

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*
STORYLINE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS 4 MELALUI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

SKRIPSI

Oleh:

LARAS SASMITANINGRUM

NPM. 2186206040



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*
STORYLINE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS 4 MELALUI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

S K R I P S I

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

LARAS SASMITANINGRUM

NPM. 2186206040

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2025

MOTTO

Setiap langkah ada tujuan, setiap nafas ada kehidupan, setiap harapan ada kepastian, setiap doa ada jawaban

Persembahan

Skripsi ini dipersembahkan terutama untuk kedua orang tua dan orang-orang tersayang yang telah mendukung saya hingga mampu menuntaskan pendidikan sarjana di STKIP PGRI Trenggalek.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

Nama : Laras Sasmitaningrum

NPM : 2186206040

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 7 Juni 2025

Dosen Pembimbing I,



Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd.

NIDN. 0012106801

Dosen pembimbing II



Latipiva Fie Dzikry, M.Psi.

NIDN. 0712079501

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Laras Sasmitaningrum
NPM : 2186206040
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji.

Pada tanggal: 19 Juni 2025

Tim Penguji,

1. Ketua : BAHRUL SRI RUKMINI, S.H., M.Pd
NIDN. 0725057501
2. Sekertaris : INTAN SUSETYO KUSUMO
WARDHANI, M.Pd
NIDN. 0724019301
3. Anggota : LATANIYA FIE DZIKRY, M.Psi
NIDN. 0712079501



Mengesahkan,
Ketua STKIP PGRI Trenggalek



Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.
NIDN. 9907006431

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laras Sasmitaningrum

NPM : 2186206040

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Bila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 07 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Laras Sasmitaningrum

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, penyusunan skripsi ini menjadi bentuk aktualisasi diri penulis dalam memahami dan menanggapi permasalahan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang interaktif.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Nanda Wiliam, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan kesempatan penyusunan skripsi dan motivasi yang sangat diperlukan.
3. Bapak Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Lataniya Fie Dzikry, M.Psi., selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
5. Pihak SD Negeri 1 Sukowetan yang sudah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi di SD tersebut.
6. Pihak SD Negeri 2 Sukowetan yang sudah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi di SD tersebut.
7. Pihak SD Negeri 2 Kedungsigit yang sudah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi di SD tersebut.

8. Pihak SD Negeri 3 Jatiprahu yang sudah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi di SD tersebut.
9. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti. Tanpa cinta, pengorbanan, dan dorongan mereka, penulis tidak akan bisa sampai pada tahap ini. Terima kasih atas segala kasih sayang dan kepercayaan yang telah diberikan.
10. Sahabatku yang selalu ada dan senantiasa menjawab segala keluhan, kesulitan dalam menyusun skripsi ini.
11. Teman-teman seangkatan PGSD STKIP PGRI Trenggalek dan rekan-rekan yang selalu memberikan semangat, saran, dan dukungan moral yang tak ternilai.
12. Terima kasih kepada diri saya yang tidak pernah menyerah meskipun menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Terima kasih juga untuk setiap langkah yang saya ambil untuk terus belajar, berkembang, dan memperbaiki kualitas penelitian ini. Saya menyadari bahwa setiap pencapaian yang saya raih adalah hasil dari kerja keras dan tekad yang kuat.
13. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan proposal penelitian ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tujuan, manfaat, dan rencana penelitian yang akan penulis lakukan. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan untuk meningkatkan kualitas penelitian ini ke depannya.

Trenggalek, 1 Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Articulate Storyline Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh : Laras Sasmitaningrum. N.P.M : 218206040. Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci: *Media Interaktif Articulate Storylin; Motivasi Belajar; Pendidikan Pancasila*

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang optimal. Namun, dalam praktiknya, motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa, kecenderungan belajar pasif, dan lemahnya minat terhadap materi yang bersifat nilai dan karakter. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan moral seharusnya mampu menyentuh aspek afektif siswa, namun sering kali disampaikan dengan pendekatan konvensional yang kurang menarik dan tidak kontekstual. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, media pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menghadirkan stimulus visual, audio, dan kinestetik secara bersamaan. Salah satu media yang memiliki potensi tersebut adalah *Articulate Storyline*, sebuah perangkat lunak *authoring* yang memungkinkan pengembangan konten pembelajaran berbasis multimedia secara interaktif. Dengan fitur-fitur seperti animasi, kuis, dan umpan balik instan, media ini diperkirakan dapat meningkatkan atensi, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *quasi eksperimen*, tepatnya *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV sekolah dasar se-Kecamatan Karang yakni 354 siswa, dengan sampel yang terdiri dari dua sekolah sebagai kelas eksperimen 30 siswa, yaitu 18 siswa SDN 1 Sukowetan dan 12 siswa SDN 2 Kedungsigit, yang memperoleh perlakuan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*, serta dua sekolah sebagai kelas kontrol terdiri dari 29 siswa, yaitu 9 siswa SDN 2 Sukowetan dan 20 siswa SDN 3 Jatiprahu, yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen angket motivasi belajar yang diberikan dalam dua tahap, yakni sebagai *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah

perlakuan). Teknik analisis data meliputi uji prasyarat, uji hipotesis, dan uji efektivitas (*N-Gain*). Uji prasyarat yang dilakukan mencakup uji normalitas dan uji homogenitas varians. Karena hasil uji homogenitas menunjukkan data tidak homogen, maka analisis hipotesis dilakukan menggunakan *Welch's T-Test*, yang lebih sesuai untuk data dengan varians yang tidak sama antar kelompok.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar telah diuji coba pada 30 siswa. Hasil uji validitas menunjukkan 29 butir valid dan 1 butir (nomor 12) tidak valid, namun telah diperbaiki dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk digunakan. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,932, yang termasuk kategori sangat tinggi. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data terdistribusi normal. Namun, uji homogenitas varians dengan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, menandakan varians antar kelompok tidak homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan *Welch's T-Test* dan diperoleh nilai $p = 0,035 < 0,05$ yang mana H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk mulai mengintegrasikan media interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai dan karakter seperti Pendidikan Pancasila. Selain itu, pengembangan materi pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* juga perlu dilakukan secara berkelanjutan agar sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang berlaku. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk meneliti lebih lanjut pada jenjang atau mata pelajaran lain guna memperluas pemanfaatan media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Welch's T-Test* dan diperoleh nilai $p = 0,035 < 0,05$ yang mana H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam peningkatan motivasi belajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Batasan Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Kegunaan Penelitian.....	10
1.6 Penegasan Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	37
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Rancangan Penelitian	43
3.2 Prosedur Penelitian.....	44
3.3 Populasi dan Sampel	46
3.4 Identifikasi Variabel Penelitian	49
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	50
3.6 Uji Prasyarat Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	65
4.1. Deskripsi Data	65
4.2. Analisis Data	71
4.3. Pengujian Hipotesis	75
4.4. Interpretasi.....	76
BAB V PENUTUP	80
DAFTAR RUJUKAN.....	83
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Relevan	37
Tabel 3.1	Populasi Penelitian	47
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	48
Tabel 3.3	Variabel Penelitian	50
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	52
Tabel 3.5	Skor Skala Likert	55
Tabel 3.6	Kriteria Motivasi Belajar	56
Tabel 3.7	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	57
Tabel 3.8	Interpretasi Koefisien Reabilitas	60
Tabel 3.9	Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.1	Daftar Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	65
Tabel 4.2	Daftar Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	67
Tabel 4.3	Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	68
Tabel 4.4	Daftar Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	70
Tabel 4.5	<i>Outputt</i> Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk	72
Tabel 4.6	<i>Outputt</i> SPSS <i>Lavene Test</i>	72
Tabel 4.7	<i>Outputt</i> SPSS <i>Welch,s T-test</i>	74
Tabel 4.8	<i>N-Gain</i>	74

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	41
Gambar 3.1	<i>Non Equivalent Control Group Design</i>	44
Gambar 4.1	<i>Histogram</i> Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	67
Gambar 4.2	<i>Histogram</i> Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	71

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1	Halaman Persetujuan Judul	87
2	Surat Izin Pelaksanaan Penelitian	88
3	Surat Balasan dari Sekolah Penelitian	92
4	Validasi Rujukan	95
5	Modul Ajar	104
6	Pengolahan Data Hasil Uji Coba	117
7	Sampel Pengerjaan Angket Motivasi Belajar	120
8	Rekapitulasi Hasil Pengerjaan Kelas Kontrol	126
9	Rekapitulasi Hasil Pengerjaan Kelas Eksperimen	128
10	Dokumentasi Penelitian	130
11	Biodata Penulis	131

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam upaya membangun masyarakat di Indonesia. Pendidikan senantiasa berusaha menjawab kebutuhan dan tantangan yang selalu muncul di kalangan masyarakat sebagai konsekuensi dari suatu perubahan. Melalui pendidikan akan lahir manusia-manusia yang mampu memberikan sumbangan pada negara dengan potensi dan bakat yang dimiliki. Maka proses pendidikan harus mendapatkan perhatian khusus. Pendidikan bagi manusia tidak hanya dimulai pada usia sekolah saja namun dimulai sejak sebelum manusia lahir (Farhana, 2022). Pendidikan yang dirancang dengan baik memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Lingkungan pembelajaran yang kondusif, peran guru sebagai motivator, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, relevansi materi dengan tujuan pendidikan, pemberian penghargaan, serta penerapan pendidikan inklusif, semuanya saling mendukung untuk membangun minat dan semangat siswa dalam belajar. Dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan relevan, pendidikan tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga membangkitkan motivasi siswa untuk berkembang secara optimal (Rahmawati, 2023).

Motivasi belajar merupakan proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku dalam aktivitas belajar (Hamidah & Barus, 2021). Motivasi merupakan dorongan seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu kegiatan untuk mencapai tujuannya. Motivasi juga bisa berasal dari dalam

diri dan dari orang lain, baik itu guru, keluarga dan teman (Daheri, 2023). Siswa yang memiliki motivasi belajar maka akan serius dan tertarik dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, tetapi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar maka akan selalu merasa bosan dalam pembelajaran. Peran motivasi dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat dianalogikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin. Motivasi belajar yang memadai akan mendorong siswa berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas, tetapi motivasi yang terlalu kuat justru dapat berpengaruh negatif terhadap keefektifan usaha belajar siswa.

Motivasi belajar siswa sekolah dasar sangat penting karena menjadi pendorong utama dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pada usia ini, siswa sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang pesat, sehingga motivasi yang tinggi dapat membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi pelajaran, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, serta mengatasi tantangan yang mereka hadapi dalam belajar (Rahman, 2022). Motivasi yang kuat juga akan mendorong siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis yang akan berguna sepanjang kehidupan mereka. Tanpa motivasi yang tepat, siswa cenderung merasa bosan, kurang bersemangat, dan sulit untuk mencapai potensi maksimal mereka. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu memberikan dorongan positif, menciptakan lingkungan yang mendukung, serta menggunakan metode pembelajaran yang menarik agar motivasi belajar siswa tetap terjaga dan berkembang dengan baik.

Tingkat motivasi belajar siswa di Indonesia menunjukkan variasi yang cukup signifikan antar daerah, jenjang pendidikan, dan lingkungan sosial. Meskipun kemajuan teknologi dan akses informasi yang semakin mudah seharusnya menjadi faktor pendorong bagi peningkatan motivasi belajar, kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan hal yang berlawanan (Thana, 2023). Banyak siswa justru mengalami penurunan semangat belajar akibat distraksi digital, kurangnya pendampingan belajar, serta lemahnya keterkaitan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata.

Berdasarkan data dari survei PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2018 yang dirilis oleh OECD, siswa Indonesia berada pada peringkat bawah dalam hal keterlibatan dan motivasi belajar. Hanya sekitar 47% siswa Indonesia yang menyatakan bahwa mereka merasa senang berada di sekolah, dan lebih dari 60% menyatakan tidak memiliki rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. Hasil ini mengindikasikan adanya permasalahan motivasi yang cukup serius di kalangan pelajar. Selain itu, hasil survei nasional oleh Balitbang Kemdikbud juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa SD hingga SMA mengalami penurunan dari tahun ke tahun, terutama setelah pandemi COVID-19. Pembelajaran jarak jauh yang minim interaksi dinilai sebagai salah satu penyebab utama turunnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Cara guru menyampaikan materi tidak lagi terbatas pada papan tulis dan buku teks, melainkan mulai beralih ke penggunaan berbagai media

berbasis teknologi. Di tengah transformasi ini, teknologi menjadi sarana penting yang mampu memperkaya proses pembelajaran serta menjawab tantangan zaman yang semakin dinamis (Putra & Pratama, 2023). Salah satu inovasi yang menonjol adalah media pembelajaran interaktif. Media ini memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas menarik dan visual yang mendukung pemahaman konsep. Tidak hanya menampilkan materi, media interaktif juga mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

Di sisi lain, sistem pendidikan yang berusaha lebih fleksibel melalui Kurikulum Merdeka memungkinkan siswa untuk belajar lebih mandiri dan memilih topik yang diminati, yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar mereka. Kurikulum Merdeka meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fleksibilitas dalam memilih pelajaran, pembelajaran berbasis proyek yang relevan, dan pendekatan yang berpusat pada siswa (Komariah dan Wahyuni, 2024). Penilaian yang lebih fleksibel, pengembangan nilai karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, serta peran guru sebagai fasilitator, mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif, percaya diri, dan fokus pada pembelajaran. Namun, pendekatan ini juga menghadapi tantangan, terutama bagi siswa yang kesulitan dengan kemandirian dan disiplin belajar. Motivasi belajar siswa dapat berfluktuasi karena faktor ini. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang relevan, menarik, serta dukungan psikologis yang memadai untuk membantu siswa tetap termotivasi dan berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki berbagai macam mata pelajaran salah satunya adalah Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila, sebagai mata pelajaran yang penting di sekolah dasar, memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan moral kepada generasi muda. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mempelajari Pendidikan Pancasila karena metode pembelajaran yang seringkali kurang menarik dan cenderung monoton. Sampai saat ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang terkesan membosankan dan kurang diminati oleh sebagian siswa. Oleh karena itu dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk memilih metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran ini dapat membangun motivasi minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik untuk mempelajari sepenuhnya materi dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila (Mufidah & Tirtoni, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD, rendahnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan rendahnya kedisiplinan belajar, peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kurangnya tingkat keaktifan peserta didik yang ditandai dengan kurang mendengarkan penjelasan guru, rasa ingin tahu yang rendah, serta tidak memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab (Edu, 2021). Sedangkan di SD Negeri 2 Kedungsigit dan SD Negeri 2 Sukowetan hasil wawancara oleh guru kelas IV permasalahannya juga sama, penyebab rendahnya motivasi belajar siswa yakni kondisi lingkungan keluarga yang tidak mendukung, kurangnya perhatian dari

orang tua dikarenakan ditinggal bekerja sehingga anak saat belajar tidak ada yang mendampingi. Hal ini menjadikan anak malas belajar, karena ketika kesulitan tidak ada yang bisa ditanyai. Penyebab lainnya kurangnya antusias dan perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Sedangkan di SD Negeri 3 Jatiprahu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh kurangnya konsentrasi saat kegiatan belajar mengajar, pembelajaran yang juga masih sebagian besar ceramah, jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik. Dalam pembelajaran di sekolah guru merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Andeka, 2021). Selain menggunakan strategi pembelajaran yang tepat guru juga harus memperhatikan pembelajaran yang banyak melibatkan peserta didik aktif dalam belajar, baik mental, fisik maupun sosial dan dapat menggunakan kemampuan bernalar maupun berpikir.

Dari keempat Sekolah Dasar tersebut untuk nilai rata-rata siswa SAS (Sumatif Akhir Semester) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Nilai rata-rata SAS di SDN 1 Sukowetan adalah 84,56, SDN 2 Kedungsigit 83,16, SBN 2 Sukowetan 83,34 dan SDN 3 Jatiprahu 88,59. Namun nilai hasil pembelajaran ini tidak dapat menentukan bahwa siswa tersebut memiliki tinggi rendahnya motivasi belajar, namun siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki nilai yang memuaskan. Melihat kondisi nilai siswa pada ketiga sekolah dasar

tersebut peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah penggunaan media juga mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline* menjadi salah satu solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Articulate Storyline* merupakan aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran interaktif dan menarik, yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat lainnya (Leni, 2022). Media ini menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan adanya kuis, simulasi, animasi, dan elemen visual yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep dan nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual dan menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten, sehingga meningkatkan keterlibatan dan perhatian mereka selama proses belajar.

Articulate Storyline memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, terutama dalam hal interaktivitas dan fleksibilitas desain (Widi, 2023). Dengan antarmuka yang mudah digunakan, meskipun tidak memiliki latar belakang teknis, pengguna dapat dengan mudah membuat konten yang menarik seperti kuis, simulasi, dan animasi. Keunggulan lainnya adalah kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan mendalam. Selain itu, *Articulate Storyline* mendukung integrasi dengan *Learning Management System* (LMS) dan memungkinkan pemantauan kemajuan peserta didik, yang sangat berguna untuk evaluasi pembelajaran. Konten

yang dibuat juga responsif, artinya dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, seperti desktop, tablet, dan ponsel, sehingga meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran jarak jauh. Semua keunggulan ini menjadikan *Articulate Storyline* sebagai pilihan yang sangat baik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yaitu yang dilakukan oleh Anfira (2021) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar” penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian lain oleh Alifia (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Pasundan 8 Kota Bandung” menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* berpengaruh dan cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Keterbaruan pada penelitian ini peneliti menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* dengan menggunakan desain yang menarik dan terdapatnya elemen gamifikasi (misalnya badge, poin, atau *leaderboard*) memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Materi dan kuis yang ditampilkan akan disesuaikan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu media interaktif *Articulate Storyline* penelitian ini sebagai media yang dapat digunakan secara fleksibel oleh siswa,

melalui pembelajaran tatap muka maupun daring. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi, sampel penelitian dan waktu penelitian.

Berdasarkan pemaparan tersebut penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media interaktif *Articulate Storyline* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dirasa membosankan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa itu sendiri. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”**.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengukur motivasi belajar siswa
2. Penelitian ini menggunakan media interaktif *Articulate Storyline*.
3. Penelitian dilakukan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Sampel kelas kontrol menggunakan kelas IV SD Negeri 2 Sukowetan SD Negeri 3 Jatiprahu.
5. Sampel kelas eksperimen menggunakan kelas IV SD Negeri 1 Sukowetan dan SD Negeri 2 Kedungsigit.
6. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Juni 2025

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditemukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan yang ditemukan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memvalidasi teori-teori sebelumnya mengenai penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan melalui kuis, simulasi, dan elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi. Dengan media ini dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar karena bersifat fleksibel.

2. Bagi Guru

Memotivasi guru meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

3. Bagi Sekolah

Membantu meningkatkan kualitas sekolah atas penggunaan media berbasis digital seperti Articulate Storyline.

4. Bagi Peneliti

Menjadi referensi dan menambah wawasan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan menggunakan media interaktif Articulate Storyline dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6 Penegasan Istilah

Penegasan istilah berguna untuk memberi gambaran yang jelas tentang variable yang diteliti sehingga dibuat batasan judul dan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media Interaktif

Media Interaktif merupakan alat atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi ajar. Dalam konteks penelitian ini, media interaktif yang dimaksud adalah *Articulate Storyline*, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

2. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi. *Articulate storyline* merupakan salah satu

multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi. Penggunaan media ini akan digunakan untuk membuat materi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar sesuatu yang mengacu pada dorongan atau keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Indikator motivasi belajar dapat dikelompokkan siswa memiliki tujuan yang jelas dan harapan dalam belajar, tertarik terhadap materi pembelajaran, memiliki ketekunan dalam belajar, inisiatif dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maupun belajar, keyakinan/kepercayaan diri dan kondisi lingkungan yang mendukung untuk menambah motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Motivasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Motivasi Belajar

2.1.1.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan “semangat”, dan hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan (Rahman, 2021).

Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku peserta didik, banyak faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya adalah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka

seseorang yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik. Artinya intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan pencapaian prestasinya dalam belajar (Rahman, 2021).

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai secara optimal (Mulyaningsih, 2014). Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi belajar sangat penting dimiliki dan dipahami oleh siswa dan guru (Nurmala, dkk, 2014). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Setyawati, 2022).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan motivasi belajar adalah Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan antusiasme, tekad, dan semangat. Berikut adalah beberapa definisi dan karakteristik motivasi belajar dari sumber-sumber akademis. Motivasi belajar adalah kunci utama dalam mencapai keberhasilan akademik dan pengembangan pribadi siswa. Dengan memiliki motivasi yang kuat, siswa dapat menghadapi tantangan dengan lebih baik, mencapai tujuan mereka, serta menikmati proses pembelajaran secara keseluruhan.

Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung motivasi belajar siswa.

2.1.1.2 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Makmun (2003, sebagaimana dikutip oleh Ricardo & Mailani 2017) ada delapan indikator penting untuk mengukur motivasi belajar, yaitu durasi belajar; frekuensi belajar; persistensi pada kegiatan belajar; ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan; devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan; tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan; tingkat kualifikasi prestasi/produk (output) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan; dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

Sedangkan menurut Uno (2008, sebagaimana dikutip oleh Hestu, 2022) menyatakan bahwa terdapat lima indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Sudiby (2016) mengkategorikan empat aspek motivasi, yaitu pilihan atau ketertarikan terhadap tugas/kegiatan, usaha atau upaya yang dilakukan untuk sukses, ketekunan atau kegigihan, waktu yang digunakan untuk sebuah tugas, dan rasa percaya diri selama terlibat kegiatan.

Terdapat indikator motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (instrinsik) adalah sebagai berikut, (1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai). Seperti siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari

sumber lain, tidak mudah putus asa, dan memeriksa kelengkapan tugas. (2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Dalam hal ini, siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar, (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah dalam belajar. (4) Lebih senang belajar mandiri. (5) Cepat bosan kepada tugas-tugas rutin atau hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif. (6) Dapat mempertahankan pendapatnya. Dan (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya. (Herwati, 2023)

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tercermin dari dorongan internal dan eksternal siswa untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui hasrat untuk berprestasi, cita-cita yang ingin diraih, ketekunan menjalankan tugas, inisiatif dan partisipasi siswa, penghargaan terhadap proses belajar, serta minat dan rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif juga turut mendukung terciptanya motivasi belajar yang optimal. Dengan demikian indikator motivasi belajar dapat dikelompokkan sebagai berikut: 1) siswa memiliki tujuan yang jelas dan harapan dalam belajar, 2) tertarik terhadap materi pembelajaran, 3) memiliki ketekunan dalam belajar, 4) inisiatif dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maupun belajar, keyakinan/kepercayaan diri dan 6) kondisi lingkungan yang mendukung untuk menambah motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam mencapai tujuan belajar diperlukannya dorongan atau motivasi dari dalam diri siswa. Motivasi merupakan dorongan psikologis untuk melakukan

sebuah tindakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Badaruddin, 2015). Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prestasi yang diperoleh individu, motivasi belajar dapat dikatakan sebagai sebuah dorongan yang muncul baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa untuk bertingkah laku dalam mencapai keberhasilan belajar.

Adanya motivasi belajar yang tinggi akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga akan dengan mudah mendapatkan hasil belajar yang maksimal, sebaliknya motivasi yang rendah akan membuat siswa kehilangan semangat dan gairah untuk belajar sehingga motivasi harus ditanamkan dalam diri siswa sejak dini agar siswa merasa senang dalam mengikuti setiap proses pembelajaran tanpa adanya tekanan dan paksaan. Motivasi belajar bukan sekedar dorongan bagi siswa untuk mengetahui proses pembelajaran tetapi juga penting untuk memahami hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Kusumaningrini (2021) motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor baik faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Faktor internal mencakup minat dan bakat, tujuan yang jelas, serta kepercayaan diri dalam kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki minat terhadap topik tertentu atau menyadari bakat yang dimilikinya cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, tujuan yang ingin dicapai, seperti mendapatkan nilai tinggi atau masuk ke sekolah impian, dapat menjadi pendorong utama.

Di sisi lain, faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan sosial, metode pembelajaran, dan penghargaan juga berperan penting. Lingkungan belajar yang kondusif, dukungan dari keluarga dan guru, serta metode pengajaran yang

menarik dapat meningkatkan semangat belajar. Penghargaan atas prestasi, baik dalam bentuk pujian maupun hadiah, juga mampu memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terus berusaha. Kombinasi dari faktor-faktor ini menciptakan dorongan yang kuat untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Beberapa faktor dapat mempengaruhi motivasi belajar (Saputra, 2018), seperti (1) cita-cita dan aspirasi siswa, (2) kondisi yang dimiliki siswa baik jasmani maupun rohani, (3) kemampuan siswa, (4) keadaan lingkungan, (5) dorongan dari guru dalam memotivasi siswa, (6) unsur-unsur dalam pembelajaran. Motivasi belajar tidak hanya berperan sebagai penggerak atau pendorong dalam diri individu, tetapi juga berperan dalam memberikan rasa senang dan bahagia ketika individu mengalami proses pembelajaran. Rasa senang ini yang memicu munculnya semangat belajar dalam diri individu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi pada diri peserta didik yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat dari adanya rangsangan dari luar.

2.1.1.4 Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Merujuk pada tanda-tanda atau ciri-ciri yang menunjukkan tingkat motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Indikator ini dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa terlibat, bersemangat, dan berkomitmen terhadap kegiatan belajar yang dilakukan. Motivasi belajar itu sendiri dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam diri siswa)

dan motivasi ekstrinsik (motivasi yang dipengaruhi oleh faktor luar, seperti penghargaan atau pujian).

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu (Emda, 2018):

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru perlu menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai sebelum proses pembelajaran dimulai.

2. Membangkitkan minat siswa.

Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya:

- 1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.
- 3) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.
- 4) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
- 5) Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa
- 6) Berikan penilaian
- 7) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.
- 8) Ciptakan persaingan dan kerjasama.

Berbagai upaya perlu dilakukan guru agar proses pembelajaran berhasil. Guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan tugas pembelajaran.

Sedangkan menurut Fitria (2023), strategi dan pendekatan yang afektif untuk memotivasi belajar siswa yakni dengan: 1) Membangun hubungan yang baik dengan siswa meningkatkan motivasi belajar yaitu: 2) Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata; 2 Menyajikan tugas yang menantang; 3) Memberikan umpan balik yang konstruktif; 4)Menerapkan pembelajaran kooperatif; 5) Membuat pembelajaran menarik; 6) Menggunakan reward dan penghargaan; 7) Memberikan otonomi dan pilihan kepada siswa; 8) Menyajikan tujuan yang jelas dan terukur; 9) Menggunakan teknologi dalam pembelajaran; 10) Membangun keterhubungan antar pelajaran; 11) Merayakan kemajuan dan prestasi siswa; 12) Mendorong keterlibatan aktif siswa; 13) Membangun lingkungan pembelajaran yang aman dll. Guru merupakan kunci penting dalam memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Dari uraian tersebut beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu: menggunakan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, penggunaan Media Pembelajaran Interaktif: Seperti video, permainan edukatif, dan aplikasi digital, memberikan pujian, penghargaan, atau feedback yang membangun, menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman, aman, dan bebas dari tekanan, dan membantu siswa untuk memahami tujuan belajar mereka.

2.1.2 Pendidikan Pancasila

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia mulai tahun ajaran 2022/2023. Pendidikan Pancasila telah mengalami beberapa perubahan nama dan struktur sejak dulu. Sebelumnya, mata pelajaran ini digabung dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), namun kini menjadi mata pelajaran tersendiri Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk manusia yang berkarakter, berintegritas, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila serta membentuk karakter siswa yang sesuai dengan ideologi dasar negara (Sudirman & Cahyani, 2024). Pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi lima sila Pancasila sebagai pedoman hidup dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain itu, pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan rasa kebangsaan dan nasionalisme siswa, serta membekali mereka dengan sikap sosial yang peduli terhadap keberagaman dan perbedaan yang ada di masyarakat.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga meliputi penguatan pemahaman tentang pentingnya nilai-nilai demokrasi, keadilan sosial, dan penghargaan

terhadap hak asasi manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Jayadi, 2023). Dalam konteks globalisasi yang semakin pesat, pembelajaran Pancasila berperan dalam memperkuat integritas dan persatuan bangsa, serta mengajak siswa untuk selalu mengedepankan rasa saling menghormati, menghargai, dan bekerja sama dalam kerangka keberagaman yang ada. Indonesia yang tercermin dalam Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan tujuan dari Pendidikan Pancasila diharapkan dapat menciptakan generasi yang tidak hanya memahami nilai-nilai dasar negara, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, mampu berkontribusi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta berperan aktif dalam menjaga dan mewujudkan cita-cita luhur bangsa. Melalui pendekatan yang interaktif dan kontekstual, siswa dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkarakter.

2.1.2.3 Ruang Lingkup Materi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Ruang cakupan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) mencakup beberapa aspek penting yang bertujuan membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan. Menurut sumber dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, materi yang diajarkan meliputi: 1) Pancasila: Memahami Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, termasuk pengamalan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari; 2) Undang-Undang Dasar 1945: Mengetahui UUD 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; 3)

Bhinneka Tunggal Ika: Menghargai keberagaman sebagai wujud kebhinekaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; 4) Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI): Memahami NKRI sebagai bentuk negara dan pentingnya menjaga keutuhan serta kedaulatannya. Selain itu, materi Pendidikan Pancasila di SD juga mencakup konsep nilai, norma, dan moral yang bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab (Dewi, 2021).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan Ruang cakupan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar (SD) mencakup pengenalan dan pemahaman nilai-nilai dasar Pancasila sebagai pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara. Materi pembelajaran meliputi pengenalan kelima sila Pancasila, penerapan nilai-nilai seperti gotong royong, kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga mengajarkan tentang pentingnya menghormati perbedaan, menjaga persatuan, dan memahami hak serta kewajiban sebagai warga negara.

2.1.2.4 Tantangan dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Menurut Usmi & Samsuri (2022) pembelajaran Pendidikan Pancasila menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam upaya menanamkan nilai-nilai Pancasila di tengah perkembangan zaman dan perubahan sosial budaya yang cepat. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran ini, yang sering dianggap sebagai materi teoretis dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik cenderung merasa bahwa Pendidikan Pancasila hanya berkaitan dengan hafalan konsep tanpa implementasi nyata, sehingga sulit

untuk menarik perhatian mereka dan menanamkan pemahaman yang mendalam. Selain itu, metode pengajaran yang masih konvensional menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Banyak pendidik yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mengemas materi Pancasila dalam bentuk yang relevan dengan gaya belajar generasi saat ini.

Tantangan lainnya adalah pengaruh globalisasi dan digitalisasi, yang membawa berbagai nilai baru yang kadang tidak sejalan dengan nilai-nilai Pancasila (Kasim, 2024). Paparan terhadap budaya asing melalui media sosial dan internet sering kali membuat peserta didik lebih terpengaruh oleh nilai-nilai individualisme, materialisme, atau pragmatisme. Hal ini dapat mengaburkan pemahaman mereka terhadap pentingnya nilai-nilai kebangsaan dan keberagaman yang diusung oleh Pancasila. Di sisi lain, tantangan juga muncul dari kurangnya pembelajaran kontekstual yang mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan permasalahan nyata yang dihadapi masyarakat. Pendidikan Pancasila sering kali tidak mampu memberikan contoh konkret bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, peserta didik kesulitan untuk memahami relevansi dan urgensi Pancasila sebagai dasar ideologi bangsa .

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa minimnya minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa sering menganggap Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang membosankan, kurangnya penggunaan teknologi atau media interaktif yang menarik dan sulitnya mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran, integrasi teknologi, dan

pendekatan pembelajaran berbasis karakter. Pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan kontekstual agar peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.3 Media Interaktif

2.1.3.1 Pengertian Media Interaktif

Media Pembelajaran merupakan salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dimanfaatkan untuk keperluan belajar. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting yaitu *Hardware* dan *Software* (Arnanda & Putra, 2018). Media ini dapat menyajikan konten yang kompleks secara sederhana, mengintegrasikan teks, audio, video, dan animasi untuk memberikan pengalaman belajar multisensori. Dengan adanya media yang terdigitalisasi, peserta didik juga dapat belajar secara mandiri di luar kelas melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel.

Media termasuk alat stimulasi peserta didik untuk belajar lebih interaktif, terutama jika media tersebut menekankan elemen yang bergerak, visualisasi yang menarik, *powerfull*, dan terdigitalisasi berupa media interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah alat stimulasi pembelajaran yang menampilkan audio, video, gambar, teks, dan animasi serta berimplikasi terhadap produktivitas pembelajaran (Inayah, 2023). Dalam penerapannya, media pembelajaran interaktif dapat melibatkan pengguna serta menjadi strategi yang tepat untuk merangsang respon positif peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media interaktif adalah teknologi atau alat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan konten yang disajikan. Media ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan keterlibatan pengguna melalui elemen-elemen seperti audio, video, animasi, dan elemen interaktif lainnya (Ali, 2024). Media interaktif sering digunakan dalam pembelajaran, presentasi, dan hiburan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan personal bagi pengguna.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif adalah Media pembelajaran interaktif adalah suatu inovasi dalam cara kita berinteraksi dengan informasi dan konten di era digital. Media ini tidak hanya menyampaikan materi secara menarik tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam belajar. Dengan memadukan perangkat keras dan perangkat lunak, media pembelajaran interaktif menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan

2.1.3.2 Jenis-jenis Media Interaktif

Media interaktif banyak digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Adapun jenis-jenis media interaktif sebagai berikut (Lestari, 2023):

1. Aplikasi Pembelajaran: Perangkat lunak atau aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, seperti Duolingo, Khan Academy, atau e-learning berbasis Learning Management System (LMS).

2. Game Edukasi: Permainan yang menggabungkan elemen edukasi dan hiburan, dirancang untuk memotivasi dan melibatkan pengguna.
3. Simulasi Digital: Media yang digunakan untuk mensimulasikan situasi atau lingkungan tertentu, seperti simulasi penerbangan atau pelatihan medis.
4. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR): Teknologi yang memberikan pengalaman imersif kepada pengguna dengan menghadirkan dunia virtual atau melapisi dunia nyata dengan elemen digital.
5. Website dan Presentasi Interaktif: Media berbasis web atau presentasi yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten sesuai dengan keinginan mereka.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif

Media interaktif, yang mencakup berbagai teknologi seperti aplikasi pembelajaran digital, perangkat lunak, dan materi berbasis web, telah menjadi bagian penting dalam pendidikan modern. Penggunaannya dalam proses pembelajaran memberikan berbagai kelebihan, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan media interaktif dalam pembelajaran (Lestari, 2023):

1. Kelebihan

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi. Penggunaan elemen seperti video, animasi, suara, dan simulasi membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Keterlibatan langsung ini dapat

meningkatkan konsentrasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

2) Pembelajaran yang Fleksibel dan Personalisasi

Media interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya berbagai pilihan belajar, siswa juga bisa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Misalnya, siswa yang membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami materi dapat memutar ulang video atau mencoba latihan lebih banyak tanpa merasa terbebani oleh tempo kelas yang cepat.

3) Meningkatkan Pemahaman dengan Umpan Balik Langsung

Salah satu keunggulan media interaktif adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung. Misalnya, dalam aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran, siswa dapat segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera memperbaiki kesalahan mereka dan memahami materi dengan lebih baik.

4) Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Media interaktif seperti simulasi, permainan edukasi, atau pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis. Pendekatan ini sangat efektif untuk mengajarkan konsep-konsep yang sulit atau abstrak, karena siswa dapat melihat langsung bagaimana teori diterapkan dalam konteks nyata.

5) Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran

Media interaktif mempermudah akses terhadap pembelajaran, terutama bagi siswa di daerah terpencil atau yang memiliki keterbatasan fisik. Dengan menggunakan teknologi, mereka dapat mengakses materi pembelajaran yang biasanya hanya tersedia di ruang kelas.

2. Kekurangan

1) Keterbatasan Akses Teknologi

Tidak semua siswa atau lembaga pendidikan memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, seperti perangkat komputer atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran, di mana siswa yang tidak memiliki akses ke teknologi mungkin tidak mendapatkan manfaat yang sama dari media interaktif.

2) Keterbatasan Penggunaan yang Efektif

Penggunaan media interaktif yang tidak tepat atau kurang terstruktur dapat mengurangi efektivitasnya. Tanpa panduan yang jelas, siswa mungkin lebih fokus pada aspek hiburan dari media tersebut, bukan pada tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Ini bisa menyebabkan penyimpangan dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

3) Ketergantungan pada Teknologi

Penggunaan media interaktif dapat menyebabkan ketergantungan berlebihan pada teknologi. Jika siswa terlalu bergantung pada perangkat lunak atau aplikasi pembelajaran, mereka mungkin kurang terlatih dalam keterampilan dasar seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah secara

mandiri. Selain itu, jika ada gangguan teknis atau kegagalan perangkat, proses pembelajaran bisa terganggu.

4) Kurangnya Keterampilan Sosial dan Kolaboratif

Media interaktif sering kali bersifat individualistik, di mana siswa belajar sendiri melalui perangkat atau aplikasi. Meskipun ini bisa sangat efektif untuk pembelajaran mandiri, kurangnya interaksi dengan teman sekelas atau guru dapat mengurangi kesempatan untuk belajar kolaboratif dan mengembangkan keterampilan sosial. Siswa yang terbiasa dengan media interaktif mungkin kurang memiliki kemampuan untuk bekerja dalam tim atau berkomunikasi secara langsung.

5) Biaya dan Pembelajaran yang Mahal

Pengembangan dan pemeliharaan media interaktif, seperti aplikasi atau perangkat lunak khusus, memerlukan biaya yang signifikan. Proses perancangan, pengkodean, pengujian, dan pembaruan membutuhkan tenaga ahli yang memiliki keahlian khusus, yang sering kali memiliki tarif tinggi. Selain itu, perangkat keras atau teknologi tambahan yang diperlukan untuk mendukung media interaktif ini juga dapat meningkatkan total biaya.

Di sisi lain, pembelajaran menggunakan media interaktif dapat menjadi mahal, terutama jika memerlukan akses ke perangkat tertentu atau langganan platform khusus. Hal ini dapat menjadi kendala bagi institusi pendidikan atau individu dengan keterbatasan anggaran. Sebagai tambahan, waktu dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mempelajari

cara menggunakan teknologi baru ini juga dapat menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi pengguna yang kurang terbiasa dengan teknologi.

2.1.4 *Articulate Storyline*

2.1.4.1 Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate storyline adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional (Setyaningsih, 2020). *Articulate storyline* merupakan software yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif. Penggunaan *articulate storyline* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan yaitu sudah dilengkapi fitur pembuatan animasi sehingga efek visual dapat terlihat lebih dinamis (Jubaerudin, 2021). Fitur lengkap *articulate storyline* yang menyerupai *powerpoint* dan *flash* menjadikannya dapat digunakan untuk memproduksi media pembelajaran interaktif. Ditambah lagi dengan fitur soal dan quiz yang dapat dipilih templatnya sesuai dengan keinginan. Oleh karena itu siswa dapat mendapatkan materi beserta lembar kerja siswa secara langsung dalam satu wadah aplikasi atau web.

Articulate Storyline adalah *software e-learning* yang difungsikan sebagai alat untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan tampilannya mirip dengan *Power Point* (Saski and Sudarwanto 2021). *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan software ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya (Ryan Angga Pratama, 2019). Hal tersebut memungkinkan guru yang awam terhadap teknologi mudah membuat

media pembelajaran interaktif. Articulate Storyline dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan scene dan slide yang dikombinasi dengan dukungan menu-menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis. Peserta didik dapat menggunakan dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang sedang dipelajari.

Dari uraian yang di atas dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak *e-learning* yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan mudah. *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran interaktif yang unggul dibandingkan media lain seperti *PowerPoint* atau video pembelajaran biasa. Jika media konvensional hanya bersifat pasif dan satu arah, *Articulate Storyline* memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui kuis, simulasi, dan navigasi mandiri. Fitur-fitur interaktif ini membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan *Articulate Storyline*

Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* memiliki berbagai kelebihan, sehingga sangat cocok dijadikan alat pembelajaran untuk meningkatkan interaksi, aktivitas, dan pemahaman siswa. *Articulate Storyline* mempermudah proses desain dan pengoperasian dalam pembelajaran, serta mendukung pemahaman siswa melalui penyisipan materi yang memanfaatkan fitur seperti teks, audio, dan video terkait topik yang diajarkan. Adapun kelebihan penggunaan media *Articulate Storyline* sebagai berikut (Aulia & Masniladevi, 2021) :

1. Media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* bisa dibuat dengan mudah oleh orang yang sudah ahli dan berpengalaman maupun amatiran.
2. Berbagai file dapat di-import dalam format power point, flash, video, audio, gambar, dan yang lainnya.
3. Tampilan *Articulate Storyline* dapat berbentuk audio dan visual.
4. Terdapat fitur pembuatan quiz yang dapat digunakan sebagai soal latihan tanpa melakukan import file dari perangkat lunak lain.
5. Konten interaktif yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelemahan yang perlu dipertimbangkan. Platform ini menghadirkan keterbatasan dalam hal kreativitas visual, membatasi potensi desain yang lebih kompleks dan inovatif. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* menjadi tantangan, terutama bagi guru tanpa latar belakang desain atau pengembangan karena memerlukan waktu untuk memahami sepenuhnya fitur-fitur yang ada. Walaupun pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* menawarkan pendekatan yang menarik tetapi terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan (Norsidi & Suwarno, 2022). Kelemahannya sebagai berikut:

1. Guru dalam pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* kurang interaktif dalam menjelaskan materi. Guru tidak sepenuhnya menguasai semua fitur dan kemampuan yang ditawarkan oleh *Articulate Storyline*.
2. Keterbatasan pengetahuan teknis yang dimiliki guru menjadi penyebab untuk bisa menciptakan elemen-elemen interaktif yang kompleks dalam pembelajaran.

3. Guru kesulitan untuk menyesuaikan metode pengajaran tradisional dengan elemen-elemen interaktif.
4. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* bisa dikatakan sangat sulit karena banyaknya fitur yang tersedia, hal ini menyebabkan peserta didik merasa kebingungan saat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*
5. Mengurangi interaksi sosial dan antusiasme dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* sering kali dilakukan secara virtual sehingga siswa tidak memiliki interaksi tatap muka sesama peserta atau guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan *Articulate Storyline* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya unggul sebagai media pembelajaran interaktif. Perangkat lunak ini menawarkan kemudahan dalam mendesain dan mengoperasikan konten pembelajaran, sehingga cocok digunakan oleh pendidik dengan berbagai tingkat keahlian teknologi. Fitur-fitur seperti teks, audio, video, animasi, serta kemampuan untuk menciptakan kuis interaktif membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman materi bagi peserta didik. Selain itu, *Articulate Storyline* mendukung berbagai format output, termasuk HTML5, yang memungkinkan akses di berbagai perangkat.

Namun, *Articulate Storyline* juga memiliki beberapa kekurangan. Perangkat lunak ini memerlukan lisensi yang relatif mahal, sehingga mungkin tidak terjangkau oleh semua kalangan. Selain itu, ukurannya yang besar dan kebutuhan akan spesifikasi perangkat keras yang cukup tinggi dapat menjadi kendala bagi pengguna dengan komputer berspesifikasi rendah. Untuk pengguna baru, diperlukan waktu

belajar untuk memahami seluruh fitur dan fungsinya secara optimal. Meskipun demikian, dengan latihan dan dukungan yang tersedia, kendala tersebut dapat diatasi. Dengan memahami konsep media interaktif dan perangkat lunak seperti *Articulate Storyline*, pengembang dapat menciptakan solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi pengguna.

2.1.5 Hubungan Media Interaktif *Articulate Storyline* dengan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Penggunaan media interaktif seperti *Articulate Storyline* memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Zahara, 2024). Sebagai alat pembelajaran modern, *Articulate Storyline* menawarkan fitur-fitur interaktif yang mampu mengubah cara penyampaian materi Pancasila menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif. Hal ini sangat penting karena Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai mata pelajaran yang teoretis dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Dengan adanya media interaktif, proses pembelajaran dapat diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Articulate Storyline memungkinkan pendidik untuk mengemas materi Pancasila secara visual dan dinamis dengan memanfaatkan elemen teks, audio, video, animasi, serta kuis interaktif (Ira, 2023). Kombinasi elemen-elemen ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Misalnya, konsep nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan melalui simulasi atau studi kasus yang divisualisasikan dengan animasi, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara abstrak tetapi juga melihat

penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan aktif ini secara langsung mendorong motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, *Articulate Storyline* mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital (Putri, 2024). Fitur-fitur seperti responsivitas pada berbagai perangkat (komputer, tablet, atau ponsel pintar) memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan fleksibilitas ini, siswa memiliki kebebasan untuk mengakses materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri, sehingga mengurangi tekanan belajar dan meningkatkan motivasi. Media ini juga memberikan umpan balik langsung melalui fitur evaluasi, seperti kuis atau soal interaktif, yang membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka. Umpan balik ini memberikan dorongan eksternal yang dapat memacu siswa untuk belajar lebih giat.

Hubungan positif antara *Articulate Storyline* dan motivasi belajar juga terlihat dari kemampuan media ini dalam menyajikan materi Pancasila secara lebih kontekstual. Dengan adanya fitur interaktif, siswa dapat diajak untuk memecahkan masalah, berdiskusi, atau membuat keputusan dalam simulasi berbasis nilai-nilai Pancasila. Pendekatan seperti ini membuat siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kehidupan mereka, sehingga meningkatkan motivasi ekstrinsik untuk belajar (Azhar, 2024).

Selain itu, penggunaan *Articulate Storyline* memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui kuis, simulasi, atau tugas-tugas yang dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka (Rohmatin, 2024). Fitur ini

mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih personal, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Dengan demikian, media ini berkontribusi pada pengembangan motivasi intrinsik, di mana siswa merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa, *Articulate Storyline* memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan memotivasi. Dengan menggabungkan teknologi dan pendidikan nilai, pembelajaran Pancasila menjadi lebih hidup, relevan, dan efektif dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas dan pemahaman yang kuat terhadap nilai-nilai luhur bangsa.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Articulate Storyline* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” terdapat beberapa penelitian yang relevan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
1.	Rusmin Husain, Ditya Ibrahim (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> Di Sekolah Dasar	Hasil dari jurnal tersebut menunjukkan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Articulate Storyline</i> 3 pada mata pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SDN 9 Tilongkabila memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 90% yang dikategorikan "sangat layak",

No.	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
			selanjutnya untuk validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% yang memperoleh kategori "sangat layak". Hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan siswa memperoleh nilai rata-rata 92,32% dengan kategori "sangat layak", sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di KelasV Sekolah Dasar.
2.	Rahayu Soraya, Sinta Widya Ningtias (2023)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian melalui hasil dari uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t test diketahui bahwa nilai thitung < ttabel yaitu $19.566 < 2.021$ dengan taraf Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh media pembelajaran <i>articulate storyline</i> terhadap hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar.
3.	Danita Kurnia Anfira, Sri Dwiastuti, Dewi Puspita Sari (2021)	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar Pada Pembelajaran Daring	Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh media terhadap aspek motivasi dan kepuasan belajar, dan efektivitasnya berada pada kategori cukup efektif (sedang) terhadap motivasi dan kepuasan belajar.

No.	Peneliti/Tahun	Judul	Hasil
4.	Rathih Yulia Maharani, Khairuddin, Sarwo Derta, Hari Antoni Musril (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo Kab. Gowa	Berdasarkan hasil penelitian melalui uji hipotesis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas VIII E t Hitung > dari t Tabel atau, $20,564 > 1,708$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bontonompo.

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Adapun persamaan penelitian yang peneliti kaji dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian yang peneliti kaji dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus penelitian pada siswa sekolah dasar kelas v melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta menggunakan populasi dan sampel berbeda. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* efektif dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, namun penelitian mengisi celah dengan meneliti lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media interaktif *Articulate Storyline* dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV.

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bervariasi tergantung pada metode pembelajaran yang digunakan dan lingkungan belajar mereka. Sebagian besar pembelajaran dilakukan secara konvensional, hal ini membuat siswa bosan dan pembelajaran tidak efektif. Keaktifan siswa terlihat dari

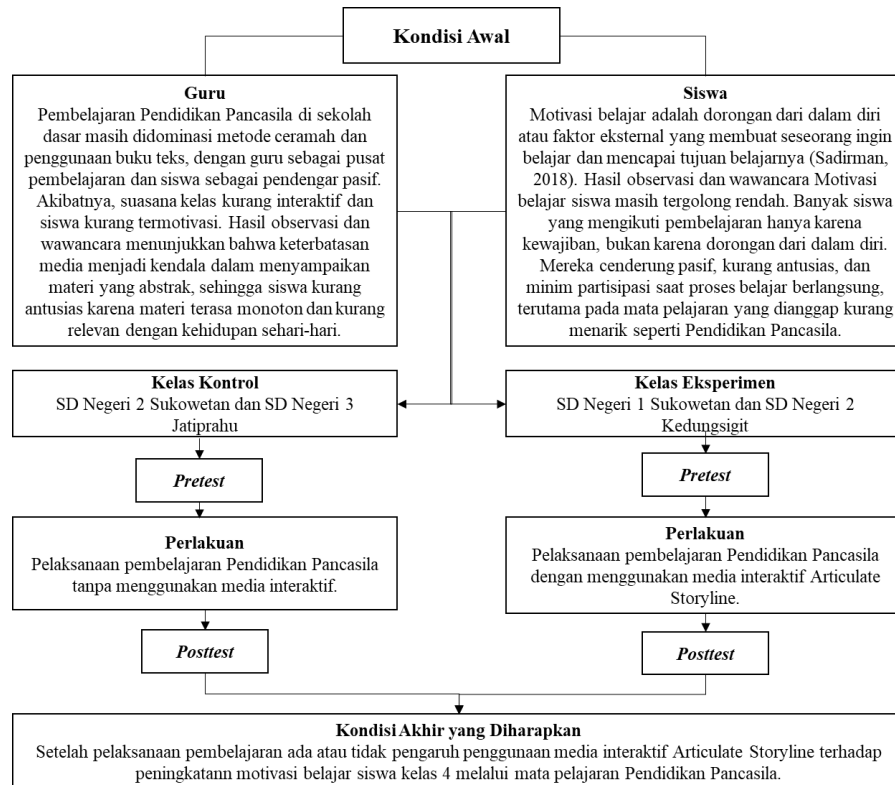
peningkatan partisipasi dalam diskusi, respon terhadap pertanyaan guru, dan penyelesaian tugas tepat waktu. Namun sebagian siswa masih menunjukkan perilaku pasif ketika metode pembelajaran tidak menarik perhatian mereka.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pembelajaran yang berbasis media interaktif salah satunya media *Articulate Storyline* pembelajaran yang interaktif, menarik, dan fleksibel. Platform ini memungkinkan guru atau pengembang materi untuk menciptakan modul pembelajaran digital yang dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia, seperti animasi, video, audio, kuis interaktif, dan simulasi. Dengan fitur *drag-and-drop* yang mudah digunakan, materi pembelajaran dapat dirancang secara inovatif untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih efektif.

Pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* juga mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengakses modul sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri. Selain itu, media ini memanfaatkan prinsip gamifikasi, di mana elemen seperti penghargaan, tantangan, atau level dapat ditambahkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penerapan proses pembelajaran dalam penelitian ini, dilakukan dengan dua tindakan yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Diawali dengan melakukan pretest (tes awal), selanjutnya pemberian materi yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran *Articulate Storyline* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Setelah pemberian materi selanjutnya baru dilakukan posttest (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir mampu meningkatkan motivasi belajar siswa atau

tidak. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Sumber: Olahan Peneliti

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara yang dibuat berdasarkan kajian terhadap teori, data, atau observasi tertentu (Sugiyono, 2019). Hipotesis menjadi dasar bagi penelitian yang bertujuan untuk menguji kebenarannya melalui pengumpulan data empiris. Penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

H_a: Ada pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

H₀: Tidak ada pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

BAB III

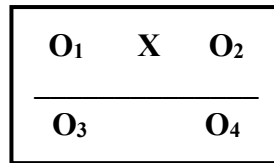
METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang melibatkan populasi atau sampel tertentu, penggunaan instrumen penelitian untuk pengumpulan data, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik (berupa angka), dan tujuan penelitian untuk menggambarkan serta menguji hipotesis atau dugaan sementara yang telah ditetapkan sebelumnya. Secara keseluruhan, penelitian kuantitatif dapat disimpulkan bahwa penelitian yang menganalisis data berdasarkan angka-angka.

Sifat penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*Quasi Eksperimen*), yang dimana memiliki pengertian bahwa metode penelitian yang digunakan untuk melakukan percobaan dengan mencari pengaruh variabel bebas atau perlakuan tertentu terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkontrol atau terkendali (Sugiyono, 2019). Metode pengumpulan data yang dipilih peneliti yaitu angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti memilih penelitian *Quasi Eksperimen* dengan bentuk desain *Nonequivalent Pretest and Posttest Control Group Design* dimana adanya kelompok eksperimen (A) maupun kelompok kontrol (B) dipilih secara tidak acak. Kedua kelompok tersebut dilakukan pretest dan posttest, namun kelas eksperimen yang hanya diberi perlakuan (Sugiyono, 2019). Gambaran dari bentuk *Nonequivalent Pretest and Posttest Control Group Design* sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Non Equivalent Control Group Design*

Keterangan:

- O₁ : Kelompok eksperimen sebelum dilaksanakan perlakuan
- O₂ : Kelompok eksperimen sesudah dilakukan diperlakuan
- O₃ : Kelompok kontrol
- O₄ : Kelompok kontrol
- X : Perlakuan

Sumber : Sugiyono, 2019

Dalam penelitian ini, digunakan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dipilih secara tidak acak. Dipilih berdasarkan hasil nilai rata-rata SAS (Sumatif Akhir Semester) siswa kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua kelompok tersebut akan diberikan pre-test berupa angket untuk mengukur motivasi belajar. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan melalui penggunaan media interaktif *Articulate Storyline*, sementara kelompok kontrol akan menjalani pembelajaran secara konvensional.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti. Terdapat tiga tahap dalam prosedur penelitian ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir atau pelaporan.

3.2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah langkah awal dalam melaksanakan suatu penelitian. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain:

- 1) Mengajukan judul penelitian.

- 2) Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti meminta surat izin penelitian dari kampus.
- 3) Memberikan surat izin dari kampus kepada pihak sekolah penelitian dan wawancara dengan pihak sekolah penelitian.
- 4) Menentukan populasi dan sampel berdasarkan sekolah penelitian.
- 5) Menentukan materi yang hendak diajarkan saat penelitian.
- 6) Menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar.
- 7) Membuat media pembelajaran *Articulate Storyline*.
- 8) Membuat instrument penelitian berupa angket.
- 9) Konsultasi instrumen kepada dosen ahli, selanjutnya melakukan uji coba instrumen.
- 10) Menganalisis hasil uji coba instrument penelitian dengan tujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya soal tersebut digunakan dalam instrumen penelitian.

3.2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap lanjutan dari tahap persiapan. Peneliti melakukan penelitian untuk mengambil data yang akan diteliti sebagai bahan pembuatan laporan. Pelaksanaan penelitian di kelas IV SDN 1 Sukowetan, SDN 2 Kedungsigit, SDN 2 Sukowetan dan SDN 3 Jatiprahu. Penelitian dilakukan dengan melaksanakan kegiatan tes pre-test, kemudian memberikan sebanyak 2 kali perlakuan terhadap kelas IV SDN 1 Sukowetan dan SDN 2 Kedungsigit sebagai kelas eksperimen berupa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan

melaksanakan kegiatan post-test berupa angket motivasi belajar. Kelas IV SDN 2 Sukowetan dan SDN 3 Jatiprahu sebagai kelas kontrol juga diberikan pre-test angket motivasi belajar, kemudian memberikan perlakuan berupa pelaksanaan pembelajaran konvensional, dan melaksanakan kegiatan post-test angket motivasi belajar.

3.2.3 Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan adalah tahap peneliti menyusun hasil dan kesimpulan penelitian. Tahap pelaporan bertujuan untuk mengemukakan data hasil penelitian agar mudah dibaca dan dipahami. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam tahapan pelaporan yang dilakukan peneliti meliputi :

1. Peneliti mengumpulkan data penelitian.
2. Mengolah dan menganalisis hasil data penelitian.
3. Menyusun laporan hasil penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian (Sugiyono, 2019). Apabila peneliti ingin melakukan penelitian, maka semua elemen yang terdapat dalam wilayah penelitian merupakan populasi. Sedangkan studi sensus atau studi populasi merupakan sebuah penelitiannya. Pada penelitian ini, populasinya adalah sekolah jenjang pendidikan sekolah dasar se-kecamatan Karanganyar tahun ajaran 2024/2025. Populasi ditunjukkan pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	
		Laki-laki	Perempuan
1	SD Negeri 1 Buluagung	45	46
2	SD Negeri 1 Jati	47	43
3	SD Negeri 1 Jatiprahu	41	36
4	SD Negeri 1 Karang	96	114
5	SD Negeri 1 Kedungsigit	26	28
6	SD Negeri 1 Kerjo	43	56
7	SD Negeri 1 Ngentrong	30	22
8	SD Negeri 1 Salamrejo	24	20
9	SD Negeri 1 Sukowetan	52	56
10	SD Negeri 1 Sumberingin	39	35
11	SD Negeri 2 Buluagung	24	16
12	SD Negeri 2 Jati	87	63
13	SD Negeri 2 Jatiprahu	33	37
14	SD Negeri 2 Karang	46	34
15	SD Negeri 2 Kedungsigit	35	30
16	SD Negeri 2 Kerjo	23	25
17	SD Negeri 2 Ngentrong	45	28
18	SD Negeri 2 Salamrejo	35	28
19	SD Negeri 2 Sukowetan	26	25
20	SD Negeri 2 Sumberingin	49	38
21	SD Negeri 3 Jatiprahu	48	42
22	SD Negeri 3 Karang	17	13
23	SD Negeri 3 Kedungsigit	25	18
24	SD Negeri Kayen	21	15
25	SD Negeri Sumber	26	37
26	SD Negeri Creative	72	76
Jumlah		1.055	981
Total		2.036	

Sumber: <https://dapo.kemdikbud.go.id/pd/3/051711> , 2024

Berdasarkan data pada tabel tersebut populasi siswa Sekolah Dasar se-Kecamatan Karanganyar adalah 2.036 siswa. Untuk populasi siswa kelas IV Sekolah Dasar se-Kecamatan Karanganyar yang diambil oleh peneliti berjumlah **354 siswa**. Hasil ini diperoleh dari data kemendikbud.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability sampling*. Jenis sampling pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Jenis *purposive sampling* yaitu penentuan sampel berdasarkan ciri atau latar belakang tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Abdullah, dkk., 2022). Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Maka dari itu, indikator pemilihan sampel berdasarkan jenis sampling yang pada penelitian ini diantaranya:

1. Siswa yang berada di kelas IV jenjang pendidikan sekolah dasar.
2. Siswa kelas IV yang kurang memiliki motivasi belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka.
4. Sekolah yang berada di Kecamatan Karanganyar.

Tabel 3.2 Sampel

Jenis Kelas	SD	Sampel	Teknik	Jenis
Kelas	SDN 1 Sukowetan	18	<i>Non</i>	<i>Purposive</i>
Eksperimen	SDN 2 Kedungsigit	12	<i>Probability</i>	<i>Sampling</i>
Kelas	SDN 2 Sukowetan	9	<i>Sampling</i>	
Kontrol	SDN 3 Jatiprahu	20		

Total	59		
--------------	-----------	--	--

Sumber : Pangkalan Data SDN 1 Sukowetan, SDN 2 Sukowetan, SDN 2 Kedungsigit, SDN 2 Sukowetan dan SDN 3 Jatiprahu, 2025

Berdasarkan Tabel 3.3, dapat diketahui bahwa teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah purposive sampling, yaitu teknik yang penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dari SDN 1 Sukowetan, SDN 2 Sukowetan, SDN 2 Kedungsigit, SDN 2 Sukowetan dan SDN 3 Jatiprahu. Sehingga total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 59 siswa.

3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan bahan utama atas permasalahan yang diteliti. Variabel dapat dilihat dari judul penelitian. Variabel ditetapkan oleh peneliti dengan beragam bentuk untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi kemudian ditarik sebagai kesimpulan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu:

1. Variabel Dependen merupakan variabel terikat dilambangkan Y. Variabel dependen adalah variabel yang tergantung pada variabel lain atau menjadi akibat.
2. Variabel Independen merupakan variabel bebas dilambangkan X. Variabel independen tidak memiliki ketergantungan pada variabel lain atau yang menjadi sebab perubahan.

Tabel 3.3 Variabel Penelitian

No.	Jenis Variabel	Variabel	Indikator
1	Variabel Bebas (X)	Media Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	Penggunaan Media <i>Articulate Storyline</i> di Kelas
2	Variabel Terikat (Y)	Motivasi Belajar Siswa	1. Tujuan dan Harapan 2. Ketertarikan terhadap Materi 3. Persistensi (Ketekunan) 4. Inisiatif dan Partisipasi Aktif 5. Keyakinan Diri 6. Kondisi Lingkungan

3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Cara untuk memperoleh data di dalam kegiatan penelitian disebut dengan pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan mengungkapkan fakta mengenai variabel yang diteliti (Abdullah, dkk., 2022). Peneliti dapat memperoleh data suatu penelitian yang akurat menggunakan metode pengumpulan data. Ada berbagai jenis metode pengumpulan data yaitu tes, angket/kuesioner, wawancara, observasi, skala bertingkat dan dokumentasi. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data pada penelitian kuantitatif ini melalui angket/kuesioner motivasi belajar siswa.

1. Angket/Kuesioner

Angket/Kuesioner adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membagikan angket untuk mengetahui respon siswa atas variabel yang diukur. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner jenis kuesioner tertutup dan menggunakan skala likert. Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang memberikan pertanyaan kepada responden untuk dijawab dalam bentuk pilihan skala sehingga responden tidak memiliki kesempatan untuk mengeluarkan pendapat lain selain yang ada pada pilihan skala (Radjawane, 2023). Angket yang diberikan pada siswa guna untuk mengetahui tingkat motivasi belajar pada siswa kelas IV.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial. Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur data-data yang telah terkumpul. Beberapa variasi instrumen pengumpulan data, diantaranya angket, ceklist, pedoman wawancara, pedoman observasi, tes atau soal tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket atau kuesioner tentang motivasi belajar siswa. Berikut dijelaskan instrumen yang digunakan pada penelitian ini:

1. Angket/Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai

tingkat motivasi belajar siswa, yang merupakan aspek afektif dan tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, persepsi dan sikap siswa terhadap pembelajaran perlu digali melalui instrumen ini. Angket disusun dalam bentuk tertutup, menggunakan pernyataan-pernyataan yang mengacu pada indikator motivasi belajar. Setiap pernyataan dijawab oleh siswa berdasarkan tingkat kesetujuan mereka. Adapun kisi-kisi pengembangan instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	Deskripsi Singkat	Jumlah Butir	Pernyataan
1	Tujuan dan Harapan	Dorongan belajar karena adanya cita-cita atau tujuan jangka panjang	6	<ol style="list-style-type: none"> 1) Saya belajar setiap hari karena mempunyai cita-cita yang saya inginkan. 2) Saya selalu menargetkan untuk mendapatkan nilai yang bagus setiap mata pelajaran 3) Saya belajar karena ingin mencapai cita-cita saya. 4) Saya memiliki harapan dengan belajar nilai diraport meningkat 5) Saya belajar tiap hari supaya bisa jadi seperti yang saya cita-citakan 6) Saya yakin dengan belajar sungguh-sungguh, saya dapat mencapai apa yang saya inginkan
2	Ketertarikan pada materi	Rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari	4	<ol style="list-style-type: none"> 1) Saya merasa senang saat belajar pelajaran Pendidikan Pancasila. 2) Materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila membuat saya ingin belajar lebih banyak. 3) Saya suka membaca buku mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena banyak hal menarik di dalamnya.

No	Indikator Motivasi Belajar	Deskripsi Singkat	Jumlah Butir	Pernyataan
				4) Saya suka bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya mengerti. 5) Saya senang dan penuh semangat saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 6) Saya tetap belajar diluar jam pelajaran di sekolah Saya tetap belajar diluar jam pelajaran di sekolah
3	Persistensi (Ketekunan)	Kemauan untuk tetap belajar meskipun menghadapi kesulitan	4	1) Saya terus berusaha meskipun pelajarannya sulit. 2) Saya terus berusaha memahami pelajaran sampai saya mengerti. 3) Saya selalu mencoba lagi jika saya belum bisa mengerjakan soal. 4) Saya mengutamakan belajar daripada bermain
4	Inisiatif dan Partisipasi Aktif	Kemauan dan keterlibatan siswa dalam belajar	6	1) Saya belajar sendiri tanpa disuruh oleh orang tua atau guru. 2) Saya mencari tahu sendiri tentang materi pelajaran yang belum saya pahami melalui buku lain ataupun internet. 3) Saya suka membaca buku pelajaran meskipun tidak ada tugas. 4) Saya suka bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya mengerti. 5) Saya berani menjawab pertanyaan guru di kelas. 6) Saya mengikuti dengan aktif dalam diskusi atau kerja kelompok di kelas.
5	Keyakinan Diri	Sikap siswa terhadap kemampuan dirinya dalam belajar dan	4	1) Saya percaya diri dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. 2) Saya tidak takut mencoba menjawab pertanyaan meskipun belum yakin benar.

No	Indikator Motivasi Belajar	Deskripsi Singkat	Jumlah Butir	Pernyataan
		menyelesaikan tugas akademik		3) Saya tidak mudah cemas saat menghadapi ujian atau tugas sulit. 4) Saya tidak mudah menyerah meskipun mendapatkan nilai yang kurang baik.
6	Dukungan Lingkungan	Pengaruh dari guru, teman, atau keluarga dalam memotivasi siswa untuk belajar	4	1) Saya merasa lebih termotivasi dengan pujian, penghargaan, atau apresiasi. 2) Saya terdorong untuk belajar lebih giat karena dukungan dari guru, teman, atau keluarga. 3) Saya menerima saran dari guru untuk melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman saya 4) Saya belajar karena merasa senang dan ingin tahu lebih banyak.

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Untuk menghindari terjadinya kesulitan responden dalam menjawab pertanyaan angket, penulis menggunakan bentuk jawaban skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket, skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam skala Likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Menurut S. Arikunto suatu skala Likert merupakan suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala. Skala ini terdiri dari sejumlah pernyataan yang meminta reaksi responden. Setiap pernyataan tersebut memiliki empat pilihan jawaban yaitu

TP (Tidak Pernah), KK (Kadang-kadang), S (Sering), SS (selalu). Adapun kriteria penyekoran untuk mendapatkan skor agar angket motivasi belajar yaitu:

Tabel 3.5 Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Tidak Pernah (TP)	1
Kadang-kadang (KK)	2
Sering (S)	3
Selalu (SS)	4

Penilaian motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan rentang skor 1-4 dengan banyaknya 30 butir pernyataan. Adapun aturan dalam pemberian skor dan klasikasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

1. Skor pernyataan tertinggi 4 poin;
2. Jumlah skor tertinggi ideal = jumlah pernyataan dan aspek penilaian x jumlah kelas interval;
3. Skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh : skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval;
4. Jumlah kelas interval = skala hasil penelitian. Artinya kalau penilaian menggunakan skala 4, hasil penilaian diklasifikasika menjadi 4 kelas interval; dan
5. Penentuan jarak interval (J) diperoleh dengan rumus:

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Sehingga interval secara kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor tertinggi : $4 \times 30 = 120$

2. Skor terendah : $1 \times 30 = 30$
3. Rentang : $120 - 30 = 90$
4. Jarak interval : $90 : 4 = 22,5$

Tabel 3.6 Kriteria Motivasi Belajar

Interval	Kriteria	Deskriptif
$\geq 80,5 - 130$	Tinggi	Siswa yang termasuk dalam kategori tinggi adalah siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat. Siswa cenderung memiliki tujuan belajar yang jelas, semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta mampu bertahan dalam menghadapi tantangan akademik.
$\geq 58 - 80,5$	Sedang	Siswa yang termasuk dalam kategori sedang atau tingkat cukup adalah siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap proses belajar, namun motivasi tersebut bisa meningkat atau menurun tergantung pada situasi atau dukungan eksternal.
$\geq 35,5 - 58$	Rendah	Siswa yang termasuk dalam kategori rendah/lemah adalah siswa yang mungkin kurang menunjukkan minat terhadap materi pelajaran dan cenderung cepat menyerah ketika menghadapi kesulitan.
$\geq 13 - 35,5$	Sangat rendah	Siswa yang termasuk dalam kriteria sangat rendah adalah siswa yang sering kali tidak memiliki dorongan untuk belajar, kurang memiliki tujuan, serta menunjukkan sikap apatis terhadap kegiatan akademik.

3.5.3 Uji Validitas dan Reabilitas

3.5.3.1 Uji Validitas

Validitas merupakan kunci penting dalam menyusun penelitian yang efektif. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan sebuah instrument (Muin, 2023). Artinya suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Begitupun sebaliknya, jika instrumen

tersebut kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Untuk mengetahui validitas bisa menggunakan rumus korelasi pearson product moment yang menggunakan rumus statistik, yang direalisasikan dengan alat bantu komputer yaitu program SPSS 25 (Statistical Package for the Social Sciences).

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Validitas butir soal

$N \sum XY$: Skor tes pada butir soal yang dicari validitasnya

$\sum X$: Skor soal yang dicapai tes

$\sum Y$: Jumlah peserta tes

Sumber : Muin, 2023

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Pada penelitian ini menggunakan SPSS 25.0 dalam pengujian validitas instrumen. Tes dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai signifikansi 0,05.

Berdasarkan hasil validasi hasil uji coba yang telah dilakukan ditunjukkan pada tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

Bulir Pernyataan	Hasil R-Hitung	Hasil R-Tabel dengan nilai sg 5%	Hasil
P1	0,494	0,361	Valid
P2	0,482	0,361	Valid
P3	0,757	0,361	Valid
P4	0,696	0,361	Valid

Bulir Pernyataan	Hasil R-Hitung	Hasil R-Tabel dengan nilai sg 5%	Hasil
P5	0,600	0,361	Valid
P6	0,385	0,361	Valid
P7	0,368	0,361	Valid
P8	0,767	0,361	Valid
P9	0,622	0,361	Valid
P10	0,481	0,361	Valid
P11	0,539	0,361	Valid
P12	0,462	0,361	Tidak Valid
P13	0,724	0,361	Valid
P14	0,723	0,361	Valid
P15	0,586	0,361	Valid
P16	0,675	0,361	Valid
P17	0,559	0,361	Valid
P18	0,546	0,361	Valid
P19	0,544	0,361	Valid
P20	0,695	0,361	Valid
P21	0,532	0,361	Valid
P22	0,349	0,361	Valid
P23	0,664	0,361	Valid
P24	0,520	0,361	Valid
P25	0,631	0,361	Valid
P26	0,722	0,361	Valid
P27	0,594	0,361	Valid
P28	0,519	0,361	Valid
P29	0,641	0,361	Valid
P30	0,630	0,361	Valid

Sumber: SPSS Versi 25, Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 3.7 hasil uji validasi butir pernyataan angket terdapat 30 butir pernyataan yang hasil uji validitasnya yaitu 29 butir soal valid dan 1 butir soal tidak valid. Uji signifikansi rhitung \geq rtabel pada uji validitas ini adalah rhitung \geq 0,361. Dari hasil tersebut butir pernyataan yang di gunakan saat penelitian yaitu 30

butir pernyataan dengan 29 butir soal valid terdiri dari pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 dan 1 butir soal tidak valid yaitu pernyataan nomor 12. Butir yang tidak valid diperbaiki dan telah disetujui oleh dosen pembimbing.

3.5.3.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sebuah derajat pengulangan hasil dari sebuah instrument untuk mendapatkan hasil yang sama dari waktu ke waktu (Muin, 2023). Sebuah tes dapat dikatakan reliable jika instrumen yang di uji cobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau tidak jauh berbeda. Agar dapat mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus AlphaCronbach yang akan direalisasikan menggunakan alat bantu komputer program SPSS 25.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas yang dicari

k : jumlah butir soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varian butir soal

σ_t^2 : Varian total

Sumber: Janna & Herianto, 2021

Hasil dari uji reliabilitas diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi koefisiennya pada Tabel 3.8 sebagai berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Reabilitas

Nilai Koefisien	Interpretasi
$\geq 0,90$	Sangat tinggi (excellent)
0,80 – 0,89	Tinggi (good)
0,70 – 0,79	Rendah (questionable)
0,50 – 0,59	Sangat rendah (poor)
$< 0,50$	Tidak reliabel (unacceptable)

Sumber : Suraya dkk., (2021)

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket dengan SPSS 25

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,932	30

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa uji reliabilitas soal dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach output SPSS didapat reliabilitasnya sebesar 0.932 dan terletak pada interval $\geq 0,90$ dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi.

3.6 Uji Prasyarat Analisis Data

Uji persyaratan analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Beberapa teknik analisis data menuntut uji persyaratan analisis. Analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kelompok-kelompok yang dibandingkan homogen. Oleh karena itu analisis varian mempersyaratkan uji normalitas dan homogenitas data.

3.6.1 Uji Normalitas

Dalam penggunaan statistik mensyaratkan bahwa data setiap variable harus berdistribusi normal, maka sebelum melakukan uji hipotesis maka harus melakukan

uji normalitas terlebih dahulu. Menurut Supardi (2017) uji normalitas merupakan menguji apakah data memiliki distribusi yang normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) 25.0, Ketentuannya jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini rumus uji normalitas tipe Shapiro-Wilk:

$$W = \frac{b^2}{s^2} = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i y_i)}{\sum_{i=1}^n (y_i - \bar{y})^2}$$

Keterangan:

- b^2 : Kuadrat dari koefisien regresi yang diperoleh dari data sampel.
- s^2 : Variansi sampel.
- a_i : Koefisien berat (weights) yang bergantung pada ukuran sampel.
- y_i : Data sampel ke- i .
- \bar{y} : Rata-rata data sampel.
- n : Jumlah sampel dalam data.

Sumber: Nasrum, 2018

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Semua karakteristik populasi dapat bervariasi antara satu populasi dengan yang lain. Dua di antaranya adalah mean dan varian (selain itu masih ada bentuk distribusi, median, modus, range, dll). Uji homogenitas menjadi prosedur uji statistik yang dapat memperlihatkan dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki variansi yang sama atau tidak. Sehingga, dapat diasumsikan bahwa homogenitas berarti kumpulan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama (Fitri dkk.,

2023). Penelitian ini menggunakan uji homogenitas levene dengan aplikasi hitung SPSS 25. Pemilihan uji homogenitas levene karena sampel dalam penelitian ini terkumpul 50 dari dua data yang berbeda yaitu data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria uji levene memastikan jika based on mean memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen. Berikut ini rumus uji homogenitas *levene* yang digunakan dalam penelitian ini:

$$F_{hitung} = \frac{(N-K) \sum_{i=1}^K n_i (\bar{d}_i - \bar{d}_u)^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k (d_i - \bar{d}_i)^2}$$

Keterangan :

N : jumlah seluruh sampel

n : jumlah tiap kelompok

K : jumlah kelompok sampel

d_i : nilai perbedaan sampel terhadap mean kelompoknya

d_{ii} : nilai perbedaan d antar kelompok terhadap mean perbedaan d antar kelompok

Sumber: Aminoto & Agustina, 2020

3.6.3 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, digunakan uji independent samples t-test yang dihitung dengan menggunakan SPSS 25.0 (Statistical Product and Service Solutions). Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi t-test lebih besar dari 0,005, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi t-test kurang dari 0,005, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, H_0 akan ditolak jika nilai T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} , yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, H_a diterima jika T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} , yang menunjukkan

bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Maka Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dengan uji t sampel independen menggunakan pendekatan dua arah (twotailed) dilakukan dengan cara:

1. Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.
2. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak ada perbedaan signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Berikut rumus uji *independent sample t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2 \left(\frac{1 + 1}{n_1 + n_2}\right)}}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan::

- x_1 : rata-rata data pada sampel 1
 x_2 : rata-rata data pada sampel 2
 n_1 : jumlah anggota sampel 1
 n_2 : jumlah anggota sampel 2
 s_1^2 : varians sampel 1
 s_2^2 : varians sampel 2

Sumber: Sugiyono, 2019

3.6.4 Uji Efektifitas (Normalized Gain)

Uji Normalize Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian one group pre-test and posttest design maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol. Dengan menghitung selisih antara nilai pre-test dan post-test (*Gain Score*), kita dapat

mengetahui apakah penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* dapat dikatakan efektif atau tidak.

Uji N-gain dilakukan dengan menghitung selisih hasil pretest dan posttest menggunakan bantuan software SPSS 25. Setelah dihitung dapat disimpulkan apakah penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* dapat dikatakan efektif atau tidak.