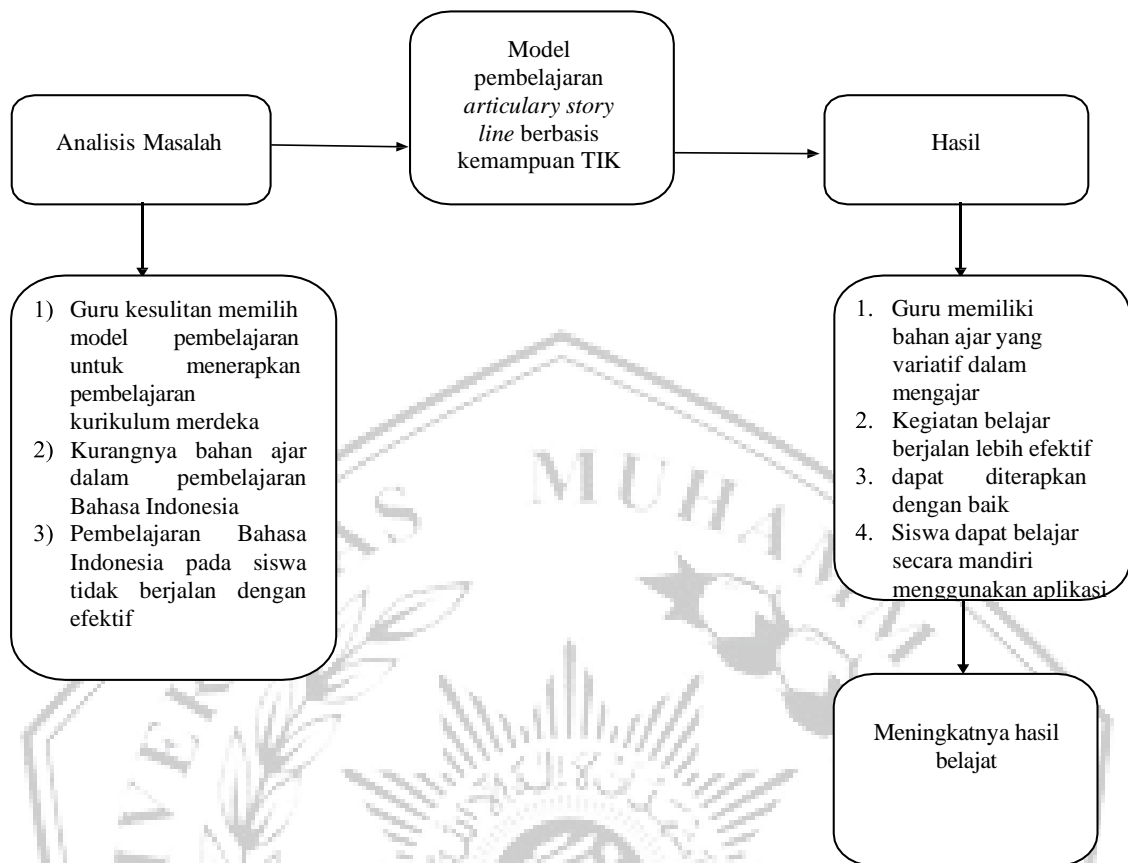
C. Kerangka Konseptual dan Pemikiran Penelitian

Kerangka dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan dan dapat menjelaskan juga hubungan-hubungan yang penting (Wahap, 2007). Model penelitian menjelaskan antara yang dijelaskan pada Gambar 2.8 berikut.



Gambar 2.8 Model Penelitian

Kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.9. Alur Kerangka Pemikiran Tindakan Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini antara lain:

H1 : *Articulatory storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

H2 : Kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

H3 : *Articulatory storyline* dan kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

METODE PENELITIAN

Metode yang diimplementasikan dalam penelitian ini melalui tahap sistematis dan teratur guna mencapai tujuan penelitian. Adapun beberapa sub bahasan yang digunakan pada bab 3 meliputi pendekatan, metode, sumber data dan data, instrumen, teknik penelitian

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif dengan banyak angka dengan menggunakan pengujian hipotesis yang dibuktikan dalam penelitian. Creswell (2008) menjelaskan pendekatan kuantitatif dipilih sebagai pendekatan penelitian ketika tujuan penelitian yaitu menguji teori, mengungkapkan fakta-fakta, menunjukkan hubungan antar variabel dan memberikan deskripsi.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental semu yaitu suatu desain eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel secara relevan. Desain ini tidak mengendalikan variabel secara penuh seperti pada eksperimen sebenarnya, namun peneliti bisa mempertimbangkan variabel apa saja yang tidak mungkin dikendalikan, sumber-sumber kesesatan mana saja yang mungkin ada dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel secara relevan. Penelitian ini menggunakan rancangan *treatment by level 2 x 2* dengan variabel bebas media *Articulatory storyline* dan kemampuan TIK dan variabel terikat hasil belajar siswa.

Penelitian eksperimental semu ini menggunakan siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol, sehingga responden dikelompokkan menjadi dua kelompok, kelompok pertama adalah kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *Articulatory storyline* dengan tingkat kemampuan TIK tinggi atau rendah yang bertujuan untuk melihat dampak yang ditimbulkan pada diri siswa terkait dengan hasil belajar siswa. Selanjutnya untuk melihat dampak yang muncul pada subjek yang diberikan perlakuan maka diperlukan kelompok kedua atau kelompok lain sebagai kelompok pembanding³³ disebut dengan kelompok kontrol. Kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran metode media lain. Untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol terdiri dari kelompok siswa yang memiliki kemampuan TIK tinggi dan hasil belajar tinggi dan kelompok siswa dengan kemampuan TIK rendah dan hasil belajar rendah. Hal ini dimaksudkan untuk membuat kedua kelompok atau kelas tersebut memiliki kondisi yang sama sebelum diberikan perlakuan sebagaimana yang direncanakan. Perlakuan yang

dilakukan dimaksudkan untuk melihat apakah ada perbedaan atau membandingkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berikut tabel intervensi dari penelitian eksperimen ini.

Tabel 3.1. Tabel Intervensi Penelitian

Kemampuan TIK (B)	Media <i>Articulary storyline</i> (A)	
	<i>Articulary storyline</i> (A ₁)	Media lain (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₂ B ₁	A ₂ B ₁

Keterangan :

A = Media pembelajaran

A₁ = Media pembelajaran *Articulary storyline*

A₂ = Model pembelajaran media lain

B = kemampuan TIK

B₁ = kemampuan TIK tinggi

B₂ = kemampuan TIK rendah

A₁B₁ = Hasil belajar siswa yang tergolong memiliki kemampuan TIK tinggi dan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Articulary storyline*.

A₂B₁ = Hasil belajar siswa yang tergolong memiliki kemampuan TIK rendah dan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Articulary storyline*.

A₂B₁ = Hasil belajar siswa yang tergolong memiliki kemampuan TIK tinggi dan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media lainnya.

A₂B₁ = Hasil belajar siswa yang tergolong memiliki kemampuan TIK rendah dan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media lainnya

Penelitian menerapkan pendekatan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu model pembelajaran *Articulary storyline* dan kemampuan TIK mempengaruhi variabel terikat yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia. Adanya perubahan pada variabel media pembelajaran *Articulary storyline* dan kemampuan TIK akan berpengaruh pula pada variabel hasil belajar Bahasa Indonesia.

B. Populasi dan Sampel

Penelitian dilakukan terhadap kelas VIII SMP Mhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember menunjukkan adanya siswa yang masih memiliki hasil belajar yang rendah karena di bawah KKM. Partisipan penelitian/ Populasi

adalah siswa yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran di kelas VIII SMP Mhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* merupakan proses pemilihan sampel dengan kriteria-kriteria tertentu (Creswell, 2018) yaitu:

1. Sampel merupakan siswa kelas VIII yang memiliki rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia terendah diantara kelas yang lain.
2. Siswa memiliki tingkat kemampuan TIK rendah dan kemampuan TIK tinggi berdasarkan hasil angket

Partisipan penelitian/ sampel adalah siswa yang memiliki kemampuan TIK rendah dan kemampuan TIK tinggi. Dalam konteks penelitian, sampel memiliki persamaan dan perbedaan dalam aspek keingintahuan rendah yang dominan. Berdasarkan uraian diatas bisa disimpulkan bahwa pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *pre test* pada semua kelas VIII dan memiliki karakteristik yang relative sama.

Langkah penentuan sampel adalah dengan memilih kelas yang mempunyai karakteristik sama seperti usia, tingkat, jumlah siswa, dan waktu belajar. Dalam hal ini kelas yang dipilih adalah kelas VIII. Langkah berikutnya penentuan kelompok yang diterapkan media *Articulary storyline* (kelompok eksperimen) dan kelompok yang tidak diterapkan media *Articulary storyline* (kelompok kontrol) yaitu dengan teknik *simple random sampling*. Pada teknik ini pemilihan kelompok intervensi dan kelompok kontrol dilakukan secara acak karena intervensi yang dilakukan bersifat bimbingan yang menggunakan prinsip "*guidance for all*" sehingga tiap kelompok terdapat siswa yang memiliki tingkat kemampuan TIK rendah dan kemampuan TIK tinggi.

Pemilihan sampel dilakukan dengan melakukan pemnyebaran angket untuk mengukur kemampuan TIK dari kelas VIII yang memiliki nilai terendah dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah itu dilakukan pemilihan sampel dengan memilih kelas yang dikelompokkan dalam tingkat kemampuan TIK tinggi terbanyak dan dua kelas dan tingkat kemampuan TIK rendah terbanyak ada dua

kelas sehingga kemudian dikelompokkan menjadi 4 kelas. Setiap kelas diambil secara random dengan undian dipilih 20 siswa per kelas sehingga terbentuk kelompok kelas A1B1 (siswa tingkat kemampuan TIK tinggi dan dan mendapatkan perlakuan berupa media *Articulary storyline*), A2B1 (siswa memiliki kemampuan TIK rendah dan mendapatkan perlakuan berupa media *Articulary storyline*), A2B1 (siswa memiliki kemampuan TIK tinggi dan mendapatkan perlakuan berupa media lain) dan A2B1 (siswa memiliki kemampuan TIK rendah dan mendapatkan perlakuan berupa media lain).

C. Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen penelitian ini dilakukan berdasarkan perlakuan yang akan diberikan pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Articulary storyline* . Adapun prosedur eksperimen dijelaskan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Prosedur Eksperimen

Tahapan Prosedur Eksperimen	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	Guru	Siswa	
Tahap Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran, guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir membuat ide tentang iklan dan poster. 2. Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. 3. Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. 4. Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. 5. Mengenalkan media pembelajaran yang dipakai 	Siswa mendengarkan dan melakukan aktivitas sesuai dengan arahan guru tentang topik dan materi Menulis teks iklan dan poster	20 menit
Tahap merumuskan masalah	Guru membantu siswa merumuskan masalah dengan persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir membuat ide tentang iklan dan poster tersebut	Siswa belajar merumuskan masalah yang hendak dikaji berdasarkan konsep materi	25 menit

Tahapan Prosedur Eksperimen	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	Guru	Siswa	
	dengan menggambarkan terlebih dahulu tentang materi menulis teks iklan dan poster.	Menulis teks iklan dan poster yang diketahui sebelumnya oleh siswa.	
Tahap menggunakan media pembelajaran <i>Articulary storyline</i>	Guru mengembangkan kemampuan menulis pada setiap siswa adalah memperkenalkan media pembelajaran <i>Articulary storyline</i> yang relevan dengan permasalahan yang dikaji tentang menulis teks iklan dan poster.	Siswa belajar dengan media pembelajaran <i>Articulary storyline</i> dengan jawaban sementara.	20 menit
Tahap eksplorasi/ mengumpulkan data	Guru memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pertanyaan secara menata kepada seluruh siswa sehingga mereka terangsang untuk berpikir tentang jawaban rumusan yang diangkat dalam pembelajaran dengan mengumpulkan data-data atau menjaring informasi yang dibutuhkan untuk mendapatkan ide tentang menulis iklan dan poster.	Siswa melakukan aktivitas pengumpulan data-data dengan informasi yang dijaring baik melalui majalah, buku atau media informasi lainnya sehingga siswa memiliki ide menulis iklan dan poster	25 menit
Tahap menulis teks iklan dan poster	Guru meminta jawaban pada siswa terhadap pengujian hipotesis yang telah dilakukan atas permasalahan sesuai materi yang diajarkan.	Siswa memberikan jawaban atas menentukan ide menulis iklan dan poster dengan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.	20 menit
Tahap generalisasi/ merumuskan kesimpulan	Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari temuan yang diperoleh berdasarkan hasil tulisan pada iklan dan poster.	Siswa mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil tulisan.	25 menit

D. Kontrol Validitas Internal dan Eksternal

Variabel bebas dikontrol dalam melakukan perlakuan. Variabel penelitian yang dimaksud adalah model pembelajaran media *Articulatory storyline*, sedangkan variabel terikat akan dikontrol pengaruhnya melalui validitas internal dan eksternal.

1. Validitas eksternal

Kontrol terhadap variabel internal berkaitan dengan pengendalian terhadap variabel yang mengganggu variabel bebas. Adapun langkah-langkah kontrol validitas dilakukan sebagai berikut.

a. Pengaruh kematangan

Pengontrolan terhadap kematangan pada subjek penelitian dilakukan dengan jarak dilaksanakan eksperimen yang tidak terlalu lama sehingga subjek penelitian tidak menjadi lebih matang dengan dilakukan pertemuan sebanyak 4 kali.

b. Pemilihan subjek penelitian yang berbeda

Adanya perbedaan subjek penelitian dihindari dengan kontrol yang dilakukan dengan randomisasi dengan memiliki empat kelas yaitu kelas VIII melalui pengundian dengan pertimbangan nilai dan karakteristik dari kelas yang relatif sama.

c. Pengaruh kehilangan subjek penelitian

Pengontrolan dengan memeriksa daftar absen dilakukan untuk menghindari kehilangan subjek penelitian.

d. Instrumen penelitian

Perubahan ukuran akibat perubahan alat ukur dilakukan instrumen yang digunakan yaitu instrumen yang diujicobakan.

e. Waktu instrumen

Pelaksanaan instrumen dilakukan dengan waktu yang bersamaan untuk menghindari adanya bias.

2. Validitas Eksternal

a. Populasi

Populasi dikontrol dengan cara memilih sampel penelitian yang homogen dengan kata lain memiliki kemampuan awal yang sama dan dipilih secara random.

b. Validitas ekologi

Validitas ekologi dilakukan dengan menyesuaikan jadwal proses pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa mengubahnya. Peneliti melakukan kontrol dalam proses pembelajaran.

E. Penyusunan Instrumen Penelitian

1. Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini memiliki dua variabel, yakni 1) Variabel bebas, yaitu media *Articulary storyline* dan kemampuan TIK 2) variabel terikat, yaitu hasil belajar. Variabel bebas (*independent variable*) adalah media *Articulary storyline* dan kemampuan TIK, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah angket. Angket atau kuisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga harus dijawab atau direspon oleh responden. Kisi-kisi instrumen dijelaskan pada Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Deskriptor
Kemampuan TIK	1. Siswa mampu mengoperasikan dasar-dasar komputer	a. Siswa bisa <i>booting</i> dan <i>shut down</i> komputer. b. Siswa tertarik sarana yang berbasis TIK pada pembelajaran Bahasa Indonesia. c. Siswa bisa menggunakan internet.
	2. Memahami fungsi dan proses kerja	a. Siswa mengerti tentang alat-alat komunikasi dan informasi.

Variabel	Indikator	Deskriptor
	berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi. 3. Bisa menggunakan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi	b. Siswa bisa menjalankan power poin dalam materi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. a. Bisa mengoperasikan perangkat pembelajaran berbasis TIK Bahasa Indonesia yang menjadi materi pembelajaran. b. Memperhatikan setiap langkah kegiatan dengan media aplikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
Media <i>Articulary storyline</i>	Media pembelajaran	a. Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran. b. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran c. Kemudahan tombol navigasi yang disajikan. d. Penggunaan animasi menarik dan sesuai dengan konsep. e. Penggunaan kombinasi warna yang tepat dan menarik f. Media pembelajaran interaktif ini membuat siswa bersemangat dalam belajar fenomena geosfer.
Hasil Belajar	Suatu kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	Hasil nilai akhir dari pembelajaran siswa

Penggunaan instrumen yang bertipe angket pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan TIK siswa dan hasil tes awal perlakuan dan akhir perlakuan. Angket ini diukur dengan skala likert yaitu berdasarkan alternatif penilaian dalam pengukuran item-item tersebut terdiri dari lima alternatif pilihan yang mempunyai gradasi sangat positif sampai dengan sangat negatif,.

Rentang skala yang digunakan untuk mengukur derajat sangat tidak setuju atau sangat setuju untuk setiap indikator variabel dalam penelitian ini yang bernilai positif (*Favorable*) adalah 1 (satu) sampai 5 (lima) yaitu dengan tingkat pembobotan sebagai berikut :

- a. Jawaban tidak pernah, bobot nilai 1;

- b. Jawaban jarang, bobot nilai 2;
- c. Jawaban kadang-kadang bobot nilai 3;
- d. Jawaban sering, baik bobot nilai 4;
- e. Jawaban selalu, sangat setuju, baik bobot nilai 5.

Sedangkan setiap indikator variabel dalam penelitian ini yang bernilai negatif dengan tingkat pembobotan sebagai berikut :

- a. Jawaban tidak pernah, bobot nilai 5;
- b. Jawaban jarang, bobot nilai 4;
- c. Jawaban cukup setuju bobot nilai 3;
- d. Jawaban sering, baik bobot nilai 2;
- e. Jawaban selalu, baik bobot nilai 1.

2. Pengujian Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen dalam penelitian ini antara lain :

a. Uji Kelayakan

Uji kelayakan instrumen dilakukan untuk melihat kesesuaian antara konstruk, konten/isi, dan redaksi instrumen dengan landasan teoritis, ketepatan bahasa, dan karakteristik subjek yang menjadi responden atau yang lebih dikenal dengan penimbangan (*judgement*) instrumen. *Judgement* dapat juga berfungsi sebagai uji validitas internal instrumen.

Instrumen pada dua aspek meliputi kemampuan TIK 36 butir instrumen dan hasil belajar dari 26 instrumen. Penimbangan (*judgment*) dilakukan terhadap dua orang pakar dari pendidikan. Kemudian penimbangan untuk variabel hasil belajar dilakukan tanggal 22 Agustus 2024. Berdasarkan hasil *judgment*, pernyataan instrumen sudah sesuai dengan indikator yang dimaksud, serta jumlah pernyataan yang seimbang. Berdasarkan penimbangan instrumen penelitian, masing-masing pernyataan dikelompokkan dalam kualifikasi sesuai atau tidak sesuai. Kategori antara sesuai atau tidak sesuai sebuah instrumen dilihat dari konstruk instrumen, konten/isi instrumen, dan redaksi instrumen tersebut. Pernyataan yang berkualifikasi sesuai dapat langsung digunakan sebagai butir item dalam

instrumen penelitian sementara pernyataan yang berkualifikasi tidak sesuai perlu direvisi dan diperbaiki. Hasil *judgment* membenarkan hasil dengan kategori sesuai.

b. Uji Validitas Butir Instrumen

Instrumen yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Menurut Sugiyono (2019), validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi antara masing-masing pernyataan skor butir (X) dengan skor total (Y) menggunakan rumus teknik korelasi *Product Moment* yang rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}$$

dimana r_{xy} = Koefisien korelasi *Product Moment*
 N = Jumlah sampel
 X = Skor butir
 Y = Skor total

Perhitungan valid tidaknya suatu butir pertanyaan dilakukan dengan cara membandingkan angka koefisien korelasi butir dengan angka tabel. Hasil perhitungan r_{xy} selanjutnya dibandingkan dengan nilai r tabel dengan taraf signifikansi sebesar 5% guna mengetahui valid dan tidaknya instrumen yang digunakan. Apabila nilai r_{xy} lebih besar atau sama dengan r tabel maka instrumen yang digunakan dinyatakan valid. Jika nilai r_{xy} lebih kecil dari r tabel, maka instrumen yang digunakan dinyatakan tidak valid. Instrumen yang tidak valid tidak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Hasil uji validitas tingkat kemampuan TIK menunjukkan bahwa ada 32 item yang terbukti valid sehingga ada 10 butir instrumen yang terbukti tidak valid. (Lampiran 4)

c. Uji Reliabilitas Butir Instrumen

Menurut Ghozali (2018), analisis reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan tingkat kekuatan suatu alat pengukur dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas sering diartikan juga sebagai keajegan atau konsisten. Hal ini berarti bahwa suatu alat ukur memiliki reliabilitas sempurna apabila hasil pengukuran diujikan berkali-kali terhadap subyek yang sama selalu menunjukkan hasil atau skor yang sama. Uji reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's*, suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari 0,60 (Ghozali, 2018), dengan rumus:

$$\alpha = \frac{(K)\text{Cov}/\text{Var}}{1 + (K - 1)\text{Cov}/\text{Var}}$$

Dimana :

α = alpha

K = jumlah butir dalam skala

Cov = rerata kovarians di antara butir

Var = rerata varians dari butir

Setelah menilai *alpha*, selanjutnya membandingkan nilai tersebut dengan angka kritis reliabilitas. Instrumen yang dipakai dalam variabel diketahui handal (*reliabel*) apabila memiliki *Cronbach Alpha* > 0,60 (Ghozali, 2018). Hasil analisis reliabilitas menunjukkan semua instrumen menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 sehingga terbukti reliabel. (Lampiran 5)

d. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang dikatakan baik jika tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit karena soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk menyelesaikan dan soal yang terlalu sulit menyebabkan siswa tidak semangat menyelesaikan. Indeks kesukaran dijelaskan dengan rumus: (Arikunto, 2016)

Tingkat kesukaran = $\frac{\text{mean item soal}}{\dots}$

Skor maksimum item soal

Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Interval	Tingkat Kesukaran
0.00-0.30	Sukar
0.31-0.70	Sedang
0.71-1.00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukatan disajikan pada lampiran 6.

e. Daya Pembeda

Daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan yang tinggi) dengan siswa yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2016). Perhitungan daya pembeda ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

$$\text{Dimana : } P_A = \frac{B_A}{J_A} \quad P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D : indeks diskriminasi satu butir soal

P_A : proporsi kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

P_B : proporsi kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_A : banyaknya kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir soal yang diolah

B_B : banyaknya kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir Soal yang diolah

J_A : jumlah kelompok atas

J_B : jumlah kelompok bawah

Berdasarkan hasil uji daya pembeda pada lampiran 7 dijelaskan tingkat pembeda antara soal sangat berbeda.

F. Teknik Analisis Data

Setelah itu dilakukan tehnik analisis data untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian maka dilakukan uji beda rata-rata. Tahapan analisis data dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian pada masing-masing variabel telah menyebar secara normal atau tidak. Uji Normalitas data menggunakan Uji Shapiro Wilk, karena data yang diamati kurang dari dari 50. Langkah-langkah yang digunakan dalam uji *Shapiro Wilk* adalah sebagai berikut.

1) Merumuskan hipotesis

H1 : data berdistribusi normal

H0 : data tidak berdistribusi normal

2) Menentukan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05

3) Menentukan Kriteria pengujian

H1 diterima jika nilai probabilitas $> \alpha$,

H0 ditolak jika nilai probabilitas $< \alpha$, .

4) Menarik kesimpulan

H1 diterima jika nilai probabilitas $> \alpha$, maka sampel berdistribusi normal

H0 ditolak jika nilai probabilitas $< \alpha$, maka sampel tidak berdistribusi normal.

Jika data tersebut berdistribusi normal, pengujian hipotesis dalam suatu penelitian menggunakan uji-t paired sample dan *two independent sample*. Akan tetapi jika data yang diteliti tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan uji Wilcoxon.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang diambil mempunyai varian data yang sama atau tidak. Homogenitas data merupakan salah satu syarat yang direkomendasikan untuk diuji secara statistik terutama bila menggunakan statistik uji parametrik misalnya uji-t dan uji-f (Kadir, 2010). Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *test of homogeneity of variances* dengan bantuan program SPSS versi 19.0. dengan kriteria sebagai berikut.

- 1) H_0 = kedua kelompok memiliki varian yang homogen
- 2) H_1 = kedua kelompok memiliki varian yang tidak homogen

Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai signifikan atau nilai probabilitas $< 0,05$, tidak homogen
- 2) Jika nilai signifikan atau probabilitas $> 0,05$, homogen

c. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan beberapa analisis yaitu uji *t paired sample* dan uji *t two independent*. Kriteria pengujian antara lain:

- 1) Apabila signifikansi *t*-hitung $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima
- 2) Apabila *t*-hitung $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Selanjutnya dilakukan metode Analisis Varian (ANOVA). Analisis varian (ANOVA) umumnya digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata k sampel bila data berbentuk interval. Selain itu juga analisis data menggunakan *One Way Anova dan Two Way Anova*.

Kriteria pengujian, jika F hitung $> F$ tabel pada taraf signifikan yang dipilih dengan db pembilang adalah db yang sesuai, maka H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok-kelompok yang diuji, sebaliknya untuk F hitung $\leq F$ tabel maka H_0 diterima (Kadir, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Penelitian

1. Gambaran Umum SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember

SMP Muhammadiyah 4 Tanggul yang beralamatkan di Jl. Pemandian, Krajan II, Patemon, Kee, Tanggul, Kabupaten Jember, Jawa Timur. SMP Muhammadiyah 4 Tanggul merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang berbasis Islam di Kecamatan Tanggul. Berkat semangat yang besar dari keluarga Muhammadiyah dan Aisyiyah cabang Tanggul yang bersungguh-sungguh ingin melayani umat dengan mendirikan sekolah tingkat menengah pertama berkualitas. Meski menghadapi berbagai keterbatasan termasuk belum memiliki lokal bangunan kelas dan masih harus menumpang pada bangunan SD Muhammadiyah Tanggul, sekolah ini tetap didirikan. Berkat perjuangan dan komitmen bersama, SMP Muhammadiyah 4 Tanggul kini telah memiliki gedung baru yang lebih baik dan berkualitas. Bahkan sekolah ini dikonsepsi "*Full day school*".

Sekolah SMP Muhammadiyah 4 Tanggul memiliki kurikulum yang memadukan antara pengetahuan umum dan agama seperti Tahfidzul Qur'an serta pemahaman Hadits. Tidak hanya menawarkan metode full multimedia dan fasilitas antar jemput gratis. SMP Muhammadiyah 4 Tanggul membekali siswa-siswinya dengan berbagai bentuk keahlian. Diantaranya adalah praktik pertanian, peternakan, perikanan dan perdagangan (bisnis). Adapun juga pendidikan ekstrakurikuler yang berjumlah 9 item termasuk *Science Club*, karate dan lain-lain.

2. Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi experimental) yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember pada kelas VIII semester ganjil SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember Tahun Ajaran 2024/2025. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *articulatory storyline* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember dan untuk menganalisis interaksi antara *media articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Ba⁴⁸ akan menyajikan secara berturut-turut

mengenai laporan hasil penelitian yang telah dilakukan, meliputi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Data penelitian terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang materi yang telah disampaikan dengan menggunakan metode media *articulatory storyline*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2024. Pemberian perlakuan dilaksanakan pada hari Selasa jam ke 5-6 dan Kamis jam 14:00 – 15:30 untuk kelas VIII. Penelitian ini mengangkat variabel penelitian yaitu pembelajaran dengan media *articulatory storyline* dan tingkat kemampuan TIK serta hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Data hasil belajar siswa diperoleh dengan tes berbentuk pilihan ganda.

Data penelitian data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada empat kelas berdasarkan tingkat kemampuan TIK dan model pembelajaran yang diberikan dalam intervensi. Hasil belajar siswa awal diperoleh dari nilai *pre-test* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *post-test* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post test*.

Deskripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran mengenai karakteristik distribusi skor dan subyek penelitian untuk masing-masing subyek yang diteliti. Penelitian ini mengambil subyek sebanyak 80 responden yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember yang terdiri terbagi menjadi empat kelas yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan TIK pada penyebaran angket siswa pada awal penelitian seperti gambaran berikut.

a. Tingkat kemampuan TIK Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember

Bagian ini akan memaparkan hasil penelitian yang meliputi gambaran tingkat kemampuan TIK siswa kelas VIII berdasarkan angket yang diberikan pada empat kelas VIII diklasifikasikan dengan dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah. Gambaran tingkat kemampuan TIK siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember sebelum diberikan model pembelajaran Media *articulatory storyline* dapat dilihat dari angket dijelaskan Tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Tingkat kemampuan TIK Siswa Awal *Pre Test*

Kriteria	Kelas VIIIA		Kelas VIIIB		Kelas VIIC		Kelas VIID	
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: Lampiran 8

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan model pembelajaran Media *articulary storyline*, gambaran tingkat kemampuan TIK siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Siswa kelas VIIIA memiliki tingkat kemampuan TIK tinggi sebanyak 22 orang atau 59,46% dan tingkat kemampuan TIK rendah sebanyak 15 orang atau 40,54%. Siswa kelas VIIIB memiliki tingkat kemampuan TIK tinggi sebanyak 24 orang atau 64,86% dan tingkat kemampuan TIK rendah sebanyak 13 orang atau 35,14%. Siswa kelas VIIC memiliki tingkat kemampuan TIK tinggi sebanyak 13 orang atau 35,14% dan tingkat kemampuan TIK rendah sebanyak 20 orang atau 54,05%. Siswa kelas VIID memiliki tingkat kemampuan TIK tinggi sebanyak 14 orang atau 37,84% dan tingkat kemampuan TIK rendah sebanyak 26 orang atau 70,27%. Perbandingan distribusi tingkat kemampuan TIK siswa dijelaskan pada Gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Perbandingan Tingkat kemampuan TIK Siswa Kelas VIII

Gambar 4.1 menunjukkan tingkat kemampuan TIK siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember untuk dua kelompok kelas VIII1 dan Kelas VIII2 tingkat kemampuan TIK siswa tinggi lebih banyak jumlahnya sedangkan untuk kelas VIII3 dan kelas VIII4 lebih banyak yang memiliki tingkat kemampuan TIK rendah. Berdasarkan hasil tingkat kemampuan TIK siswa dari empat kelas maka dipilih secara *random* dengan sistem undian menjadi 4 kelompok siswa dengan tingkat kemampuan TIK rendah dan tinggi.

Pembentukan kelompok terbagi menjadi empat kelompok dengan 20 orang untuk setiap kelompoknya. Pembagian dua kelompok dengan tingkat kemampuan TIK tinggi diberikan metode pembelajaran media *articulatory storyline* dan media lain. Sedangkan dua kelompok tingkat kemampuan TIK rendah diberikan juga metode pembelajaran media *articulatory storyline* dan media lain. Kelompok kemampuan TIK tinggi dengan metode media *articulatory storyline* (A1B1), kelompok kemampuan TIK tinggi dengan media lain (A2B1), kelompok kemampuan TIK rendah dengan metode media *articulatory storyline* (A2B1) dan kelompok kemampuan TIK rendah dengan media lain (A2B1).

b. Hasil belajar Siswa

Data hasil belajar terdiri dari nilai pre-test dan post-test, dimana pre-test diberikan sebelum dilakukannya perlakuan sedangkan untuk post-test diberikan setelah menerima perlakuan pada empat kelas A1B1, A2B1, A1B2 dan A2B2. Pre-test dilakukan pada awal pertemuan sedangkan untuk post-test dilakukan pada akhir pertemuan. Berikut merupakan data hasil pre-test tersebut disajikan berikut.

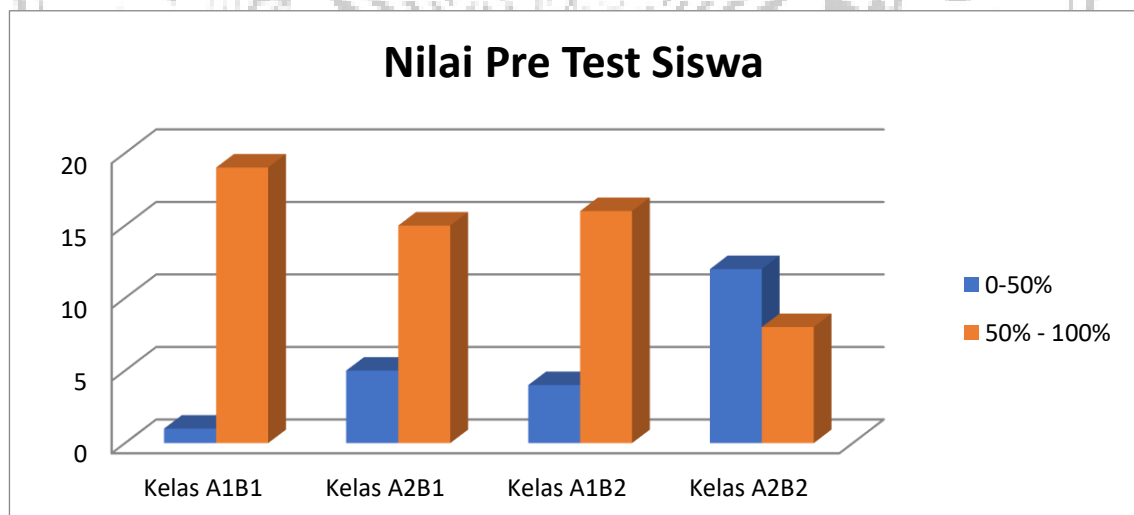
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test*

Kriteria	Kelas A1B1		Kelas A2B1		Kelas A1B2		Kelas A2B2	
0-50%	1	5%	5	25%	4	20%	12	60%
50%-100%	19	95%	15	75%	16	80%	8	40%

Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%
-------	----	------	----	------	----	------	----	------

Sumber: Lampiran 9

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan model pembelajaran *Media articulary storyline*, gambaran nilai *pre test* siswa kelas X SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Siswa kelas A1B1 memiliki nilai *pre test* 0-50% sebanyak 1 orang atau 5% dan nilai *pre test* 50%-100% sebanyak 19 orang atau 95% siswa. Kelas A2B1 memiliki siswa kelas A1B1 memiliki nilai *pre test* 0-50% sebanyak 5 orang atau 25% dan nilai *pre test* 50%-100% sebanyak 15 orang atau 75% siswa. Siswa kelas A1B2 memiliki nilai *pre test* 0-50% sebanyak 4 orang atau 20% dan nilai *pre test* 50%-100% sebanyak 16 orang atau 80% siswa. Siswa kelas A2B2 memiliki nilai *pre test* 0-50% sebanyak 12 orang atau 60% dan nilai *pre test* 50%-100% sebanyak 8 orang atau 40%.



Gambar 4.2 Perbandingan Nilai *Pre Test* Siswa Kelas VIII

Gambar 4.2 menunjukkan hasil *pre test* siswa kelas X SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember untuk empat kelompok dimana Kelas A1B1, Kelas A2B1 dan Kelas A1B2 yaitu hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil pretest dengan jawaban antara 50%-100% lebih tinggi dibandingkan kelas A2B2 lebih banyak yang memiliki nilai *pre test* 0-50%. Setelah siswa diberi perlakuan dengan pembelajaran dengan

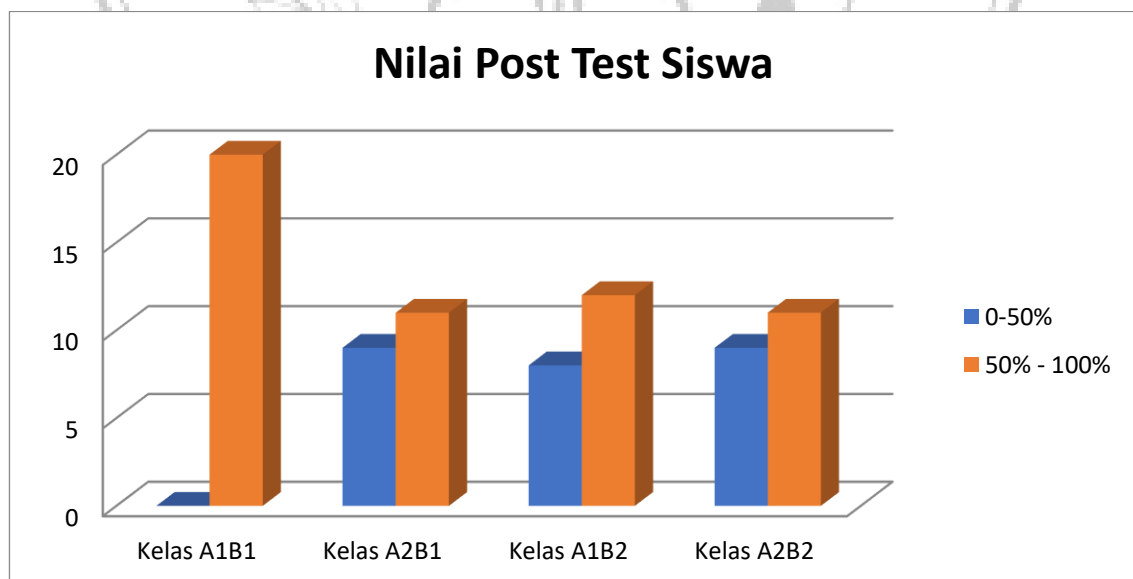
media *articulatory storyline* dan media lain pada masing-masing kelompok dengan tingkat kemampuan TIK yang berbeda maka dilakukan evaluasi pada akhir perlakuan sehingga menghasilkan nilai *post test* pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Nilai *Post test*

Kategori	Kelas A1B1		Kelas A2B1		Kelas A1B2		Kelas A2B2	
	Frek	%	Frek	%	Frek	%	Frek	%
0-50%	0	0%	9	45%	8	40%	9	45%
50% - 100%	20	100%	11	55%	12	60%	11	55%
Jumlah	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Sumber: Lampiran 9

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan model pembelajaran Media *articulatory storyline*, gambaran nilai *post test* siswa kelas X SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Siswa kelas A1B1 memiliki nilai *post test* 0-50% sebanyak 0 orang atau 0% dan nilai *post test* 50%-100% sebanyak 20 orang atau 100%. siswa. Kelas A2B1 memiliki siswa kelas A1B1 memiliki nilai *post test* 0-50% sebanyak 9 orang atau 45% dan nilai *post test* 50%-100% sebanyak 11 orang atau 55%. siswa. Siswa kelas A1B2 memiliki nilai *post test* 0-50% sebanyak 8 orang atau 40% dan nilai *post test* 50%-100% sebanyak 12 orang atau 60%. Siswa kelas A2B2 memiliki nilai *post test* 0-50% sebanyak 9 orang atau 45% dan nilai *post test* 50%-100% sebanyak 11 orang atau 55%.



Gambar 4.3 Perbandingan Nilai *Post test* Siswa Kelas VIII

Gambar 4.3 menunjukkan hasil *post test* siswa kelas X SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember untuk empat kelompok dimana Kelas A1B1, Kelas A2B1 dan Kelas A1B2 yaitu hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil pretest dengan jawaban antara 50%-100% lebih tinggi dibandingkan kelas A2B2 lebih banyak yang memiliki nilai *post test* 0-50%.

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post Test*

Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah nilai *pre-test* dan *post test* yang diperoleh dari Kelas A1B1, Kelas A2B1 dan Kelas A1B2 dan kelas A2B2 berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Pasangan hipotesis nol dan hipotesis tandingannya adalah: H_0 = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. H_1 = sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal Uji statistika yang digunakan adalah uji *shapiro wilk* karena jumlah sampel masing-masing kurang dari 50 dengan mengambil taraf signifikasi (α) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika nilai signifikasi $> 0,05$, dan H_0 ditolak jika nilai signifikasi $< 0,05$.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program komputer *software* SPSS versi 18.0 *for windows*, diperoleh nilai signifikasi nilai *pre-test* dan *post test* Kelas A1B1, Kelas A2B1 dan Kelas A1B2 dan kelas A2B2 pada lampiran 10. Berdasarkan hasil analisis dilihat bahwa nilai signifikasi nilai *pre test* dan *post test* di kelas A1B1 dan kelas A2B1 $> 0,05$ sehingga distribusi data normal. Sedangkan nilai *pre test* dan *post test* di kelas A1B2 dan A2B2 $< 0,05$ sehingga distribusi data tidak normal. Jika data berdistribusi normal maka menggunakan uji t tetapi jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji Wilcoxon.

2. Hasil Uji t *Paired Sample*

Model pembelajaran media *articulatory storyline* dan tingkat kemampuan TIK terhadap hasil belajar dalam melalui uji-t berpasangan atau uji *paired t test*. Sebelumnya melakukan uji *paired t test* untuk masing-masing hasil *pre test* dan *post*

test setiap kelas yaitu kelas A1B1 dan kelas A2B1. Hasil uji t *Paired Sample Media articulary storyline* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat lampiran 11.

Hasil uji t *Paired Sample* dari *pre test* ataupun *post test* dari kelas A1B1 ada perbedaan yang signifikan. Karena signifikansi t hitung $< 0,05$ maka pembelajaran dengan media *articulary storyline* yang digunakan tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi pada $\alpha = 0,05$. Nilai signifikansi t hitung dari hasil *pre test* kelas A1B1 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* dengan membandingkan signifikansi t hitung sebesar $0,000 < 0,05$. Hal itu berarti pembelajaran dengan media *articulary storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tingkat kemampuan TIK tinggi.

Hasil uji t *Paired Sample* dari *pre test* ataupun *post test* dari kelas A2B1 tidak berbeda secara signifikan. Karena signifikansi t hitung $> 0,05$ maka model pembelajaran media lain yang digunakan tersebut tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi pada $\alpha = 0,05$. Nilai signifikansi t hitung dari hasil *pre test* kelas A2B1 menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* dengan membandingkan signifikansi t hitung sebesar $0,000 < 0,05$. Hal itu berarti model pembelajaran dengan media lain berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tingkat kemampuan TIK tinggi.

3. Hasil Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* dilakukan pada data yang tidak berdistribusi normal dalam hal ini adalah kelompok kelas A1B2 dan kelas A2B2. Hasil uji Uji *Wilcoxon* dari *pre test* ataupun *post test* dari kelas A1B2 ada perbedaan yang signifikan. Karena signifikansi Z hitung $> 0,05$ maka pembelajaran dengan media *articulary storyline* yang digunakan tersebut tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada kelompok siswa dengan tingkat kemampuan TIK rendah pada $\alpha = 0,05$. Nilai signifikansi Z hitung dari hasil *pre test* kelas A1B2 menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* dengan membandingkan signifikansi Z hitung sebesar $0,088 >$

0,05. Hal itu berarti pembelajaran dengan media *articulatory storyline* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tingkat kemampuan TIK rendah. (lampiran 12)

Pengujian Uji *Wilcoxon* dari *pre test* ataupun *post test* dari kelas A2B2 ada perbedaan yang signifikan. Karena signifikansi *Z* hitung $< 0,05$ maka model pembelajaran media lain yang digunakan tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada kelompok siswa dengan tingkat kemampuan TIK rendah pada $\alpha = 0,05$. Nilai signifikansi *Z* hitung dari hasil *pre test* kelas A1B2 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* dengan membandingkan signifikansi *Z* hitung sebesar $0,001 < 0,05$. Hal itu berarti model pembelajaran media lain berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tingkat kemampuan TIK rendah.

Setelah dilakukan pengujian terhadap nilai *pre test* dan *post test* dari empat kelompok kelas maka dilakukan uji *N-Gain* antara *Pre Test* dan *Post Tes* untuk dianalisis dengan pengujian berikutnya. Nilai *N gain* yang digunakan adalah *N-Gain* persen karena hasil belajar diukur dengan jumlah jawaban yang benar dari keseluruhan soal Bahasa Indonesia yang diberikan kepada siswa sebagai evaluasi di akhir perlakuan. Adapun tahapan sebelum melakukan pengujian hipotesis maka dilakukan uji homogenitas data sebagai berikut.

4. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dengan nilai sig. *Levene Test* 0,258 dimana karena nilai *Levene test* $> 0,05$ maka data homogen atau mempunyai varians yang sama. (Lampiran 13) Selanjutnya dilakukan perhitungan *N gain* skor yang akan digunakan sebagai data untuk pengujian hipotesis yang dijelaskan berikut.

5. Pengujian Hipotesis

a. Pengaruh *Media articulatory storyline* Terhadap Hasil Belajar (Hipotesis Satu)

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

dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan hasil dua metode yaitu metode pembelajaran media *articulary storyline* dan media lain.

Hasil uji *Independen Two Test Sample* menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dari kelompok kemampuan TIK tinggi dengan metode media *articulary storyline* (A1B1) dan kelompok kemampuan TIK tinggi dengan metode media lain (A2B1) dengan hasil *p value* sebesar $0,000 < 0,05$ berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan kemampuan TIK tinggi dengan metode media *articulary storyline* dan metode media lain. Hasil beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dengan media *articulary storyline* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dengan metode media lain.

Hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar dari kelompok kemampuan TIK rendah dengan metode media *articulary storyline* (A1B2) dan kelompok kemampuan TIK rendah dengan media lain (A2B2) dengan hasil *p value* sebesar $0,000 < 0,05$. Hal itu berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan kemampuan TIK rendah dengan metode media *articulary storyline* dan metode media lain. Hasil beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK rendah dengan media *articulary storyline* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK rendah dengan metode media lain.

Berdasarkan hasil uji *Independen Two Test Sample* kedua metode pembelajaran dengan tingkat kemampuan TIK yang tinggi menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan metode media *articulary storyline* dan metode media lain. Hal itu berarti hipotesis satu yang menyatakan bahwa *media articulary storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terbukti.

b. Pengaruh Tingkat kemampuan TIK Terhadap Hasil Belajar (Hipotesis Dua)

Pengaruh tingkat kemampuan TIK terhadap hasil belajar didasarkan pada uji *t Independent Samples Test* dengan menguji hasil belajar dengan membandingkan tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan metode media *articulary storyline* dan media lain. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan hasil uji beda dua kelompok

baik kelompok siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dari kelompok kemampuan TIK tinggi (A1B1) dan kelompok kemampuan TIK rendah (A1B2) dengan metode media *articulatory storyline* dengan hasil *p value* sebesar $0,000 < 0,05$ berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan metode media *articulatory storyline*. Hasil beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan metode media *articulatory storyline*. Hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi daripada hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK rendah menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal itu menjelaskan bahwa tingkat kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan metode media *articulatory storyline*.

Hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar dari kelompok kemampuan TIK tinggi dengan metode media lain (A2B3) dan kelompok kemampuan TIK rendah dengan metode media lain (A2B2) dengan hasil *p value* sebesar $0,013 < 0,05$. Hal itu berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan metode media lain Hasil uji beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan metode media lain terbukti signifikan.

Berdasarkan hasil uji *Independent Two Test Sample* tersebut maka tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah terbukti ada perbedaan yang signifikan baik dengan metode media *articulatory storyline* dan metode media lain. Hal itu menunjukkan hipotesis dua yang menunjukkan bahwa tingkat kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terbukti.

c. Pengaruh Media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK Terhadap Hasil Belajar (Hipotesis Tiga)

Pengaruh antara media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dilakukan dengan *one way Anova*. Hasil uji *One Way Anova* dijelaskan bahwa nilai F hitung sebesar 17,987 dengan tingkat signifikan sebesar 0,00

$< 0,05$ berarti hipotesis tiga yang menunjukkan bahwa media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK berpengaruh signifikan secara bersama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, terbukti kebenarannya. Hasil pengujian *one way Anova* menunjukkan bahwa media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. .

d. Interaksi Antara Media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Hipotesis Empat)

Interaksi antara media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dijelaskan dengan hasil *two way Anova* menjelaskan bahwa nilai F hitung sebesar 11,638 dengan tingkat signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ berarti hipotesis empat yang menunjukkan bahwa ada interaksi antara media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil pengujian *Two Way Anova* menunjukkan bahwa interaksi media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa terbukti signifikan sehingga hipotesis keempat terbukti.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Media pembelajaran *Articulatory Storyline* Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kedua metode pembelajaran dengan tingkat kemampuan TIK yang tinggi menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan metode media *articulatory storyline* dan metode media lain. Hal itu berarti hipotesis satu yang menyatakan bahwa media *articulatory storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terbukti. Hal itu dijelaskan dengan ada perbedaan hasil belajar dari kelompok kemampuan TIK tinggi dengan metode media lain (A2B3) dan kelompok kemampuan TIK rendah dengan metode media lain (A2B2). Hal itu berarti ada perbedaan hasil belajar siswa dengan kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan metode media lain Hasil uji beda rata-rata hasil belajar kedua kelompok menunjukkan ada perbedaan positif dimana hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan metode media lain terbukti signifikan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan dengan pendapat Nurfajriani *et al.* (2020) membuktikan bahwa penggunaan multimedia *Articulate Storyline* di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif bagi peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Belajar adalah kegiatan seumur hidup yang melibatkan akal fisik dan emosi yang dapat dibentuk dan mencapai keberhasilan apabila dilakukan dengan bahagia. Pendapat di atas juga didukung dengan pendapat Hafiedz dan Nurhamidah (2021) menyatakan, bahwa media *articulatory storyline* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang membantu siswa untuk berfikir kritis dan kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran karena menekankan kepada pengalaman siswa untuk memecahkan masalah sosial melalui langkah-langkah dan prosedur pemecahan masalah sehingga meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya menulis poster dan iklan. Dengan begitu mereka secara aktif menggunakan teknologi baik menemukan ide pokok, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Hasil pengujian menerangkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *articulatory storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada dua kelompok siswa yang menggunakan metode media *articulatory storyline* dan media lain. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dengan hasil belajar dengan metode media lain. Berarti hipotesis satu terbukti secara statistik. Hasil penelitian ini konsisten dengan Nurfajriani *et al.* (2020), Siswandari *et al.*, (2021) dan Indriani dkk (2021) yang menunjukkan bahwa media *articulatory storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

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 lakunya 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 pembelajaran dengan media *articulatory storyline* mendapatkan respon yang positif dari siswa maupun guru. Siswa merasakan menyenangkan saat belajar ketika guru yang bersangkutan memberikan model 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 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *articulatory storyline* ini cocok dalam meningkatkan hasil belajar.

Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan pembelajaran dengan media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diterima. Jadi ternyata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran dengan media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan menggunakan media pembelajaran lain Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK 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 model pembelajaran yang interaktif dan seorang guru harus bisa menggunakan media tersebut. Penggunaan pembelajaran dengan media *articulatory storyline* dan peningkatan kemampuan TIK, 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 TIK Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Hasil pengujian menunjukkan bahwa hipotesis dua yang menyatakan bahwa tingkat kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar, terbukti kebenarannya. Hal itu didasarkan ada perbedaan positif antara hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah dengan baik dengan metode media *articulatory storyline* dan metode media lain terbukti signifikan. Hasil tersebut menjelaskan bahwa kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil ini sesuai dengan penelitian Akcaber dan Gultekin (2011) dan Rohmawati (2018) yang menemukan bahwa kemampuan TIK mampu meningkatkan hasil belajar.

Kemampuan TIK seorang siswa merupakan faktor internal yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Siswa diharapkan dapat menyukai mengerti dan memahami TIK akan menyukai tantangan, berinovasi dan kreatif dalam menciptakan sesuatu yang dapat membanggakan dirinya, keluarga dan negara. Rasa ingin tahu merupakan modal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran. Adanya kemampuan TIK, akan mendorong siswa untuk memenuhi pemahaman terhadap teknologi. Demi memenuhi kemampuan yang akan membawa siswa pada proses menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Usaha-usaha yang dapat dilakukan siswa dalam proses mencari diantaranya yaitu mencari sumber dari internet selain buku pegangan.

Dengan adanya peningkatan dalam kemampuan TIK siswa maka dapat diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Rasa ingin tahu merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya menekankan siswa agar dapat mencari tahu apa yang akan mereka pelajari dan apa yang mereka pelajari berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dibimbing oleh guru tersebut karena itulah pengembangan kemampuan TIK dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Pengaruh Antara *Media articulatory storyline* dan kemampuan TIK Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Hasil pengujian dengan *One Way Anova* menunjukkan bahwa hipotesis tiga yang menunjukkan bahwa media *articulatory storyline* dan kemampuan TIK berpengaruh signifikan secara bersama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, terbukti diterima. Hasil pengujian *one way Anova* menunjukkan bahwa media

articulatory storyline dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember .

Media *articulatory story line* dan kemampuan TIK memiliki keterkaitan dalam meningkatkan hasil belajar. Keterkaitannya adalah apabila siswa diterapkan model inkuiri dalam belajar dan menggunakan kemampuan TIK 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. Dengan adanya peningkatan pemahaman dan kualitas belajar siswa, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media *articulatory 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 TIK, siswa dapat meningkatkan dan mengeluarkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk digunakan dalam belajar. Siswa yang memiliki kemampuan TIK 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 articulatory storyline* dan kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada dasarnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Namun pada kali ini, peneliti hanya fokus pada *media articulatory storyline* dan kemampuan TIK (kemampuan TIK) dan dalam konteks hasil belajar yang sudah ada di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut maka diduga *media articulatory storyline* dan kemampuan TIK berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

4. Pengaruh Interaksi Antara *Media Articular Storyline* dan kemampuan TIK Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Berdasarkan hasil pengujian *Two Way Anova* menunjukkan bahwa interaksi *media articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa terbukti signifikan sehingga hipotesis empat terbukti. Hal itu berarti ada hubungan antara *media articulatory storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil

belajar Bahasa Indonesia. Model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia harus memiliki variasi model pembelajaran yang menarik dan membuat siswa menjadi lebih aktif khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Begitu juga dengan mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis teks iklan dan poster yang seharusnya menggunakan model pembelajaran yang inovatif, seperti; pembelajaran berdasarkan masalah pembelajaran media *articulatory storyline*.

Kemampuan TIK sebagai sumber motivasi internal yang menjadi pondasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menciptakan ide tulisan pada iklan dan poster. Rasa ingin tahu dapat mengembangkan kemampuan membaca, mendengar, berpikir dan berkomunikasi untuk mengeksplorasi pengalaman yang diperoleh siswa. 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. Hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan kemampuan TIK membuat siswa berpikir dan mengamati secara aktif. Siswa yang aktif dan memiliki kemampuan TIK 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 media *articulatory storyline* dengan kemampuan TIK siswa dirancang dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif membangun pengetahuannya dapat dilaksanakan dengan pembelajaran dengan media *articulatory storyline* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa khususnya dalam menulis teks iklan dan poster.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa

1. Media pembelajaran yang berjalan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember masih menggunakan media pembelajaran seperti buku, LKS dan bahan ajar meskipun fasilitas teknologi informasi sudah ada sehingga menyebabkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang optimal.
2. Model pembelajaran dengan media *articulary storyline* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember;. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *media articulary storyline* dengan kelompok yang menggunakan metode media lain.
3. Kemampuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Hal ini dijelaskan dengan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kemampuan TIK tinggi dan kemampuan TIK rendah dengan pembelajaran dengan media *articulary storyline*.
4. Ada interaksi antara pembelajaran dengan media *articulary storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember. Hal itu menunjukkan adanya hubungan antara pembelajaran dengan media *articulary storyline* dan kemampuan TIK terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

B. Implikasi

1. Implikasi Praktis

Berdasarkan pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media *articulary storyline* di di SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember maka implikasi secara praktis untuk hasil pembelajaran yang dapat dijadikan referensi bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pen 66 an sebagai berikut :

- a. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis teks iklan dan poster membutuhkan ide kreatif dari siswa sehingga yang harus membuktikan persamaan atau materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang kuat pada diri siswa.
 - b. Pemilihan pembelajaran dalam penggunaannya dengan mengakomodasi karakteristik siswa di sekolah. Agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran sebaiknya karakteristik siswa diperhatikan dari awal tahun pembelajaran sehingga dapat disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.
 - c. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terjadi perbedaan hasil media *articulatory storyline* dan media lain. masalah dan pembelajaran yang diterapkan.
 - d. Berdasarkan hasil penelitian sebaiknya dalam setiap akhir pembelajaran siswa diberi kegiatan berupa menemukan kesimpulan atau melakukan evaluasi materi yang telah disampaikan agar siswa memahami apa yang telah mereka pelajari.
2. Implikasi Teoretis
- Implikasi teoritis antara lain:
- a. Pembelajaran menggunakan media *articulatory storyline* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan melalui interaksi siswa dengan perkembangan teknologi. Strategi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif dengan prinsip belajar yakni belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan bukan proses menerima pengetahuan dan sangat dipengaruhi oleh proses interaksi sosial dan sifat serta karakteristik dari materi pelajaran .
 - b. Pengalaman belajar siswa yang diperoleh dari kemajuan TIK memberikan bekal bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman berharga yang dapat dijadikan siswa
 - c. Pedoman dan tujuan belajarnya. Implikasinya dalam pembelajaran guru harus merancang pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui pengalaman otentik dan bermakna. Pembelajaran dengan media *articulatory storyline* sebagai titik pangkal untuk mengkonstruksi pengetahuan baru siswa.

- d. Pembelajaran menggunakan media *articulatory storyline* merupakan model pembelajaran dimana dalam pembelajaran ini siswa dengan proses mentalnya sendiri dapat menggunakan kemampuan TIK. Sehingga dalam penyusunan rancangan percobaan dilakukan atas kemampuannya sendiri. Dalam pembelajaran media *articulatory storyline* siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran tentang suatu konsep atau gejala melalui pengamatan, pengukuran, pengumpulan data untuk dicari kesimpulannya.
- e. Pada media *articulatory storyline* guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi tetapi guru membuat rencana pembelajaran atau langkah-langkah percobaan. Setelah itu siswa melakukan percobaan dan menyelidiki untuk menemukan konsep-konsep yang telah ditetapkan guru. Di dalam pembelajaran media *articulatory storyline* diharapkan siswa secara maksimal terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa tersebut dan mengembangkan sikap percaya diri yang dimiliki oleh siswa.
- f. Siswa melakukan kegiatan untuk menemukan ide-ide baru dengan teknologi. Sehingga pada implementasinya pembelajaran berbasis masalah maupun pembelajaran media *articulatory storyline* melakukan suatu kegiatan yang pada akhirnya bertujuan menemukan teori sekaligus menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam materi tersebut yang diharapkan melalui proses tahap per tahap yang dilakukan siswa akan mengingatkannya.

C. Saran

Saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Sehubungan dengan hasil penelitian dan pembahasan, untuk mencapai ketercapaian hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan, disarankan dalam penerapan suatu model pembelajaran. Guru akan meningkatkan pengertian dan pemahaman tentang pengoperasian model pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaan model pembelajaran dapat maksimal ;

2. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan berbagai keterbatasan, dan hanya terbatas pada satu variabel dependen yaitu hasil belajar siswa,
3. Penelitian lebih lanjut sehingga aplikasi model pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dapat digunakan secara maksimal dan menggunakan alat analisis yang mengakomodir pengaruh seperti regresi linear berganda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V.D. 1999. *Principles and Methods of Development Research*. Dordrech: Kluwer Academic Publisher
- Ali, M. 2018. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Amalia, N. R. 2020. Pengembangan Media. Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata. *Kuliah Konstruksi Bangunan*. *Jurnal Pensil*, 92, 104–110
- Amalia Nurul. 2016. *Pengaruh kinerja Guru dan Gaya Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Sosiologi di SMA Negeri 1 Kalukku Kabupaten Mamuju*. Universitas Negeri Makasar.
- Amiroh, A. 2019. *Mahir membuat media interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva.
- Ananda, R. A. 2018. *Pembelajaran terpadu karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model*. Jakarta: LPPPI.
- Anderson, Lorin. W dan David R. Krathwohl Eds. 2018. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Terjemahan oleh Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Z. 2017. *Penelitian Pengembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Asef Umar Fahrudin. 2012. *Menjadi Guru Faforit*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Azizah, L. I. R., Sugiyanti, S., & Happy, N. 2019. Efektivitas Model Pembelajaran ProblemBased Learning PBL dan Guided Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14, 30–36.

- Bada & Olusegun, S. 2015. Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education IOSR-JRME* Volume 5, Issue 6 Ver. I Nov. - Dec. 2015, PP 66- 70.
- Bonal, X., & González, S. 2020. The Impact Of Lockdown On The Learning Gap: Family And School Divisions In Times Of Crisis. *International Review of Education*, 665–6, 635–655. <https://doi.org/10.1007/s11159-020-09860-z>
- Campell, D.T., Stanley, J. C. 2018. *Experimental & Quasi Experimental Design For Research*. UPI Press.
- Crain, W. 2018. *Theories of Development: Concepts and Applications Fifth Edition*. New Jersey: Pearson.
- Creswell, J.W. 2018). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Memilih di antara Lima Pendekatan*. Terjemahan Ahmad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darise, G. N. 2019. Implementasi Kurikulum 2013 Revisi sebagai solusi alternatif pendidikan di Indonesia dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 132, 41. <https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.967>
- Darmawan, Deni, 2018. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. 2018. Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16. DOI: <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Daryanto. 2018. *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Vega Media.
- Diana, Nur Septiyawati, 2022. Analisis Pengaruh Pembelajaran. Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol. 2 No.2, 367.
- Dimiyati, 2018. *Belajar Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Diyantini N. K, Ni Luh P, & Sagung M. L. 2018. *Hubungan Karakteristik dan Kepribadian anak dengan kejadian Bullying pada Siswa V di SD "X" di Kabupaten Bandung*. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar, 2303- 1298.
- Donnelly, R., & Patrinos, H. A. 2021. Learning Loss During Covid-19: An Early Systematic Review. *PROSPECTS*. <https://doi.org/10.1007/s11125-021-09582-6>

- Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M. D. 2021. Learning loss due to school closures during the COVID-19 Pandemic. *Proceedings Of The National Academy Of Sciences*, 11817. <https://doi.org/10.1073/pnas.2022376118>
- Falahudin, Iwan. 2018. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal. Lingkar Widyaiswara*, 4 (1), 104-117
- Fatia, I., & Ariani, Y. 2020. Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada. Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Fazriyah, Nurul, dkk. 2020. Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran. Media dan Sumber Pembelajaran SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6 (1), 139-147.
- Getteng, H. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Menggunakan SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah, Uno, 2017. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar. Mengajar Kreatif dan Efektif, Jakarta: Bumi Aksara
- Handayani, H. (2019). Analisis Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Globalisasi Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN 4 Tapan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 75–84. <https://doi.org/1037//0033-2909.126.1.78>
- Hasibuan Malayu. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Isjoni. 2018. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Istarani. 2018. Refrensi Guru dalam menentukan Model Pembelajaran. Medan. Media Persada
- Izza, Aini Zulfa, Mufti Falah dan Siska Susilawati. 2020. *Studi 88 Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar*. Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan, 2020, 10–15. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>.
- Janawi. 2012. Kompetensi Guru Citra Guru Profesional. Bandung: Alfabeta. Juliani, A. J. & Adolf Bastian. 2021. Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*

- Jatmika, H. M. 2018. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 89-99.
- Zakaria, Z., Abdul Majid, M. D., Ahmad, Z., Jusoh, Z., & Zakaria, N. Z. 2018. Influence Of Halal Certification On Customers' Purchase Intention. *Journal of Fundamental and Applied Sciences*, 9 (5S), 772. <https://doi.org/10.4314/jfas.v9i5s.55>
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta
- Khusnah, N., dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6 (2), 197–208
- Kustandi, C. 2018. *Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia,
- Leztiyani, Indirawati. 2021. Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35
- Lintang, 2022 *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMK*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia
- Maipita, I., Dalimunthe, M. B., dan Sagala, G. H. 2021. The Development Structure of the Merdeka Belajar Curriculum in the Industrial Revolution Era. *Proceedings of the International Conference on Strategic Issues of Economics, Business and, Education (ICoSIEBE 2020)*, 163. Atlantis Press.
- Majid Abdul 2018. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Marisa, M. 2021. Inovasi kurikulum “Merdeka Belajar” di era society 5.0. Santhet: *Jurnal Bahasa Indonesia, Pendidikan Dan Humaniora*, 51, 66–78. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/1317>
- Megandarisari, M. 2021. Adaptasi kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini di masa pandemi COVID-19. *Inovasi Kurikulum*, 181, 1–9. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.35868>
- Mohamad, E. 2018. *Metode Penelitian Pengembangan*. Radja Grafindo.
- Ningtyas, E. Z. 2021. *Mathematics Communication Junior High School*
- Nisa, A. F., Anis, M. Y., & Sarasti, N. S. H. 2023. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 2 Bejiarum*. 08. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3182-3194

- Nurfajriani, N., Hajar, S., & Halimah, N. 2020. Pengaruh Multimedia Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Laju Reaksi. *In Prosiding Seminar Kimia*. Hal. 75-80.
- Nuriati, & Amidi. 2022. Kajian Teori : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Outdoor Learning dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education RME untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. <https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Prisma/>, 51, 579–580.
- Nursyahidah, F., 2018. Students Problem Solving Ability Based on Realistic Mathematics with Ethnomathematics. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*. 3(1), hal. 13-24.
- Paradesa, R. 2018. Kemampuan berpikir kritis matematis mahasiswa melalui pendekatan konstruktivisme pada matakuliah matematika keuangan. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 1 2, 306-325.
- Parmin. 2018. Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar IPA Berbasis Hasil Penelitian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1 1: 8-15.
- Permendikbud RI Nomor 23 tahun 2016 mengenai standar penilaian pendidikan
- Permendikbud RI Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat 1
- Permendikbud. 2014. Permendikbud No 58/2014: Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. Kemendikbud.
- Plomp, Tj. 1999. Educational Design: Introduction. From Tjeerd Plomp (eds). *Educational & Training System Design: Introduction*. Design of Education and Training (in Dutch). Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente
- Poerwanti. Endang, dkk. 2019. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Pradopo, Djoko Rachmat. 2012. Kritik Sastra Indonesia. Yogyakarta: Pustaka. Pelajar
- Prastowo, A. 2018. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratama, R. A. 2018. Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2, *AdMat hEdu*, 8(2), 185–197
- Prayogo. 2020. Peluang Reformasi Pendidikan di Tengah Pandemi Covid-19. <https://www.kalderanews.com/2020/05/peluang-reformasi-pendidikan-di->

tengah-pandemi-covid-19-begini-kata-mendikbud/ diakses pada 10 Januari 2023.

Purwanto. 2018. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rahmawati, Lisa Dwi, 2022. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol 1 No 1 April. Hal. 1-4

Razilu, Z. 2021. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 17–21. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.3>

Remme', B. V., & Delastri, L. 2021. Pembelajaran Matematika Realistik Menggunakan Ukiran Toraja pada Siswa Field Independent. *JKPM Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 71, 159. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i1.11296>

Rianto, R. 2020. Pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature* 6 (1), 84-92

Rohanin. 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara : Diktak

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182

Sam, N. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 46 Makassar. *Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1(3), 138–148. <https://doi.org/10.26858/jetclc.v1i3.21215>

Sanjaya, W. 2018. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet. IX. Kencana.

Santyasa, I. W., Rapi, N. K., & Sara, I. W. W. 2020. PBL and Academic Procrastination of Students in Learning Physics. *International Journal of Instruction*, 13(1), 489-508. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13132a>

Saputra, A. T. 2018. Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis menggunakan Model Problem Based Learning PBL pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11, 1– 16.

Saski, N., & Sudarwanto, T. 2021. Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124.

- Seknun, Y. 2017. Kedudukan Guru Sebagai Pendidik. Lentera pendidikan, LPTK dan Konsorius Dosen Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri 15 No.1.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. 2020. 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), 144–156. <https://doi.org/10.24060/didaktis.v20i2.p144-156>.
- Setyosari, P. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Siswandari, H., Setyani, Y. L., & Nurdianti, D. 2021. Telaah Model Problem Based Learning Bernuansa STEM terhadap Kemampuan Literasi Matematika Menuju PISA 2022 Seminar Nasional Tadris Matematika Santika "Computational Thinking Dan Literasi Matematika Dalam Tantangan Asesmen Nasional, 586–611.
- Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono, D. R. 2018. *Statistika Untuk Penelitian*. Edisi Keenam. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- , 2019. *Metode Penelitian Bisnis*. Cetakan Kedelapan. CV Alfabeta.
- Supriana, I. W., & Sukmana, I. W. K. T. 2018. Peningkatan dan Pengembangan Pengajaran Berbasis Teknologi bagi Guru-Guru di SMK Pariwisata Margarana. *Jurnal Widya Laksana*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.23887/jwl.v7i1.12564>
- Suprijono Agus. 2018. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad, 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Suwartini, E. A. 2017. Supervisi Akademik Kepala Sekolah, Profesionalisme Guru dan Mutu Pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. XXIV, No. 2, Oktober 2017, hlm. 62-70
- Suyato Kusumaryono, R. 2020. Merdeka Belajar. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>. diakses 11 Juni 2024 Pukul 09.25 WIB
- Suyitno, Amin. 2014. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang : FMIPA Universitas Negeri Semarang

- Syahroni. 2017. Pengaruh Model Problem Based Learning PBL terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV Jambu Hilir Baluti 2 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 11, 65–71.
- Taneo, S. Y. M., Hadiwidjojo, D., Sunaryo, S., & Sudjatno, S. 2020. Creative destruction and knowledge creation as the mediation between innovation speed and competitiveness of food small and medium-sized enterprises in Malang, Indonesia. *Competitiveness Review*, 302, 195–218. <https://doi.org/10.1108/CR-12-2017-0090>
- Tarnoto, N. 2016. Permasalahan-Permasalahan Yang Dihadapi Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusi Pada Tingkat Sd. *Humanitas*, 131, 50. <https://doi.org/10.26555/humanitas.v13i1.3843>
- Tascı, B. G. 2015. Project Based Learning from Elementary School to College., Tool: Architecture. *Elsevier, Social and Behavioral Science*, 186, 770
- Teeuw. 2013. *Sastra dan Ilmu Sastra Pengantar Teori Sastra*. Bandung: Dunia. Pustaka Jaya.
- Tessmer, M. 1993. *Planning And Conducting Formative Evaluations: Improving The Quality Of Education And Training*. London: Kogan
- Tessmer, Marteen, 1998, *Planning and Conductioning Formative Evaluation*. London: Kogan Page,
- Trianto. 2017. *Mendesain Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Kencana Prenada Media Grup.
- Wahab Abdul, Aziz. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra, Udin S. dkk. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yanti, A. A., & Fernandes, R. 2021. Adaptasi guru terhadap pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 studi kasus Guru MAN 2 Kota Padang Panjang. *Jurnal Perspektif*, 43, 459. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v4i3.479>
- Winarti. 2013. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktivitas Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Volume VIII Nomor 2, 123-132.
- Yusita, dkk. 2021. Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 4 Nomor 2, 174-182.

Lampiran 1



MAJELIS DIKDASMEN DAN PENDIDIKAN
NON FORMAL PIMPINAN DAERAH
MUHAMMADIYAH KABUPATEN JEMBER
SMP MUHAMMADIYAH 4 TANGGUL
(TERAKREDITASI-B)



1. PROGRAM BOARDING SCHOOL (MBS) 2. PROGRAM REGULER NON BOARDING (FULL DAY SCHOOL)
NSS : 202052418387 NPSN : 69957381

KAMPUS PUTRA : Jl. Pemandian No. 88 RT. 002 RW. 003 Dusun Krajan II
Patemon Tanggul Jember Jawa Timur 68155 KAMPUS PUTRI : Asrama Tahfidz
Al-Qur'an Bambu Kuning Jl. Teratai No. 11 Tanggul Kulon Tanggul Jember Jawa
Timur 68155

PRE TEST DAN POS TEST

Nama:	Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas: VIII	Tahun Pelajaran : 2024 - 2025

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Apa tujuan utama sebuah iklan?

A. Menghibur audiens D. Memuat data teknis
B. Memberi informasi dan memengaruhi audiens E. Menjual produk
C. Menampilkan gambar yang menarik
2. Iklan yang bertujuan mendidik masyarakat disebut?

A. Iklan layanan masyarakat 4. Gambar apa yang sering digunakan dalam poster lingkungan?
B. Iklan niaga A. Pohon dan simbol daur ulang
C. Iklan produk komersial B. Hewan langka
D. Iklan digital C. Logo perusahaan
E. Iklan jasa D. Gedung tinggi
E. Gedung rendah
3. Slogan pada iklan berfungsi untuk:

A. Memberikan informasi detail 5. Bagaimana cara membuat poster yang efektif?
B. Menarik perhatian dengan singkat dan jelas A. Menggunakan banyak kata
C. Memengaruhi secara emosional B. Menambahkan teks kecil di mana-mana
C. Fokus pada satu tema utama
D. Menggunakan warna gelap saja
E. Warna sembarang

6. Cuplikan iklan berikut menunjukkan unsur apa? 'Segar sepanjang hari, hanya dengan minuman TropiCool!'

- A. Informasi produk
- B. Kalimat persuasif**
- C. Promosi diskon
- D. Logo perusahaan
- E. Moto perusahaan

7. Unsur penting dalam iklan selain teks adalah:

- A. Penutup yang panjang
- B. Jumlah paragraf
- C. Paragraf penjelasan
- D. Tanggal cetak
- E. Gambar atau visual**

8. Berikut ini adalah contoh teks poster kesehatan: 'Ayo Cuci Tangan, Jaga Kesehatan!'

- A. Mengajarkan cara mencuci tangan
- B. Memberi tahu lokasi tempat cuci tangan
- C. Mengajak menjaga kebersihan tangan**
- D. Menjual sabun cuci tangan
- E. Menjual kain

9. Cuplikan iklan berikut menunjukkan unsur apa?

"Segar sepanjang hari, hanya dengan minuman TropiCool!"

- A. Kalimat persuasif**
- B. Informasi produk
- C. Promosi diskon
- D. Logo perusahaan
- E. Usulan

10. Unsur penting dalam iklan selain teks adalah:

- A. Gambar atau visual**

- B. Penutup yang panjang
- C. Paragraf penjelasan
- D. Tanggal cetak
- E. Paragraf Utama

11. Berikut ini adalah contoh teks poster kesehatan:

"Ayo Cuci Tangan, Jaga Kesehatan!"

Apa pesan utama dari teks tersebut?

- A. Mengajarkan cara mencuci tangan
- B. Memberi tahu lokasi tempat cuci tangan
- C. Menjual sabun cuci tangan
- D. Mengajak menjaga kebersihan tangan**
- E. Ayo beli

12. Iklan berikut ini bertujuan untuk

"Pakai sabun antibakteri GermFree, lindungi keluarga Anda!"

A. Menginformasikan produk baru

B. Memengaruhi pembelian sabun tertentu

C. Memberikan peringatan kesehatan

D. Menjual produk melalui gambar menarik

E. Menjual produk melalui gambar menarik

13. Apa yang dimaksud dengan tagline dalam iklan?

A. Nama produk

B. Kalimat pendek yang mudah diingat

C. Harga produk

D. Tanggal iklan diterbitkan

E. Keunggulan produk

- 14. Berikut adalah gambar poster.**
(Tambahkan gambar poster tentang pentingnya olahraga dengan teks: "Sehat Dimulai dari Gerakan!")
Apa tujuan utama poster ini?
A. Memberikan informasi tempat olahraga
B. Menjual peralatan olahraga
C. Membuat jadwal olahraga
D. Promosi produk
E. Mengajak masyarakat berolahraga
- 15. Apa warna yang sering digunakan dalam poster pendidikan?**
A. Hitam dan putih
B. Hijau tua
C. Merah tua
D. Promosi Produk
E. Warna cerah seperti kuning dan biru
- 16. Poster berikut menunjukkan ajakan untuk:**
(Tambahkan gambar poster hemat energi, misalnya gambar bola lampu dengan teks: "Matikan Lampu Saat Tidak Digunakan!")
A. Menghemat air
B. Menggunakan alat hemat listrik
C. Menjaga rumah
D. Menjaga kebersihan lingkungan
E. Menghemat energi dengan mematikan lampu
- 17. Poster kesehatan masyarakat biasanya menampilkan:**
A. Foto artis terkenal
B. Simbol kesehatan, seperti stetoskop
C. Gambar barang komersial
D. Warna gelap
E. Produk dan jasa yang ditawarkan
- 18. Bagaimana peran warna dalam poster?**
A. Menambah estetika saja
B. Membantu menyampaikan pesan dengan lebih efektif
C. Tidak memengaruhi pesan utama
D. Mengganti informasi teks
E. Menambah penjelasan
- 19. Apa perbedaan utama antara iklan dan poster?**
A. Iklan selalu memuat harga, poster tidak
B. Poster selalu lebih besar dari iklan
C. Poster lebih informatif, iklan lebih persuasif
D. Iklan menggunakan gambar lebih dominan daripada poster
E. Iklan lebih pendek
- 20. Unsur yang paling memengaruhi keberhasilan iklan adalah:**
A. Warna teks iklan
B. Jenis font pada iklan
C. Panjang pesan
D. Panjang kalimat dalam iklan
E. Isi pesan dan media yang digunakan
- 21. Apa saja yang harus dihindari dalam membuat poster?**
A. Gambar yang mendukung pesan
B. Tidak mengandung SARA
C. Warna kontras untuk menarik perhatian
D. Slogan yang singkat
E. Informasi terlalu banyak

22. Teks berikut adalah cuplikan iklan layanan masyarakat.

"Jangan buang sampah sembarangan!
Bersama kita jaga kebersihan lingkungan untuk masa depan yang lebih baik."

Pesan utama dari iklan tersebut adalah:

- A. Mengurangi penggunaan plastik
- B. Mengajarkan cara mendaur ulang
- C. Tidak sembarangan buang sampah
- D. Mengingat pentingnya menjaga kebersihan lingkungan**
- E. Menghimbau penggunaan barang ramah lingkungan

23. Berikut adalah contoh gambar poster.

(Tambahkan gambar poster tentang kebersihan dengan teks utama: "Buang Sampah Pada Tempatnya!")

Apa tujuan dari poster tersebut?

- A. Mengadakan lomba kebersihan lingkungan
- B. Memberikan sanksi kepada yang membuang sampah sembarangan
- C. Mengajarkan cara membuat tempat sampah yang baik
- D. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk membuang sampah pada tempatnya**
- E. Tempat memberikan bekal

24. Bagian manakah dari iklan yang paling penting untuk menarik perhatian pembaca?

- A. Logo
- B. Teks penutup
- C. Nama produk
- D. Harga barang
- E. Gambar atau ilustrasi**

25. Iklan yang mengutamakan informasi dan edukasi lebih sering ditemukan pada:

- A. Iklan media sosial
- B. Iklan produk komersial
- C. Iklan jasa
- D. Iklan promosi toko
- E. Iklan layanan masyarakat**

26. Dalam poster, penggunaan warna cerah biasanya bertujuan untuk:

- A. Membuat poster terlihat lebih artistik
- B. Teks yang lengkap
- C. Menyampaikan kesan formal
- D. Menonjolkan isi teks
- E. Meningkatkan daya tarik visual**

27. Berikut adalah contoh cuplikan teks iklan produk:

"Nikmati sensasi rasa yang unik dan menyegarkan dari minuman energi Tropix! Sekarang dengan varian rasa buah baru."

Unsur persuasif dalam iklan tersebut ditunjukkan pada kalimat:

- A. "Minuman enak dan segar"
- B. "Sekarang dengan varian rasa buah baru"
- C. "Minuman energi Tropix"
- D. "Dari minuman energi Tropix"
- E. Nikmati sensasi rasa yang unik**

28. Perhatikan gambar berikut.

(Tambahkan gambar poster acara sekolah seperti pentas seni dengan informasi tanggal dan tempat.)

Apa yang sebaiknya diperbesar pada poster tersebut agar lebih menarik?

- A. Waktu pelaksanaan
- B. Lokasi acara
- C. Judul atau tema acara**
- D. Deskripsi acara
- E. Peserta acara

29. Poster yang bertujuan untuk mendorong masyarakat menghentikan kebiasaan merokok disebut:
- Poster pendidikan
 - Poster niaga
 - Poster kebudayaan
 - Poster layanan masyarakat**
 - Poster jasa service

30. Pada iklan produk, tagline biasanya ditempatkan:
- Di bagian akhir iklan
 - Di tengah teks utama
 - Di bagian paling menonjol**
 - Di atas judul
 - Di akhir bawah iklan

31. Teks berikut adalah contoh iklan layanan masyarakat.

"Setetes darah Anda dapat menyelamatkan nyawa orang lain. Ayo donor darah sekarang juga!"
Apa tujuan dari iklan tersebut?

- Menyampaikan pesan kesehatan
- Memberi informasi tentang lokasi donor darah
- Mengajak masyarakat menjaga kesehatan
- Menyampaikan pentingnya kesehatan darah
- Memotivasi masyarakat untuk mendonorkan darah**

32. Iklan berikut ini bertujuan untuk: 'Pakai sabun antibakteri GermFree, lindungi keluarga Anda!'

- Menginformasikan produk baru
- Mempengaruhi konsumen
- Memberikan peringatan kesehatan
- Menjual produk melalui gambar menarik
- Memengaruhi pembelian sabun tertentu**

33. Apa yang dimaksud dengan tagline dalam iklan?

- Kalimat pendek yang mudah diingat**
- Nama produk
- Harga produk
- Tanggal iklan diterbitkan
- Jenis produk

Iklan berikut untuk soal nomor 33-37.



34. Berdasarkan kelengkapan iklan tersebut, pernyataan yang sesuai adalah ...

- Keunggulan produk disebutkan dalam kalimat**
- . Nama produk hanya berada di gambar.
- Gambar produk berada di tengah, di antara tulisan.
- Alamat pengiklan disertai akun media sosial.
- Daya saing

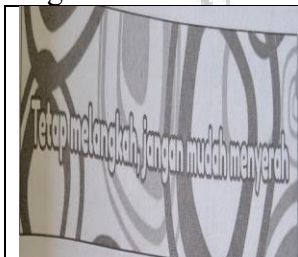
35. Fungsi iklan tersebut adalah

- menawarkan jasa**
- menawarkan kegiatan
- menawarkan barang**
- D. menawarkan pengiriman
- Jasa produk

36. Informasi yang sesuai dengan iklan tersebut adalah...
- Sepatu Blaize memiliki empat keunggulan**
 - Toko Zamrud menjual sepatu-sepatu berkualitas.
 - Sepatu Blaize memiliki desain yang elegan.
 - . Sepatu Blaize hanya dapat dibeli di Toko Zamrud.
 - Sepatu murah
37. Sasaran konsumen iklan tersebut adalah . . .
- Bayi
 - B. anak-anak
 - remaja**
 - orang tua
 - Masyarakat
38. Pesan yang ingin disampaikan iklan tersebut adalah . . .
- Sepatu Blaize hanya terdapat di Toko Zamrud.
 - Saat butuh sepatu trendi, ingat sepatu Blaize.
 - Toko Zamrud memiliki koleksi lengkap sepatu Blaize.
 - Jika ingin sepatu berkualitas ingat sepatu Blaize**
 - Belilah sepatu Blaize
39. Jenis slogan dan poster tersebut adalah . . .
- slogan pendidikan, poster kegiatan
 - Slogan motivasi, poster Pendidikan**
 - slogan pendidikan, poster penerangan
 - slogan motivasi, poster penerangan
 - Slogan pelayanan
40. Fungsi slogan dan poster tersebut adalah..
- memotivasi pembaca berpikir positif dan menginspirasi pembaca berkarya dari barang bekas.
 - memotivasi pembaca untuk selalu semangat dan mengajak pembaca daur ulang barang bekas.**
 - mengajak pembaca rajin berjalan kaki dan mengajak pembaca daur ulang barang bekas.
 - mengajak pembaca terus melangkah dan menginspirasi pembaca agar tidak mudah menyerah
 - Mengajak pembaca membeli produk

Slogan dan poster berikut untuk soal nomor 39-42.

Slogan



Poster



41. Pendapat yang sesuai dengan fungsi slogan dan poster tersebut adalah...
- tujuan slogan sebagai media motivasi cukup efektif; tujuan poster sebagai media persuasif cukup efektif**
 - bahasa yang digunakan singkat, padat, dan jelas, bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan gambar.
 - bentuk visual yang digunakan kurang menarik; bentuk visual

- yang digunakan cukup mewakili poster.
- D. sasaran pembaca slogan jelas; sasaran pembaca poster tidak jelas.
- E. Menjual produk
42. Aspek penyusun slogan dan poster tersebut adalah..
- A. **berupa tulisan; berupa gambar**
- B. berupa suara; berupa gambar
- C. berupa suara dan tulisan; berupa gambar
- D. berupa tulisan; berupa tulisan dan gambar
- E. Berupa moto dna logo
43. Informasi slogan dan poster tersebut adalah..
- A. slogan tersebut merupakan ajakan hidup sehat; poster tersebut menginformasikan manfaat barang bekas.
- B. slogan tersebut merupakan slogan penerangan; poster tersebut adalah poster lingkungan hidup.
- C. **slogan tersebut bertujuan memotivasi pembaca; poster tersebut bertujuan mengajak pembaca.**
- D. slogan tersebut merupakan slogan kesehatan; poster tersebut merupakan poster niaga.
- E. Slogan jasa pelayanan
44. Informasi yang isinya membujuk orang banyak agar tertarik dengan barang atau jasa yang ditawarkan disebut .
- A. Spanduk
- B. Logo
- C. Poster
- D. Brosur
- E. **Iklan**
45. Perhatikan iklan berikut!
- (1) Kunjungilah pameran Buku Kiat Ujian!
- (2) Peluang nilai ujian maksimal.
- (3) Harga buku murah terjangkau.
- (4) Pameran tanggal 2 Februari s.d. 10 Februari 2016 di Aula Serba Belajar.
- Pernyataan yang berupa fakta pada iklan tersebut adalah ...
- A. (1)
- B. (2)
- C. (3)
- D. (4)
- E. (2) dan (4)
46. Perhatikan iklan berikut!
- (1) Pameran buku di kota Anda.
- (2) Berbagai jenis buku dipamerkan.
- (3) Mutu dan harga bersaing.
- (4) Buka pukul 08.00 s.d.20.00 di Balai Agung.
- Penjelasan kalimat iklan (2) yang tepat adalah ...
- A. **Harga buku yang dipamerkan bervariasi**
- B. Buku pengetahuan anak sekolah banyak dipamerkan.
- C. Buku sampai yang tipis sampai yang tebal dipamerkan.
- D. Buku yang dipamerkan berbagai bidang ilmu.
- E. Jumlah buku yang ditawarkan
47. Iklan yang tayang di YouTube dan Facebook, berdasarkan mediana termasuk jenis iklan ...
- A. Baris
- B. Advertorial
- C. Media cetak
- D. Bergaris
- E. **Elektronik**

48. Bacalah iklan berikut!

DIBUTUHKAN SEGERA

- (1) Sales Supervisor (min. SMA, Pengalaman 2 th)
- (2) Team Leader (min SMA, Pengalaman th)
- (3) Driver (SIM B1, min. SMA, Pengalaman th)
- (4) Wilayah Jabodetabek kirim lamaran
- (5) PT. Indofood Sukses Makmur Tbk
- (6) Jl. Meruya Ilir Utara 1-3 Kav. DKI Jakarta Barat.

Penjelasan kalimat (4) pada iklan tersebut adalah ...

- A. Iklan diterbitkan di wilayah Jabodetabek.
- B. PT yang memerlukan karyawan berada di Jabodetabek.
- C. Cara mengirim lamaran ke Jabodetabek.

D. Iklan diperuntukkan kepada yang berdomisili di Jabodetabek

E. Iklan untuk umum

49. Bentuk iklan yang tidak dapat ditampilkan dalam media cetak adalah ...

- A. Kata-kata
- B. Video**
- B. Gambar
- C. Kalimat
- E. Vote

50. Hal yang bisa ditampilkan dalam iklan radio adalah ...

- A. Suara dan gambar
- B. Kata-kata dan gambar
- C. Gerak dan gambar
- D. Gambar
- E. Suara lisan dan musik**



Lampiran 2

ANGKET KEMAMPUAN TIK

Kepada
Siswa SMP Muhammadiyah 4 Tanggul Jember

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Dengan ini saya mohon bantuan adik-adik untuk mengisi angket penelitian saya yg berjudul “Pengembangan pembelajaran menulis iklan dan poster Menggunakan Multimedia *Articulate Stroryline* Berbasis Kemampuan Tehnologi Siswa Smp Muhammadiyah 4 Tanggul Kabupaten Jember”.

Penelitian ini semata-mata digunakan untuk tujuan akademik, oleh karena itu saya sangat berharap adik-adik mengisi angket ini sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Angket ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data pemanfaatan TIK. Jawaban yang anda berikan akan dirahasiakan dan tidak akan berpengaruh terhadap pencapaian nilai akhir anda di sekolah. Identitas anda hanya digunakan untuk mempermudah dalam pengolahan data saja. Demikian surat ini dibuat, atas bantuan dan partisipasi adik-adik saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Penulis

Enik Handayani

Identitas Responden

Nama :
 Kelas :
 Jenis kelamin :
 Hari/ tanggal :

Petunjuk Pengisian

Jawablah semua pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda *ceklist* (V) pada alternatif jawaban yang sesuai pendapat Anda!

C. Alternatif Jawaban

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 CS = Cukup Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	STS	TS	CS	S	SS
1	Saya mengenal program komputer dengan baik					
2	Saya bisa menghidupkan dan mematikan komputer					
3	Saya bisa membuka awal program komputer					
4	Saya mengetahui pengetahuan dasar komputer.					
5	Saya mengerti tombol mematikan komputer					
6	Saya mengerti perintah menghidupkan komputer					

7	Pembelajaran Bahasa Indonesia cepat memahami jika dengan komputer					
8	Komputer mempercepat cara belajar					
9	Pembelajaran Bahasa Indonesia mudah jika menggunakan komputer					
10	Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak bosan jika menggunakan komputer					
11	Komputer bisa memberikan informasi yang cepat					
12	Saya tertarik pada pembelajaran Bahasa kalau menggunakan komputer.					
13	Internet penting untuk mencari informasi					
14	Saya tertarik belajar jika menggunakan internet					
15	Internet memudahkan proses belajar					
16	Internet dapat dilakukan dengan modem atau wifi					
17	Internet membantu mencari data					
18	Saya dari kecil sudah mengenal internet					
19	Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru lebih banyak menggunakan TIK daripada ceramah					

20	Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran yang digunakan guru bervariasi					
21	Saya merasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak menggunakan sarana TIK					
22	Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru menggunakan fasilitas internet untuk lebih efisien					
23	Dalam pembelajaran guru menggunakan media seperti LCD, laptop, <i>E-learning</i> dan <i>E-book</i> supaya lebih mudah					
24	Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi					
25	Pembuatan power point mudah dipraktekkan dalam pembelajaran					
26	Power point menarik untuk belajar					
27	Power point membuat cepat paham					
28	Power point tidak membosankan					
29	Power point memiliki desain bervariasi					
30	Power point dapat disesuaikan materi					
31	Saya harus bisa mengoperasikan perangkat pembelajaran berbasis TIK Bahasa Indonesia yang menjadi materi pembelajaran					
32	Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih nyata					

33	Dngan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi akan memudahkan siswa					
34	Saya sangat merasakan manfaat penggunaan TIK					
35	Saya harus bisa mengoperasikan perangkat pembelajaran berbasis TIK Bahasa Indonesia yang menjadi materi pembelajaran					
36	Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih nyata					
37	Saya memperhatikan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa					
38	Bahan belajar dari <i>E-Book</i> dan <i>E-Learning</i> terdiri dalam sistem pembelajaran Bahasa Indonesia					
39	Saya memperhatikan langkah-langkap aplikasi guru dalam belajar menggunakan TIK					
40	Pembelajaran Bahasa menjadi lebih nyata dengan TIK					
41	Saya tahu menggunakan aplikasi yang dipakai guru					
42	Saya memahami semua aplikasidalam belajar Bahasa Indonesia					

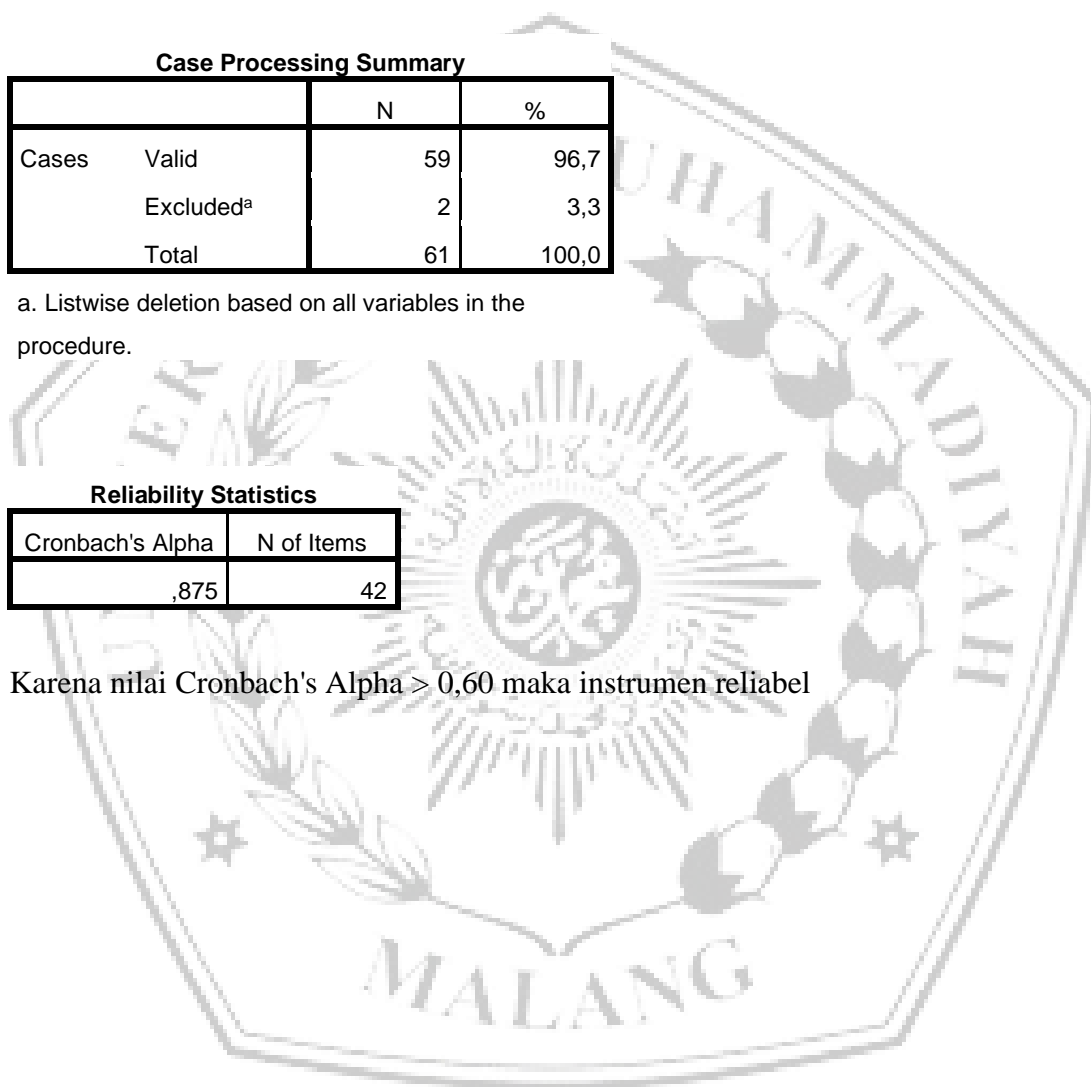
LAMPIRAN 3,4,6,7**HASIL UJI RELIABILITAS DATA****Scale: 0,60**

		N	%
Cases	Valid	59	96,7
	Excluded ^a	2	3,3
	Total	61	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
,875	42

Karena nilai Cronbach's Alpha > 0,60 maka instrumen reliabel



Lampiran 6

Hasil Uji Tingkat kesukaran Soal

Nomer Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria	Nomer Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,902	mudah	26	0,148	sukar
2	0,705	sedang	27	0,377	sedang
3	0,459	sedang	28	0,230	sukar
4	0,443	sedang	29	0,311	sedang
5	0,213	sukar	30	0,164	sukar
6	0,377	sedang	31	0,475	sedang
7	0,213	sukar	32	0,279	sukar
8	0,492	sedang	33	0,541	sedang
9	0,557	sedang	34	0,066	sukar
10	0,852	mudah	35	0,115	sukar
11	0,426	sedang	36	0,393	sedang
12	0,443	sedang	37	0,590	sedang
13	0,459	sedang	38	0,443	sedang
14	0,377	sedang	39	0,541	sedang
15	0,213	sukar	40	0,541	sedang
16	0,246	sukar	41	0,295	sukar
17	0,639	sedang	42	0,344	sedang
18	0,164	sukar	43	0,328	sedang
19	0,459	sedang	44	0,197	sukar
20	0,180	sukar	45	0,132	sukar
21	0,262	sukar	46	0,115	sukar
22	0,131	sukar	47	0,197	sukar
23	0,557	sedang	48	0,131	sukar
24	0,164	sukar	49	0,295	sukar
25	0,426	sedang	50	0,328	sedang

Lampiran 7

Hasil Uji Daya Pembeda

Nomer Soal	Indeks	Kriteria	Nomer Soal	Indeks	Kriteria
1	0,067	jelek	26	0,233	cukup
2	-0,100	jelek	27	0,600	baik
3	0,067	jelek	28	0,467	baik
4	0,767	baik sekali	29	0,633	baik
5	0,367	cukup	30	0,100	jelek
6	-0,100	jelek	31	0,033	jelek
7	0,433	baik	32	0,567	baik
8	0,600	baik	33	0,367	cukup
9	0,533	baik	34	0,133	0
10	0,100	jelek	35	0,000	jelek
11	-0,333	jelek	36	0,167	jelek
12	-0,033	jelek	37	0,633	baik
13	0,667	baik	38	0,667	baik
14	0,767	baik sekali	39	0,100	jelek
15	0,233	cukup	40	0,267	cukup
16	0,167	jelek	41	-0,400	jelek
17	0,500	baik	42	0,567	baik
18	0,333	cukup	43	-0,067	jelek
19	0,133	jelek	44	0,233	cukup
20	0,367	cukup	45	0,000	jelek
21	0,533	baik	46	-0,033	jelek
22	0,133	jelek	47	0,400	baik
23	-0,433	jelek	48	0,000	jelek
24	0,267	cukup	49	0,467	baik
25	0,500	baik	50	0,233	cukup

Lampiran 8

DISTRIBUSI FREKUENSI PRE TEST**Crosstabs****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pre test * Kelompok	80	100,0%	0	,0%	80	100,0%
post test * Kelompok	80	100,0%	0	,0%	80	100,0%

pre test * Kelompok Crosstabulation

Count

	Count	Kelompok				Total
		Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	
pre test	4	0	0	1	5	6
	7	1	0	3	7	11
	10	0	2	0	0	2
	12	0	3	0	0	3
	14	2	0	5	5	12
	15	3	1	3	0	7
	16	0	3	0	0	3
	17	1	3	0	0	4
	18	0	4	0	0	4
	19	2	1	5	3	11
	20	1	1	0	0	2
	21	7	1	2	0	10
	22	3	1	1	0	5
Total		20	20	20	20	80

Lampiran 9

DISTRIBUSI FREKUENSI POST TEST**post test * Kelompok Crosstabulation**

Count		Kelompok				Total
		Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	
post test	4	0	0	1	1	2
	7	0	0	3	0	3
	10	0	2	0	1	3
	11	0	1	0	3	4
	12	0	3	0	0	3
	13	0	1	0	2	3
	14	0	2	5	1	8
	15	0	0	3	1	4
	16	0	1	0	6	7
	17	0	1	0	1	2
	18	0	2	0	3	5
	19	0	3	5	0	8
	20	2	2	0	1	5
	21	2	0	2	0	4
	22	2	0	1	0	3
	23	6	2	0	0	8
	24	4	0	0	0	4
	25	3	0	0	0	3
	26	1	0	0	0	1
Total		20	20	20	20	80



Lampiran 10

UJI NORMALITAS DATA PRE TEST DAN POST TEST
Case Processing Summary

	Kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
pre test	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%
	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%
	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%
	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%
post test	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%
	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%
	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%
	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	20	100,0%	0	,0%	20	100,0%



MALANG

Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre test	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	,245	20	,003	,808	20	,101
	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	,177	20	,102	,937	20	,207
	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	,228	20	,008	,892	20	,030
	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	,296	20	,000	,831	20	,003
post test	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	,188	20	,062	,947	20	,327
	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	,135	20	,200*	,933	20	,179
	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	,228	20	,008	,892	20	,030
	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	,213	20	,018	,904	20	,048

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.



Lampiran 11

HASIL UJI PAIRED SAMPLE**T-Test****Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post A1B1	23,05	20	1,669	,373
	Pre-A1B1	18,40	20	3,939	,881
Pair 2	Post A2B1	16,00	20	4,155	,929
	Pre-A2B1	16,20	20	3,443	,770

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Post A1B1 & Pre-A1B1	20	,221	,349
Pair 2	Post A2B1 & Pre-A2B1	20	,541	,014

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post A1B1 - Pre-A1B1	4,650	3,924	,877	2,814	6,486	5,300	19	,000
Pair 2	Post A2B1 - Pre-A2B1	-,200	3,694	,826	-1,929	1,529	-,242	19	,811

Lampiran 12

HASIL UJI WILCOXON**NPar Tests****Wilcoxon Signed Ranks Test**

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pre-A1B2 - Post A1B2	Negative Ranks	11 ^a	11,32	124,50
	Positive Ranks	7 ^b	6,64	46,50
	Ties	2 ^c		
	Total	20		
Pre-A2B2 - Post A2B2	Negative Ranks	16 ^d	11,19	179,00
	Positive Ranks	3 ^e	3,67	11,00
	Ties	1 ^f		
	Total	20		

- a. Pre-A1B2 < Post A1B2
 b. Pre-A1B2 > Post A1B2
 c. Pre-A1B2 = Post A1B2
 d. Pre-A2B2 < Post A2B2
 e. Pre-A2B2 > Post A2B2
 f. Pre-A2B2 = Post A2B2

Test Statistics^b

	Pre-A1B2 - Post A1B2	Pre-A2B2 - Post A2B2
Z	-1,704 ^a	-3,387 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,088	,001

- a. Based on positive ranks.
 b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 13

HASIL UJI NORMALITAS DATA DENGAN SHAPIRO WILK

Explore Kelompok

				Descriptives ^a			
	Kelompok			Statistic	Std. Error		
Ngain_persen	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	Mean		55,3458	7,12002		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40,4434			
			Upper Bound	70,2482			
		5% Trimmed Mean		55,9398			
		Median		71,4286			
		Variance		1013,894			
		Std. Deviation		31,84170			
		Minimum		,00			
		Maximum		100,00			
		Range		100,00			
		Interquartile Range		40,00			
		Skewness		-,924	,512		
		Kurtosis		-,452	,992		
		Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	Mean		-5,2744	9,17467
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-24,4771	
	Upper Bound			13,9284			
5% Trimmed Mean				-3,4794			
Median				,0000			
Variance				1683,490			
Std. Deviation				41,03035			
Minimum				-100,00			
Maximum				57,14			
Range				157,14			
Interquartile Range				60,57			
Skewness				-,726	,512		
Kurtosis				,233	,992		
Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)			Mean		22,9577	5,87331
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	10,6647	
			Upper Bound	35,2507			
		5% Trimmed Mean		24,6067			
		Median		24,1627			
		Variance		689,916			
		Std. Deviation		26,26624			
		Minimum		-42,86			
		Maximum		59,09			
		Range		101,95			
		Interquartile Range		35,34			
		Skewness		-,826	,512		
		Kurtosis		,639	,992		

a. Ngain_persen is constant when Kelompok = Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2). It has been omitted.

Tests of Normality^b

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Ngain_persen Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	,243	20	,003	,896	20	,102
Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	,201	20	,033	,941	20	,254
Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	,155	20	,200*	,944	20	,291

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

b. Ngain_persen is constant when Kelompok = Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2). It has been omitted.

Kriteria Normalitas data jika kolom Shapiro Wilk **signifikan** > 0,05 maka data normal jika **signifikan** < 0,05 tidak normal karena semua lebih dari 0,05 maka distribusi data normal



Lampiran 14

HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance^a

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Ngain_persen	Based on Mean	1,387	2	57	,258
	Based on Median	,730	2	57	,486
	Based on Median and with adjusted df	,730	2	49,247	,487
	Based on trimmed mean	1,201	2	57	,308

a. Ngain_persen is constant when Kelompok = Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2). It has been omitted.

Karena nilai levene test $> 0,05$ maka data homogen atau mempunyai varians yang sama



Lampiran 15

Uji T *Independent Samples Test* Dengan Menguji Beda Ngain Persen

T-Test

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ngain_persen	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	20	55,3458	31,84170	7,12002
	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	20	-5,2744	41,03035	9,17467

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Ngain_persen	,496	,486	5,220	38	,000	60,62016	11,61332	37,11022	84,13009
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			5,220	35,794	,000	60,62016	11,61332	37,06255	84,17776



T-Test

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ngain_persen	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	20	,0000	,00000	,00000
	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	20	22,9577	26,26624	5,87331

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ngain_persen	Equal variances assumed	30,192	,000	-3,909	38	,000	-22,95768	5,87331	-34,84757	-11,06778
	Equal variances not assumed			-3,909	19,000	,001	-22,95768	5,87331	-35,25066	-10,66470

Lampiran 16

Ngain persen pada tingkat kemampuan TIK tinggi dan rendah pada masing-masing metode

T-Test

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ngain_persen	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulatory Storyline (A1B1)	20	55,3458	31,84170	7,12002
	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulatory Storyline (A1B2)	20	,0000	,00000	,00000

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Ngain_persen Equal variances assumed	43,305	,000	7,773	38	,000	55,34581	7,12002	40,93208	69,75954
Ngain_persen Equal variances not assumed			7,773	19,000	,000	55,34581	7,12002	40,44343	70,24818



T-Test

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ngain_persen	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	20	,0000	,00000	,00000
	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	20	22,9577	26,26624	5,87331

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ngain_persen	Equal variances assumed	30,192	,000	-3,909	38	,000	-22,95768	5,87331	-34,84757	-11,06778
	Equal variances not assumed			-3,909	19,000	,001	-22,95768	5,87331	-35,25066	-10,66470

T-Test

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ngain_persen	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	20	-5,2744	41,03035	9,17467
	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	20	22,9577	26,26624	5,87331

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ngain_persen	Equal variances assumed	2,447	,126	2,592	38	,013	28,23203	10,89359	50,28495	6,17911
	Equal variances not assumed			2,592	32,334	,014	28,23203	10,89359	50,41257	6,05149

Lampiran 17


HASIL ON WAY ANOVA
Oneway**Descriptives**

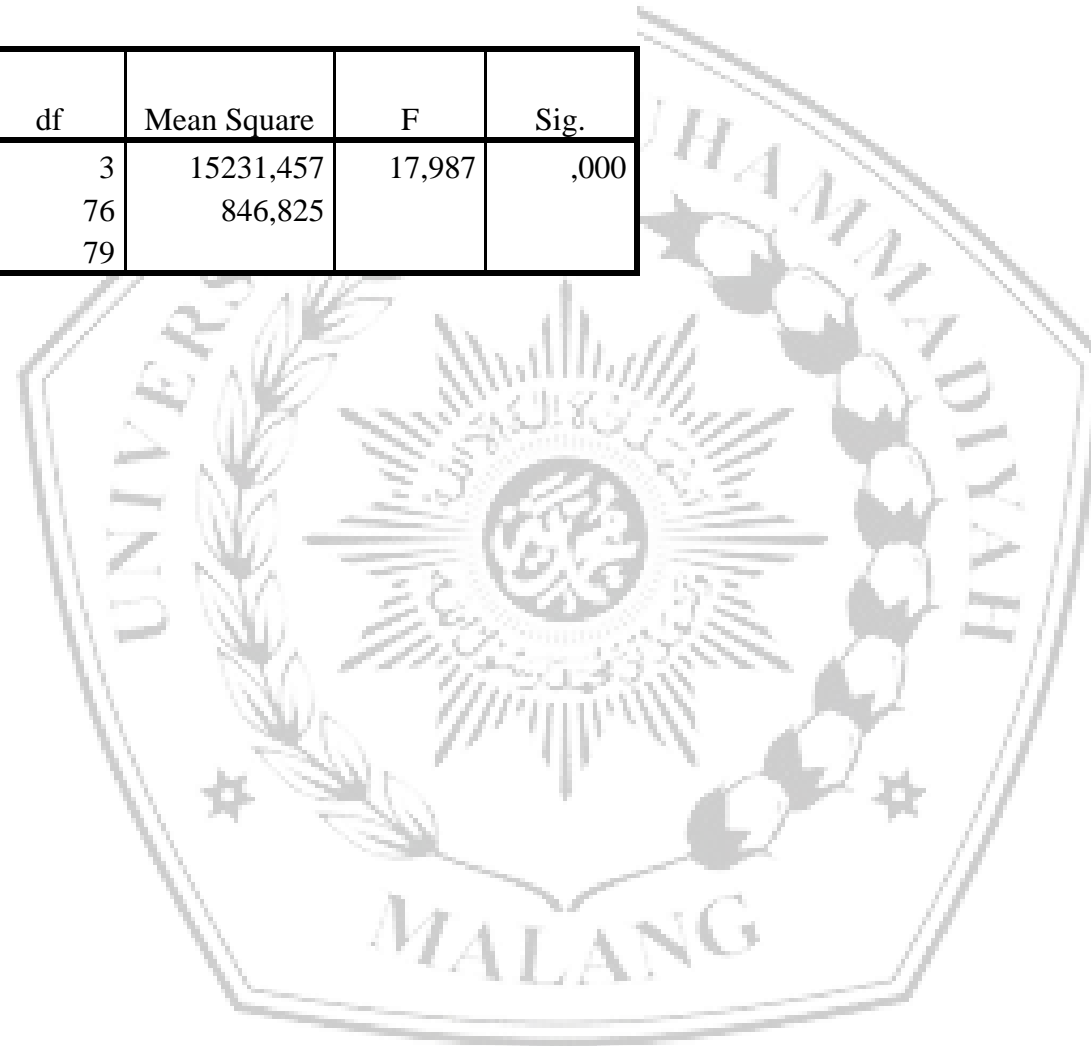
Ngain_persen

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	20	55,3458	31,84170	7,12002	40,4434	70,2482	,00	100,00
Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	20	-5,2744	41,03035	9,17467	-24,4771	13,9284	-100,00	57,14
Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	20	,0000	,00000	,00000	,0000	,0000	,00	,00
Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	20	22,9577	26,26624	5,87331	10,6647	35,2507	-42,86	59,09
Total	80	18,2573	37,32394	4,17294	9,9512	26,5633	-100,00	100,00

ANOVA

Ngain_persen

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

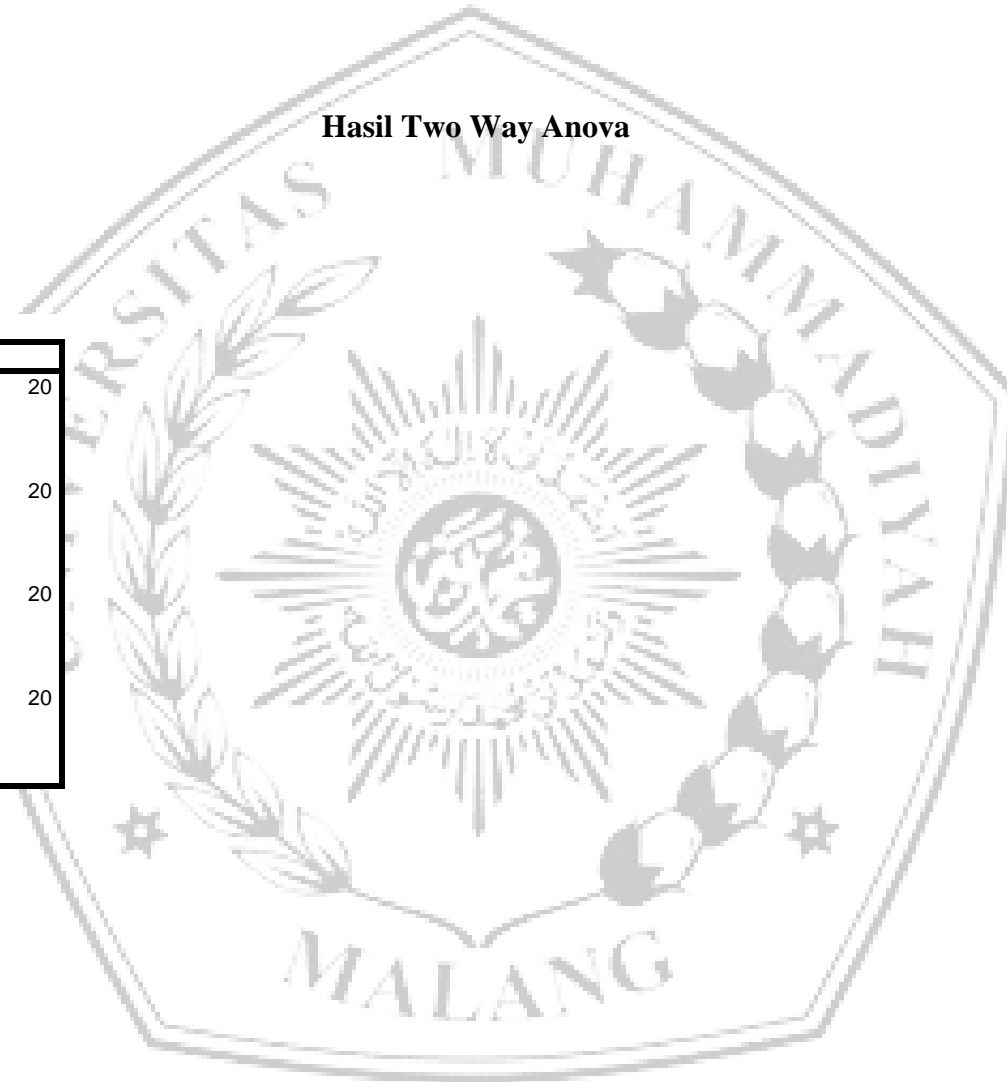


Lampiran 18

Hasil Two Way Anova

Univariate Analysis of Variance

Between-Subjects Factors			
		Value Label	N
Kelompok	1	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	20
	2	Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	20
	3	Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	20
	4	Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	20



Descriptive Statistics

Dependent Variable: Ngain_persen

Kelompok	Mean	Std. Deviation	N
Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-Articulary Storyline (A1B1)	55,3458	31,84170	20
Kelompok Kemampuan TIK Tinggi-media lain (A2B1)	-5,2744	41,03035	20
Kelompok kemampuan TIK rendah-articulary Storyline (A1B2)	,0000	,00000	20
Kelompok Kemampuan TIK Rendah-media lain (A2B2)	22,9577	26,26624	20
Total	18,2573	37,32394	80

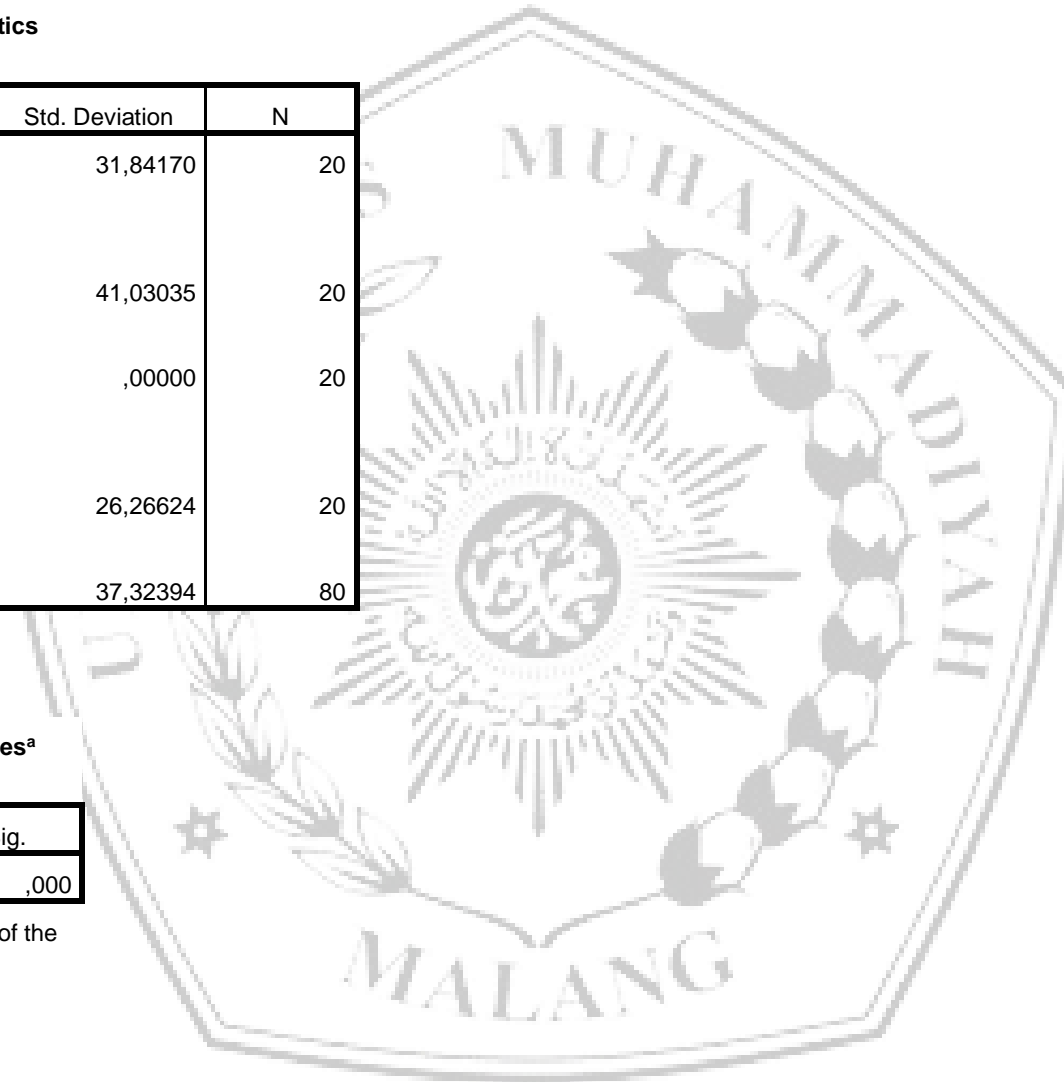
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Ngain_persen

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

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelompok

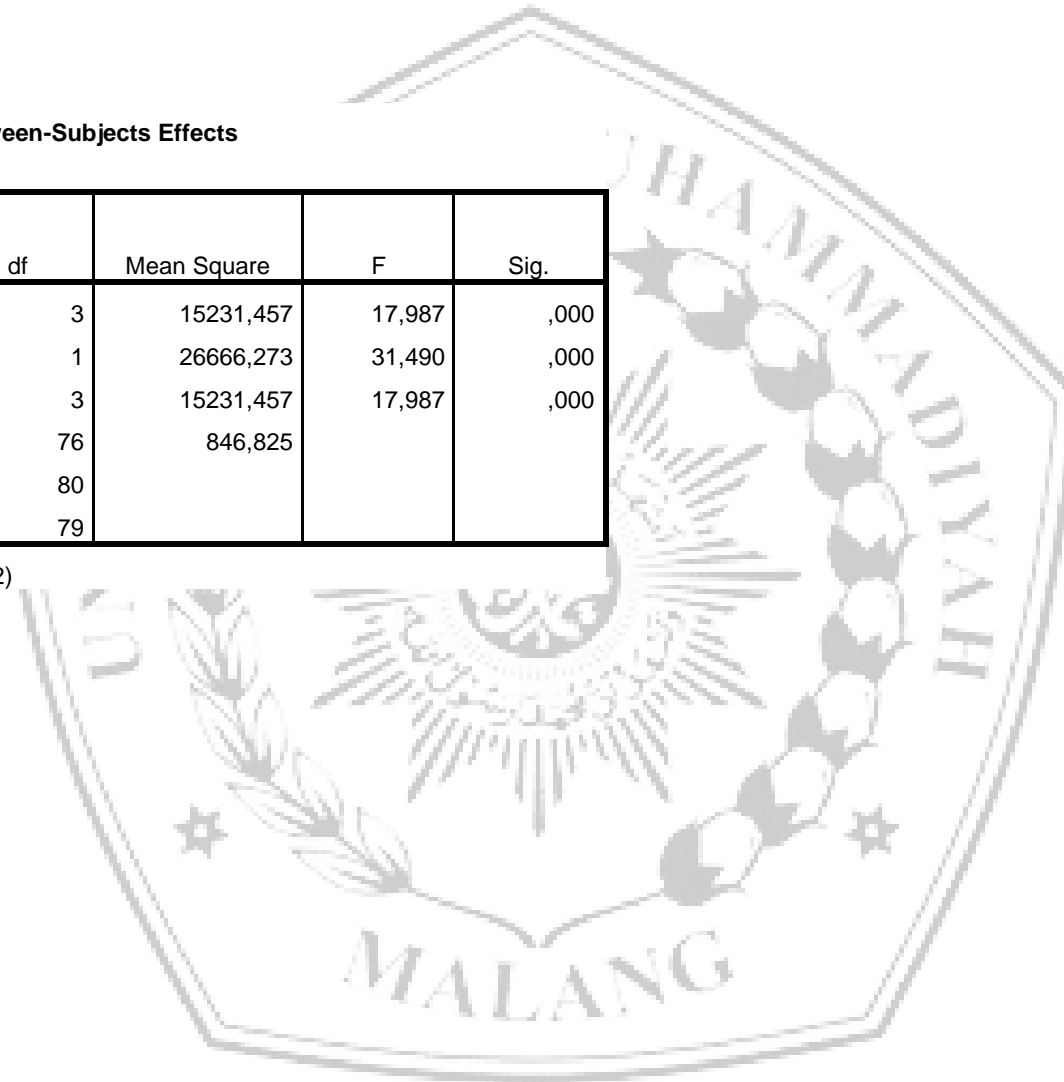


Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Ngain_persen

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	45694,371 ^a	3	15231,457	17,987	,000
Intercept	26666,273	1	26666,273	31,490	,000
Kelompok	45694,371	3	15231,457	17,987	,000
Error	64358,686	76	846,825		
Total	136719,330	80			
Corrected Total	110053,057	79			

a. R Squared = ,415 (Adjusted R Squared = ,392)



Lampiran 23

DOKUMENTASI PENELITIAN





RIWAYAT HIDUP

Enik Handayani, dilahirkan pada tanggal 23 April 1993 di Desa Dusun Krajan



Umbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Penulis merupakan anak pertama, buah hati dari pasangan Bapak Buhar dan Ibu Sanimah. Penulis memasuki jenjang pendidikan dasar di SD Negeri 1 Umbulsari pada tahun 1999 dan tamat pada tahun 2005. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Umbulsari pada tahun 2005 dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun 2008, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Umbulsari dan tamat pada tahun 2011. Kemudian pada tahun 2015, penulis menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Muhammadiyah Jember pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Berkat perjuangan dan kerja keras disertai iringan doa dari orang tua dan saudara, perjuangan panjang penulis dalam melanjutkan pendidikan pada Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang dan berhasil menyusun tesis yang berjudul: Pengembangan pembelajaran menulis iklan dan poster menggunakan multimedia articulate storyline berbasis kemampuan teknologi siswa SMP muhammadiyah 4 tanggul kabupaten jember.