



Efektivitas Pembelajaran Pak Dengan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Kelas VIII SMP Yoannes XXIII Semarang

Olwadus Waspada Laia¹, Andarweni Astuti², Hartutik³

¹ Mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral Kateketik St. Fransiskus Assisi Semarang

^{2,3} Dosen Sekolah Tinggi Pastoral Kateketik St. Fransiskus Assisi Semarang

Email : waspadha2000@gmail.com¹, andarweni75@gmail.com², irenehartutik@gmail.com³

Abstract. *The research conducted at SMP Yoannes XXIII Semarang aims to determine the effectiveness of implementing interactive media, specifically Articulate Storyline 3, in PAK learning. This True Experimental Design study selected class VIII C, consisting of 28 students, as the experimental group, and class VIII B, with 27 students, as the control group at SMP Yoannes XXIII Semarang. The analyzed results of the research indicate that the posttest scores of students who participated in interactive media learning were 82.50 points, significantly higher than the control group, which scored only 70.19 points. The N-Gain test also demonstrates the increased effectiveness of interactive media, with a score of 59.09 points, categorized as fairly effective. The influence of curiosity on student learning outcomes using this learning media was found to be 66.6%. In conclusion, based on the data analysis findings, students in class VIII at SMP Yoannes XXIII Semarang benefited from the use of interactive media based on Articulate Storyline 3 in their learning process.*

Keywords: *Learning Outcomes, Articulate Storyline 3, Learning Media.*

Abstrak. Penelitian yang dilakukan di SMP Yoannes XXIII Semarang ini bertujuan mengetahui seberapa besar efektifitas penerapan media interaktif Articulate Storyline 3 pada pembelajaran PAK. Penelitian berjenis True Eksperimental Design ini memilih kelas VIII C yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas percobaan dan 27 siswa kelas VIII B sebagai kelas kontrol di SMP Yoannes XXIII Semarang. Hasil penelitian yang telah di analisa datanya memberi keterangan bahwa nilai posttest siswa yang mengikuti pembelajaran media interaktif adalah 82,50 poin, jauh lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya mencapai 70,19 poin. Uji N-Gain juga menunjukkan peningkatan efektifitas media interaktif dengan skor 59,09 poin termasuk dalam kategori cukup efektif. Pengaruh rasa ingin tahu terhadap hasil belajar siswa dengan media pembelajaran sebesar 66,6 %. Simpulan: Berdasarkan temuan analisis data, siswa kelas VIII SMP Yoannes XXIII Semarang mendapatkan manfaat dari penggunaan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3.

Kata kunci: Articulate Storyline 3, Hasil belajar, Media Pembelajaran.

LATAR BELAKANG

Tanpa pendidikan apapun, manusia tidak dapat menjalani kehidupan yang memuaskan dan sejahtera. Pendidikan adalah komponen penting dari keberadaan manusia. Pendidikan pada umumnya memiliki arti proses kehidupan, yaitu mengembangkan setiap orang untuk dapat hidup dan berkembang. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, Pasal 1 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang sengaja dan terorganisasi untuk membina lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang kondusif. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara proaktif mengembangkan kemampuannya, termasuk kekuatan spiritual, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk kesejahteraan dirinya sendiri serta kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. (Kurniawan & Noviana, 2017).

Selama proses pembelajaran, selalu ada percakapan antara guru dan siswa, tujuannya menghasilkan dan menerima pengetahuan, keterampilan praktis, umpan balik afektif. Dalam

Received Juni 20, 2023; Revised Juli 21, 2023; Acapted: Agustus 18, 2023

* Olwadus Waspada Laia, waspadha2000@gmail.com

kegiatan pembelajaran Pendidikan bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki keterampilan, moral dan kemampuan sosial. Peranan pendidik bukan hanya memberi materi kepada peserta didik dengan metode yang konvensional atau teacher center yang berpusat pada guru dengan model guru menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan (Astuti et al., 2022).

Pembelajaran agama Katolik merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi siswa, meneguhkan iman dan ketaatan terhadap ajaran agama. Pendidikan agama Katolik berusaha menanamkan sikap toleransi demi terciptanya hidup rukun antar umat beragama. Dalam prosesnya, kegiatan pembelajaran PAK di kelas dinilai belum cukup efektif.

Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran efektif, diperlukan semacam media pembelajaran yang dapat mengumpulkan umpan balik dari siswa, pemikiran, aspirasi, maupun minat mereka untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan sehingga dengan mudah menerima informasi yang diberikan oleh pengajar (Kahfi et al., 2021).

Melalui wawancara dengan guru di SMP Yoannes XXIII Semarang, peneliti menemukan bahwa di kelas belum ada pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berdampak pada kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam belajar agama Katolik sehingga banyak siswa yang hasil belajarnya tergolong rendah.

Masalah di atas membutuhkan solusi yang tepat bahwa kegiatan pelajaran PAK membutuhkan inovasi pembelajaran di kelas. Penulis sangat ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas pembelajaran PAK dengan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 Kelas VIII SMP Yoannes XXIII Semarang.

Media pembelajaran merupakan sarana belajar yang dapat digunakan untuk mempengaruhi semangat belajar siswa, pemahaman, dan suasana lingkungan belajar. Melalui media pembelajaran hambatan komunikasi dan kesulitan penyampaian materi pelajaran dapat di atasi. Media pembelajaran yang di rancang dengan baik akan menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru mampu di pahami siswa. Media pembelajaran yang populer saat ini adalah multimedia interaktif yang mencakup berbagai elemen seperti teks, audio, video, grafik, dan animasi(Yanto, 2019).

Media interaktif memberikan dorongan kepada siswa lebih luwes dalam belajar dan meningkatkan kemandirian. Dengan memanfaatkan smartphone miliknya untuk terhubung ke internet, siswa memiliki akses cepat dan mudah kesemua informasi. Melalui media interaktif siswa dapat berperan lebih aktif sehingga guru sebagai pendidik hanya bertindak sebagai

pembimbing, mengarahkan siswa memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilannya..

Aplikasi bernama Articulate Storyline 3 dapat digunakan untuk presentasi atau media komunikasi. Media pembelajaran menggunakan program ini setara dengan media interaktif lainnya. Media interaktif yang dibuat dengan software Articulate Storyline 3 memiliki fitur yang mirip dengan Flash dan Power Point, serta kemampuan untuk membuat animasi. Selain itu, media interaktif ini menyediakan template yang dapat dimanfaatkan untuk membuat tes dan latihan. Media Articulate storyline 3 memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan hasil konten secara online maupun offline.

KAJIAN TEORITIS

Dalam KBBI media diartikan sebagai alat, sarana, atau penghubung. Media sebagai sarana menyalurkan informasi. Sarana belajar apapun yang digunakan dengan tujuan untuk mengirimkan pesan atau informasi membantu penerima mencerna, menganalisa informasi yang disampaikan sehingga mendapat pengetahuan baru dalam konteks pendidikan disebut media pembelajaran.

Tujuan pemanfaatan media pembelajaran dipaparkan (Firdaus, 2018) sebagai berikut: Dengan pemanfaatan media belajar, kegiatan pelajaran akan lebih menarik sehingga merangsang motivasi siswa untuk belajar, Memudahkan siswa menerima pelajaran, Sebagai inovasi baru dalam penerapan metode pembelajaran, Menarik siswa lebih aktif dalam pelajaran.

Articulate Storyline adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, teks, audio, video, grafik, dan animasi. Keberagaman elemen ini menjadi keunggulan dalam menciptakan presentasi yang menarik. Dengan penggunaan aplikasi ini, informasi dapat dikemas dengan baik sehingga penerima informasi lebih mudah menerimanya, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan lebih efektif (Nasution & Darwis, 2022).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen yang bertujuan untuk menentukan dampak perlakuan pada satu kelompok sambil membandingkan hasilnya dengan kelompok lain yang tidak menerima perlakuan, semuanya dalam kondisi terkendali. (Hartutik, 2021).

Awal penelitian peneliti melakukan pretest, Posttest juga diberikan pada akhir penelitian yang akan dianalisa datanya untuk menarik kesimpulan (Sukestiyarno, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SMP Yoannes XXIII Semarang pada bulan Maret sampai April 2023, melibatkan siswa kelas VIII. Kelompok perlakuan terdiri dari 28 siswa dari kelas VIII C, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 27 siswa dari kelas VIII B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil efektif atau tidaknya penggunaan media interaktif Articulate Storyline 3 pada pembelajaran PAK akan di ketahui melalui uji yang dipaparkan di bawah ini.

1. Hasil Penelitian

a) Uji Homogenitas

Setelah melakukan pretest dilakukan pengujian kesamaan varians data. Hal yang sama dilakukan pada data hasil posttes. Berikut adalah hasilnya:

Tabel Homogeneity

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	.579	1	52	.450
	Based on Median	.351	1	52	.556
	Based on Median and with adjusted df	.351	1	51.892	.556
	Based on trimmed mean	.578	1	52	.451

Tabel di atas menunjukkan nilai sig data pretest $0,450 = 45\%$, karena nilai sig lebih dari 5% maka tingkat varian kedua kelompok adalah sama (homogen). Data posttest, nilai sig sebesar $0,579 = 57,9 > 5\%$, maka menerima H_0 dan H_1 ditolak.

b) Uji *Independent Sample T-Test*

Selanjutnya untuk mencari rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok di lakukan pengujian dengan uji *Independent Sample T-Test*

Tabel *Independent Samples T-Tes*

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper

Hasil Belajar	Equal variances assumed	.579	.450	4.394	52	.000	12.30769	2.80074	6.68760	17.92779
	Equal variances not assumed			4.411	51.972	.000	12.30769	2.79033	6.70840	17.90698

Tabel Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Mean
Hasil belajar	Eksperimen	28	82.50	10.75829	2.03313
	Kontrol	26	70.19	9.74482	1.91112

Dari tabel dapat dilihat nilai sig sama dengan 0,000 atau dibaca 0,0% lebih kecil dari 5% maka menerima H_1 atau menolak H_0 . Nilai sig lebih kecil dari 5% menjelaskan rata-rata hasil belajar kelas VIII C dengan VIII B memiliki perbedaan yakni 82,50 dan 70,19 dibuktikan pada tabel *Group Statistics*.

c) Uji N-Gain

Guna mengetahui efektifitas penerapan media dalam proses pembelajaran dikelas yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dilakukan analisis data berikut

Descriptives					
Kelas			Statistic	Std. Error	
Kelas NGain_Persen	Eksperimen	Mean	59,0915	5,76812	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47,2563	
			Upper Bound	70,9267	
			5% Trimmed Mean	61,6890	
		Median	61,2500		
		Variance	931,594		
		Std. Deviation	30,52203		
		Minimum	-40,00		
		Maximum	100,00		
		Range	140,00		
		Interquartile Range	43,89		
		Skewness	-1,289	,441	
		Kurtosis	3,087	,858	
		Kontrol	Mean	38,1521	3,65675

95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	10,6209	
	Upper Bound	25,6834	
5% Trimmed Mean		16,6790	
Median		15,4762	
Variance		347,668	
Std. Deviation		18,64587	
Minimum		0,00	
Maximum		66,67	
Range		66,67	
Interquartile Range		28,57	
Skewness		,975	,456
Kurtosis		,408	,887

Tabel *Descriptives* menunjukkan uji *N-Gain* score kelas ekperimen yang di beri perlakuan dengan menggunakan media Articulate Storyline 3 mendapat nilai 59,09% cukup efektif dibandingkan nilai kelas kontrol yang tidak di beri perlakuan sebesar 38,15% termasuk kategori kurang efektif.

d) Uji Pengaruh

Mengetahui pengaruh variabel rasa ingin tahu siswa dengan variabel hasil belajar di lakukan uji pengaruh atau regresi sederhana.

Tabel ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1878,543	1	1878,543	51,801	,000 ^b
	Residual	942,886	26	36,265		
	Total	2821,429	27			

a. Dependent Variable: Hasil belajar

b. Predictors: (Constant), Rasa Ingin Tahu

Tabel Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,816 ^a	,666	,653	6,02203

a. Predictors: (Constant), Rasa Ingin Tahu

Diketahui nilai sig dari tabel sebesar 0,000 sama dengan 0%, maka tolak H_0 terima H_1 . Artinya rasa ingin tahu mempengaruhi hasil belajar siswa. Dibuktikan melalui tabel Output Model

Summary diketahui nilai R Square di tabel Model Summary sebesar $0,666 = 66,6\%$. Maka dapat diuraikan bahwa variabel rasa ingin tahu mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar $66,6\%$.

2. Pembahasan

a) Uji Homogenitas

Untuk mendapatkan perbedaan rata-rata hasil belajar terlebih dahulu dilakukan uji mencari kesamaan varians data kedua sampel. Hasil analisa diketahui bahwa kedua sampel memiliki kesamaan varian data baik data pretest maupun data posttest yakni sama-sama memiliki nilai lebih besar dari 5% . Nilai sig data pretest sebesar $28,3\%$ dan posttest memperoleh nilai sig 45% . Maka kesimpulannya bahwa kedua kelas memiliki tingkat varian data yang sama (homogen).

b) Uji independent t-test

Penggunaan Articulate Storyline sebagai media pembelajaran mampu memberi pengaruh positif pada kelas eksperimen. Analisa data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar $82,50$ lebih besar dari perolehan nilai pada data kelas kontrol yang tidak menggunakan media Articulate Storyline yakni sebesar $70,19$. Hasil ini menjelaskan bahwa siswa merasa terbantu memahami materi karena media pembelajaran menarik sehingga hasil belajar siswa meningkat.

c) Uji N-Gain

Keefektifan media pembelajaran ini dilakukan di kelas VIII C SMP Yoannes XXIII Semarang dengan skor N-Gain sebesar $59,09\%$. Skor ini termasuk dalam kategori efektif, yang berkisar antara -40% hingga 100% . Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Articulate Storyline 3 sebagai alat pembelajaran menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Kesimpulan ini selanjutnya didukung oleh perbandingan data dari kelompok kontrol yang tidak menggunakan Articulate Storyline 3 dan memperoleh skor hanya $38,15\%$ dalam rentang $0,00$ hingga $66,67\%$, menunjukkan efektivitas yang kurang.

d) Uji pengaruh

Setelah dilakukan uji pengaruh atau regresi sederhana diketahui bahwa rasa ingin tahu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Yoannes Semarang. Hubungan ini selanjutnya didukung oleh nilai R-Square sebesar $0,666$, yang setara $66,6\%$. Artinya, sekitar $66,6\%$ variasi hasil belajar siswa (diwakili oleh variabel y) dapat dikaitkan dengan tingkat keingintahuan siswa (diwakili oleh variabel x). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu berperan positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Uji N-Gain pada kelas kontrol menunjukkan nilai sebesar 38,15%, yang mengindikasikan bahwa kelas tersebut kurang efektif. Di sisi lain, kelas eksperimen mencapai nilai uji N-Gain sebesar 59,09%, yang berarti kelas tersebut cukup efisien meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga mengungkapkan tingkat rasa ingin tahu siswa memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Penggunaan media membantu siswa memahami materi pembelajaran, dengan variabel "rasa ingin tahu" mempengaruhi variabel "hasil belajar" sebesar 66,6%.

Kesimpulan bahwa pemanfaatan media interaktif, menggunakan Articulate Storyline 3, berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII di SMP Yoannes XXIII Semarang. Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol, menegaskan media interaktif tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menganjurkan: Meskipun penelitian sebelumnya telah mencapai tingkat efektivitas sebesar 59%, namun hasil tersebut belum mencapai tingkat maksimum yang diharapkan yaitu 100%.

Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengkaji aspek-aspek lain yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar siswa secara lebih efektif dalam proses pembelajaran. Potensi aspek-aspek tersebut dapat mencakup berbagai hal, seperti metode pengajaran yang lebih terarah, penyesuaian kurikulum dengan media interaktif, pemanfaatan fitur-fitur interaktif Articulate Storyline 3 secara optimal, atau bahkan faktor-faktor psikologis yang dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam menggunakan media tersebut.

Dengan melakukan penelitian lebih mendalam dan berbagai praktik yang cermat, diharapkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan, mencapai tingkat efektivitas yang lebih tinggi dari sebelumnya. Upaya terus-menerus untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran akan memberikan manfaat yang besar bagi proses pembelajaran dan peningkatan prestasi siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, Andarweni, Mulianingsih, F., & Soleh, M. (2022). *Teori Pendidikan Humanistik, Implikasinya Dalam Humanistik Persaudaraan*. HARVESTER: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen, 7(1), 65–76.
- Firdaus, T. (2018). *Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran*. Artikel: Media Pembelajaran STKIP Nurul Huda, 1–8

- Hartutik, I. (2021). *Evaluasi Pembelajaran :Teori Dan Praktek Analisis Perangkat Tes*.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai*. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Sukestiyarno. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Yanto, D. T. P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>