

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK  
MENINGKTKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI  
DI SD NEGERI 200223 PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan Seba gai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**AHMAD RIFAI NASUTION  
NIM. 2120500050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI  
DI SD NEGERI 200223 PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**AHMAD RIFAI NASUTION**

NIM. 2120500050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**PEMBIMBING I**



Nirsyaidah, M. Pd.  
NIP. 19770726 200312 2 001

**PEMBIMBING II**



Anita Angraini Lubis, M. Hum.  
NIP. 19931020 202012 2 011

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2025



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi A.N  
Ahmad Rifai Nasution

Padangsidimpuan, September 2025

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN SYAHADA

di-

Padangsidimpuan

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul **Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

PEMBIMBING I,

Nursyafah, M.Pd.  
NIP. 19770726 200312 2 001

PEMBIMBING II,

Anita Angraini Lubis, M.Hum  
NIP. 19931020 202012 2 011


## PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali, arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 30 September 2025  
Pembuat Pernyataan



  
Ahmad Rifai Nasution  
NIM. 2120500050

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bahwa ini:

Nama : Ahmad Rifai Nasution  
NIM : 2120500050  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidempuan”**. Dengan hak bebas Royalty Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 30 September 2025  
Yang menyatakan



  
Ahmad Rifai Nasution  
NIM.2120500050

## SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Ahmad Rifai Nasution  
NIM : 2120500050  
Semester : IX (Sembilan)  
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Asam Jawa, Kecamatan Torgamba, Kabupaten Labuhanbatu Selatan,  
Sumatera Utara.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidimpun, 30 September 2025  
Pembuat Pernyataan



  
Ahmad Rifai Nasution  
NIM. 2120500050



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Ahmad Rifai Nasution  
NIM : 2120500050  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.  
NIP. 197707262003122001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd  
NIP. 199409212020122009

Anggota

Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M.Pd.  
NIP. 199106102022032002

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd  
NIP. 197007082005011004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2  
Tanggal : Selasa, 30 September 2025  
Pukul : 13.30 WIB s.d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus/85,75 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.88  
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidempuan  
Nama : Ahmad Rifai Nasution  
NIM : 2120500050  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidempuan, 30 September 2025  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Jaelani Hilda, M. Si.  
NIP. 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

Nama : Ahmad Rifai Nasution  
NIM : 2120500050  
Judul : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidempuan

Penelitian ini berlatarbelakang pada beberapa masalah di SD Negeri 200223 Padangsidempuan, salah satunya yaitu hasil belajar siswa kelas VI yang masih berada pada kategori rendah. Masalah tersebut teridentifikasi pada kurangnya efektifitas proses pembelajaran yang disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik. Kondisi tersebut secara langsung menimbulkan kebosanan dan penurunan fokus siswa, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak terserap secara optimal, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi dan memecahkan permasalahan hasil belajar siswa yang rendah di SD Negeri 200223 Padangsimpuan. Secara spesifik, penelitian ini difokuskan untuk menguji dan menganalisis efektifitas penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi soal *Pre-Test*, yang dilaksanakan sebelum penerapan media pembelajaran interaktif, dan soal *Post-Test*, yang dilakukan setelah penerapan media. Untuk mengukur efektifitas dan peningkatan hasil belajar siswa, data yang diperoleh dari instrumen tersebut kemudian di analisis menggunakan perhitungan *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Rata-rata hasil belajar siswa melonjak, yang pada awalnya 50,00 (*Pre-Test*) menjadi 75,71 (*Post-Test* siklus I) hingga mencapai 94,64 (*Post-Test* siklus II). Peningkatan ini diperkuat oleh perhitungan *N-Gain Score* sebesar 0,90, berarti  $g > 0,7$ . Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai ketuntasan.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*

## **ABSTRACT**

*Name* : Ahmad Rifai Nasution  
*Student Number* : 2120500050  
*Title* : *Implementation of Interactive Learning Media Using the Articulate Storyline Application to Improve Learning Outcomes of Grade VI Students at SD Negeri 200223 Padangsidimpuan*

*This research is based on several problems at SD Negeri 200225 Padangsidimpuan, one of which is the learning outcomes of sixth grade students who are still in the low category. This problem was identified in the lack of effectiveness of the learning process caused by the selection of less interesting learning media. This condition directly causes boredom and decreased focus of students, so that the material delivered by the teacher is not absorbed optimally, which ultimately has an impact on student learning outcomes. This study aims to address and solve the problem of low student learning outcomes at SD Negeri 200223 Padangsidimpuan. Specifically, this study focused on testing and analyzing the effectiveness of the application of interactive learning media using the Articulate Storyline application in an effort to improve student learning outcomes. This study used a Classroom Action Research (CAR) approach. The research instruments used included Pre-Test questions, which were carried out before the application of interactive learning media, and Post-Test questions, which were carried out after the application of the media. To measure the effectiveness and improvement of student learning outcomes, the data obtained from the instrument were then analyzed using the N-Gain Score calculation. The results showed a significant increase in student learning outcomes. The average student learning outcomes jumped, which was initially 50.00 (Pre-Test) to 75.71 (Post-Test cycle I) and reached 94.64 (Post-Test cycle II). This increase was reinforced by the calculation of the N-Gain Score of 0.90, meaning  $g > 0.7$ . Based on these results, it shows that the application of interactive learning media using the Articulate Storyline application is very effective in improving student learning outcomes to achieve completion.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Interactive Learning Media, Articulate Storyline*

## ملخص

الاسم : أحمد رفاعي ناسوتيون  
رقم التسجيل : ٢١٢٠٥٠٠٠٥٠  
العنوان : تطبيق وسائل التعليم التفاعلية باستخدام تطبيق أرتيكيوليت ستوريلين  
لتحسين نتائج تعلم طلاب الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية  
٢٠٢٢٣ بادانغسيديمبوان

يستند هذا البحث إلى مشكلة تدني نتائج تعلم طلاب الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٢٢٥ بادانغسيديمبوان بسبب عدم فعالية عملية التدريس واختيار وسائل تعليم غير جذابة، مما يسبب الملل وانخفاض التركيز؛ ويهدف إلى معالجة هذه المشكلة عن طريق اختبار وتحليل فعالية تطبيق وسائل التعليم التفاعلية باستخدام تطبيق أرتيكيوليت ستوريلين. وقد استخدم البحث منهج بحث التدخل الفصلي (بي تي كي)، وتم تحليل البيانات المتحصلة من الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام حساب درجة الكسب المعياري (إن جين سكور). وقد أظهرت النتائج تحسناً كبيراً في نتائج التعلم؛ حيث ارتفع المتوسط من ٥٠.٠٠ إلى ٩٤.٦٤، كما أكد ذلك حساب درجة الكسب المعياري الذي بلغ ٠.٩٠ (غ أكبر من ٠.٧)، مما يدل على أن تطبيق وسائل التعليم التفاعلية فعال للغاية في تحسين نتائج تعلم الطلاب حتى تحقيق الإتقان.

**الكلمات المفتاحية:** نتائج التعلم، وسائل التعلم، أرتيكيوليت ستوريلين

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, dengan senantiasa mengharap berkah dan riho Allah SWT sembari mengucapkan rasa syukur atas limpahan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam selalu kita curahkan pada baginda nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan kita dengan mengucapkan *Allahumma Shalli 'Ala Sayyida Muhammad Wa 'Ala Ali Sayyida Muhammad*.

Sebagai akhir dari tugas perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan maka skripsi ini merupakan salah satu tugas yang harus peneliti selesaikan. Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Skripsi ini berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan” berada di Kelurahan Aek Tampang, Padangsidimpuan Tenggara, Kota Padangsidmpuan.

Selama proses penelitian, peneliti banyak mengalami kesulitan, kendala, dan keterbatasan dari peneliti sendiri sehingga hasil dari penelitian ini masih belum sempurna. Maka besar harapan peneliti kepada pembaca agar memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan pada penelitian yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, mahasiswa, guru, khalayak ramah terkhusus peneliti sendiri untuk menjadi acuan dalam

pengembangan media lainnya.

Oleh karena untuk kesempatan kali ini, peneliti memberi banyak ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan , Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M. A. wakil dekan I, Bapak Ali Asrun Lubis, M. Pd. wakil dekan II, dan Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd. wakil dekan II, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
2. Ibu Nursyaidah, M. Pd. Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Anita Angraini Lubis, M. Hum. pembimbing II yang selalu membimbing peneliti dalam setiap proses pengerjaan skripsi ini.
3. Ibu Hamidah, M.Pd. dosen Penasehat Akademik yang selalu membimbing peneliti selama proses perkuliahan.
4. Bapak Prof. Dr. H. Darwis Dasopang, M. Ag. Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi, M. Ag. Wakil Rektor I, Bapak Dr. Anhar, MA. Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag. Wakil rektor III UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak kepala perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.yang selalu mengizinkan peneliti untuk menggunakan buku sebagai sumber referensi dalam skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh pegawai civitas akademik UIN

Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

7. Ibu Kepala Sekolah dan Wali kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidimpuan yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Seluruh siswa kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidimpuan yang telah berbaik hati dalam membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Teristimewa kepada bapak Budiman Nasution dan ibu Junaidah Siregar, orang tua tercinta yang selalu menjadi alasan peneliti menjadi tetap semangat dalam menghadapi segala rintang selama proses perkuliahan. Serta bapak Ahmad Effendi Harahap dan ibu Nurmala Sari Siregar yang selalu mendukung dan menguatkan peneliti selain kedua orang tua tercinta.
10. Seluruh sahabat peneliti yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama kuliah di rantau orang.
11. Kepada diri sendiri yang selalu kuat, tangguh, dan semangat dalam berjuang serta bertahan sehingga mampu mencapai titik saat ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dan rahmatnya atas segala kebaikan yang telah kita lakukan. *Amin Ya Rabbal Alamin.*

Padangsidimpuan, 30 September 2025  
Peneliti

Ahmad Rifai Nasution  
NIM. 2120500050

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>LEMBAR DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Batasan Istilah.....	6
E. Perumusan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Indikator Tindakan.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Landasan Teori.....	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline.....	11
3. Relevansi Dengan Penelitian Terkait.....	11

4. Kerangka Teori.....	12
B. Penelitian Terdahulu.....	13
C. Hipotesis Tindakan.....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>17</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	17
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	17
C. Latar dan Subyek Penelitian.....	18
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	19
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian.....	20
F. Teknik Analisis Penelitian.....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Analisis Data Prasiklus.....	29
B. Pelaksanaan Siklus I.....	35
C. Pelaksanaan Siklus II.....	42
D. Analisis Data.....	48
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
F. Keterbatasan Penelitian.....	54
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan.....	56
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	57
C. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Relevansi Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>13</b>
<b>Tabel 3.1 Kalsifikasi Nilai Gain .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3.2 Tabel Nilai KKM.....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 4.1 Skor hasil <i>pre-test</i> siswa.....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 4.2 Skor hasil <i>post-test</i> siswa siklus I.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.3 Skor hasil <i>post-test</i> siswa siklus II .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4.4 Penjumlahan dengan <i>N-Gain</i> .....</b>	<b>49</b>
<b>Table 4.5 Rekapitulasi hasil penelitian .....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka teori.....	12
Gambar 3.1 Siklus kurt lewin.....	21
Gambar 4.1 Penyerahan surat izin riset.....	30
Gambar 4.2 Wawancara dengan wali kelas VI.....	31
Gambar 4.3 Siswa mengerjakan soal <i>pre-test</i> .....	32
Gambar 4.4 Diagram ketuntasan hasil <i>pre-test</i> .....	34
Gambar 4.5 Proses penjelasan materi puisi .....	38
Gambar 4.6 Diagram hasil <i>post-test</i> siklus I .....	41
Gambar 4.7 Penjelasan materi menggunakan media.....	43
Gambar 4.8 Siswa menjawab soal quiz melalui media.....	44
Gambar 4.9 Pemberian <i>reward</i> reward kepada siswa .....	45
Gambar 4.10 Diagram hasil <i>post-test</i> siklus II.....	47
Gambar 4.11 Tingkat kepuasan siswa terhadap media .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul ajar siklus I .....	63
Lampiran 2 Modul ajar siklus II .....	67
Lampiran 3 Lembar Kuisisioner .....	71
Lampiran 4 Pedoman wawancara .....	73
Lampiran 5 Penilaian Media Oleh Ahli .....	74
Lampiran 6 Rubrik penilaian <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	75
Lampiran 7 Observasi kelas siklus I dan siklus II .....	80
Lampiran 8 Dokumentasi .....	82
Lampiran 9 Surat izin penelitian .....	86
Lampiran 10 Surat keterangan pelaksanaan riset .....	87

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi kemajuan zaman di era global. Oleh karena itu, pendidikan perlu dijalankan dengan baik agar dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang tinggi dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kemajuan teknologi memengaruhi sektor pendidikan. Proses pembelajaran terkait erat dengan media, metode, dan hasil belajar.<sup>1</sup> Pendidikan juga berfungsi sebagai proses dalam membentuk pola pikir masyarakat agar dapat bertahan hidup. Melalui pendidikan, individu mampu merencanakan keberlangsungan hidup yang lebih baik. Selain itu, pendidikan berperan sebagai sarana untuk membentuk karakter seseorang, serta mempengaruhi sikap dan perilaku saat berinteraksi di masyarakat. Generasi penerus bangsa perlu menerima pendidikan agar bisa bersaing di tingkat nasional maupun internasional.<sup>2</sup>

Pendidikan juga merupakan elemen yang tak terpisahkan dari kemajuan zaman. Pendidikan diharapkan terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan perubahan, baik dalam hal ilmu pendidikan itu sendiri maupun perkembangan yang mendukung pendidikan. Melalui pendidikan, generasi muda dibimbing untuk mencapai generasi yang lebih baik sehingga mereka memiliki keterampilan dan kepribadian yang terus berkembang.<sup>3</sup>

Kebutuhan akan teknologi informasi di era globalisasi tidak bisa dianggap

---

<sup>1</sup> Ika Purwaningsih and others, 'Pendidikan Sebagai Suatu Sistem', *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibiidang Administrasi Pendidikan*, 10.1 (2022), 21–26

<sup>2</sup> H Ahmad Qurtubi, *Perbandingan Pendidikan* (Jakad Media Publishing, 2020).

<sup>3</sup> Elizabeth Simatupang and Indrawati Yuhertiana, 'Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur', *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2.2 (2021).

remeh dan menjadi hal yang penting. Penguasaan teknologi informasi telah menjadi “gaya hidup” bagi mayoritas masyarakat, terutama generasi muda. Dengan perubahan dunia dari konvensional menjadi digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memasuki dunia pendidikan. Bagi pendidik, pemahaman dan pengetahuan tentang teknologi (technological knowledge) adalah keterampilan penting yang harus dimiliki untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pada pihak siswa, penguasaan teknologi dapat membantu dalam berpikir dan memahami ilmu pengetahuan serta teknologi. Hal ini dikarenakan teknologi memungkinkan akses informasi tanpa batas. Contohnya, penggunaan teknologi proyektor pada suatu kelas untuk menampilkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran, mampu meningkatkan dan menarik antusias siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang hanya menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajarannya.<sup>4</sup>

Media berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan dari guru kepada siswa. Sementara itu, metode belajar berhubungan dengan pengorganisasian materi dan cara penyampaiannya. Selanjutnya, hasil belajar dinilai secara efektif dan efisien untuk memahami kemampuan serta minat siswa terhadap pelajaran. Evolusi media pembelajaran di Perguruan Tinggi perlahan-lahan diikuti oleh berbagai inovasi yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar. Oleh karena itu, penelitian mengenai inovasi pembelajaran menjadi menarik untuk dilakukan. Selain itu, media pembelajaran yang efektif adalah media yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar.<sup>5</sup>

Salah satu contoh media yang memiliki banyak keunggulan adalah multimedia

---

<sup>4</sup> Aiman Faiz and Imas Kurniawaty, ‘Urgensi Pendidikan Nilai Di Era Globalisasi’, *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022).

<sup>5</sup> Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, ‘Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020).

interaktif yang mencakup semua elemen penting, seperti teks, suara, dan gambar yang dapat ditampilkan secara bersamaan dalam satu layar. Dari beberapa pilihan tersebut, terdapat penggunaan media *Articulate Storyline*. Pada jenis media pembelajaran ini sangat ideal untuk digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk pelajaran bahasa Indonesia, karena keduanya dirancang untuk presentasi dan sangat menarik. Hal ini membuat para guru lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Desain menarik dari media pembelajaran ini membantu menjaga perhatian siswa sehingga siswa tidak cepat merasa bosan saat mempelajari bahan yang disajikan. Meskipun terkadang memiliki kekurangan baik itu pada bahan dan tampilannya.<sup>6</sup>

*Articulate Storyline* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk presentasi yang sering digunakan secara offline dan memungkinkan untuk dibagikan kepada siswa melalui server web yang disediakan oleh *software* tersebut.<sup>7</sup> *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi yang mendukung para perancang pembelajaran digital, mulai dari pemula hingga profesional. *Articulate Storyline* adalah aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* yang penggunaannya sangat sederhana, dengan menggunakan prosedur tutorial interaktif yang membantu pengguna dalam membuat format CD, web pribadi, atau pengolahan kata, juga dapat menggunakan template yang dapat dipublikasikan baik secara offline maupun online. Sehingga penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang mampu menarik partisipasi siswa sehingga siswa

---

<sup>6</sup> Ike Yunia Pasa, Yoga Sahria, and Cahyo Anggoro, 'Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD Negeri Bedug', *Lentera Pengabdian*, 1.03 (2023), 338–46.

<sup>7</sup> Nury Yuniasih, Ririn Nur Aini, and Retno Widowati, 'Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas v Di Sdn Ciptomulyo 3 Kota Malang', *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8.2 (2018).

<sup>8</sup> Novia Kristina Purba, Ida Sulistyawati, and Rarasaning Satyaningsih, 'Pengaruh Media Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya', *Progressive of Cognitive and Ability*, 2.4 (2023), 362–68.

menjadi aktif di kelas. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar.<sup>9</sup> Media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu dan objek yang terlalu besar atau objek yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh Indera.<sup>10</sup>

Hasil belajar siswa adalah salah satu sasaran dari pembelajaran di sekolah, sehingga penting bagi guru untuk mengenal dan mempelajari berbagai metode pengajaran yang perlu diterapkan saat mengajar. Untuk mencapai pencapaian belajar yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar dengan menggunakan metode yang sesuai dalam proses belajar di kelas.<sup>11</sup> Metode berfungsi sebagai alat untuk memotivasi pembelajaran siswa secara eksternal, strategi pengajaran, serta alat untuk meraih tujuan.<sup>12</sup>

Hasil belajar yang memanfaatkan media interaktif seperti *Articulate Storyline* dalam pelajaran terbukti setara dengan metode konvensional, namun dengan keunggulan bahwa proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat membentuk karakter siswa. Pembelajaran yang menarik menjadi salah satu indikator yang mendorong siswa untuk bersemangat

---

<sup>9</sup> Nobertus Tri Suswanto Saptadi, *Micro Teaching Teori Dan Praktis* (Banten: Sada Kurnia Pustaka, 2023).

<sup>10</sup> Fauzi Fahmi Nur Ahmad Hardoyo Sidik and others, *Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)* (Jawa Barat: Mega Press Nusantara, 2023).

<sup>11</sup> Isna Febrianto, Yulia Maftuhah Hidayati, and Rini Untari, 'Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Website Berbasis Articulate Storyline', *Educatif Journal of Education Research*, 4.3 (2022), 181–86.

<sup>12</sup> Orpa Rumihin, Hermelina Abarua, and Lamberthus J Lokollo, 'The Effect of Experimental Methods on Science Ability in Children Aged 5-6 Years at Paud Rafflessia Arnoldy Kayu Tiga, Sirimau District, Ambon City', *International Journal of Education, Information Technology, and Others*.

dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Proses belajar yang menyenangkan yang diperoleh melalui permainan dapat memberikan dampak positif karena meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui wawancara singkat dengan wali kelas 1 SD Negeri 200223 Padangsidempuan, bahwa hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang menerapkan media sering kali mendapatkan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menerapkan metode ceramah saja. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti dan menyimak materi pembelajaran, karena media yang digunakan memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa dan siswa paham lebih cepat karena dapat melihat bentuk dan fisik materi secara langsung tanpa melalui imajinasinya.<sup>14</sup>

Penelitian ini dianggap dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam. Adanya fitur-fitur seperti kuis, animasi, dan simulasi di dalamnya membuat siswa dapat mengeksplorasi materi dengan cara yang sangat efektif dan menyenangkan. Penelitian ini akan menunjukkan bagaimana penggunaan media interaktif dapat mendorong partisipasi siswa di dalam kelas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang peneliti

---

<sup>13</sup> Satriawaty Mallu and Samsuriah, 'Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar', in *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*, 2020, pp. 102–4.

<sup>14</sup> Mahyuni, Wali Kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidempuan, *wawancara* (Padangsidempuan, 24 April 2025. Pukul 10.30 WIB).

ambil ialah :

1. Metode pembelajaran oleh guru yang tidak bervariasi, hanya didominasi dengan metode ceramah sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa
2. Guru masih lebih sering menggunakan media pembelajaran sederhana seperti benda yang ada disekitar kelas saja

### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan masalah yang menjadi latar belakang penelitian, penelitian ini akan memfokuskan pada efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidempuan. Ruang lingkup penelitian ini yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Membaca Puisi Karya Sendiri.

### **D. Batasan Istilah**

Sejalan dengan identifikasi batasan masalah diatas, maka dalam penelitian ini perlu membuat beberapa batasan istilah agar ruang lingkup penelitian menjadi lebih jelas. Sehingga dalam penelitian ini dibatasi pada “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidempuan”.

### **E. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu apakah Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidempuan?

### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan aplikasi

*Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan. Secara spesifik, penelitian ini akan mengidentifikasi perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya penerapan terhadap media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Articulate Storyline*.

### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan efektivitas dalam menyampaikan materi.
3. Secara pribadi, penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif.
4. Lebih luas lagi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi masyarakat umum dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia

### **H. Indikator Tindakan**

Indikator tindakan dalam penelitian ini mencakup:

1. Peningkatan nilai tes akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*, yang akan dibandingkan dengan nilai tes awal.
2. Peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang

diajarkan, yang akan diukur melalui soal *pre-test* dan *post-test*.

3. Perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran, yang akan diukur melalui angket kepuasan siswa.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Susanto, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>1</sup> Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>2</sup>

Selain itu, teori belajar Jean Piaget, yang dikenal sebagai teori Konstruktivisme, menekankan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan siswa melalui interaksi dengan lingkungan siswa. Piaget mengemukakan empat tahap perkembangan, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasi konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun keatas) yang menggambarkan perubahan siring pertumbuhan siswa. Dalam konteks penelitian ini, penerapan media interaktif merupakan strategi

---

<sup>1</sup> S Masitoh and H N Tyas, *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar* (Mega Press Nusantara, 2023).

<sup>2</sup> N A Aprianti and others, *Dinamika Desain Belajar Dan Pembelajaran* (Kaizen Media Publishing, 2024).

pembelajaran yang sesuai dengan prinsip Jean Piaget. Teknik ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan berinteraksi secara langsung, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Sehingga, teori Jean Piaget menjadi landasan teori yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membentuk pemahaman dan keterampilan siswa.<sup>3</sup> Selain itu, media yang baik juga harus dikolaborasikan metode yang tepat, pemilihan metode yang tidak sesuai dengan media yang digunakan, hanya akan mempersulit siswa dalam memahami pembelajaran. Maka keduanya harus saling berhubungan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal.<sup>4</sup>

Masalah yang terjadi di SD Negeri 200223 Padangsidimpun salah satunya yaitu rendahnya hasil belajar siswa, seperti kurangnya motivasi belajar, metode pembelajaran yang lebih didominasi metode ceramah, kurangnya fasilitas belajar, atau kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa di SD Negeri 200223 Padangsidimpun bisa beragam, mulai dari faktor internal siswa seperti kurangnya minat belajar, kesulitan konsentrasi, hingga faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang tidak kondusif atau kurangnya dukungan dari orang tua.

---

<sup>3</sup> Jumrawati and Dkk, *Buku Ajar Pendidikan* (Sumatera Barat: Tri Edukasi Ilmiah, 2024).

<sup>4</sup> Adek Safitri and Sry Amalia, 'Efektivitas Model Cooperative Learning Type Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Balok', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2.1 (2022), 14–26.

## 2. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline*

Media pembelajaran merupakan alat, wahana, serta sarana yang mampu menyajikan juga menyalurkan informasi ilmiah dalam proses pembelajaran, antara guru dan siswa dan sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk mempermudah pemahaman siswa, melancarkan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.<sup>5</sup>

Maka dari permasalahan yang peneliti temukan di SD Negeri 200223 Padangsidempuan, peneliti berinisiatif melakukan dan menerapkan variasi dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tak hanya hasil belajar, namun juga pada minat belajar yang menyebabkan siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Articulate Storyline*, media pembelajaran interaktif tak hanya menampilkan teks semata, namun juga gambar serta audio yang kreatif dan dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan dan memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran.

## 3. Relevansi Dengan Penelitian Terkait

Penelitian terkait menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kualitas pembelajaran, lingkungan belajar, dan karakteristik siswa

---

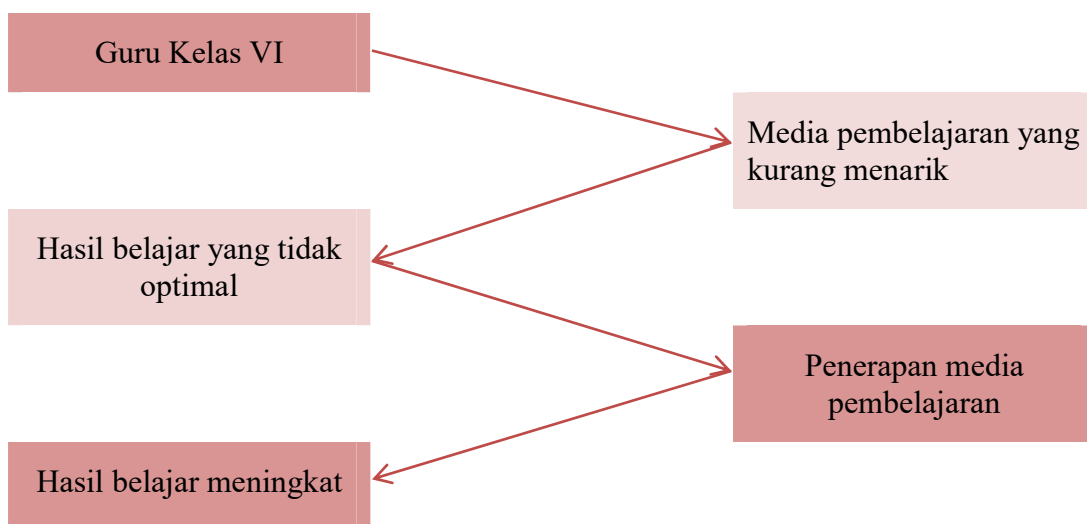
<sup>5</sup> Hofifah Erinsahqy Harahap and others, 'Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Geoboard (Papan Berpaku) Untuk Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Di Kelas IV-A MIN 1 Padangsidempuan', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3.4 (2023), 239–48.

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan secara komprehensif dan berkelanjutan.<sup>6</sup> Dengan demikian diperlukan suatu konsep kerangka teori yang tepat dalam mendukung pelaksanaan suatu penelitian agar didapatkan hasil penelitian yang relevan, terstruktur dan jelas.

#### 4. Kerangka Teori

Penggunaan kerangka teori yang jelas dalam penelitian akan memberikan banyak keuntungan bagi peneliti itu sendiri, karena kerangka teori memberikan struktur yang sistematis sehingga dapat membantu peneliti tetap fokus pada tujuan penelitian. Selain itu, kerangka teori juga memperjelas konsep-konsep yang menjadi kunci penelitian dan mengurangi ambiguitas.

**Gambar 2.1.** Kerangka Teori



<sup>6</sup> M A Mappaompo, *Pengaruh Gaya Mengajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola* (Penerbit NEM, 2023) <<https://books.google.co.id/books?id=GubgEAAAQBAJ>>.

## B. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1.** Relevansi Penelitian Terdahulu

No	Judul	Objek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penerapan Media Pembelajaran <i>Interaktif Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII-F SMPN 12 Surabaya	Objek penelitian dalam jurnal ini adalah peserta didik kelas VIII - F SMPN 12 Surabaya, yang terdiri dari 33 anak	Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 60,61% pada siklus I menjadi 93,94% pada siklus II. Penelitian ini juga menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif
2.	Implementasi Media <i>Articulate Storyline</i> dalam Pembelajaran	Objek penelitian dalam jurnal ini adalah siswa, guru,	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media

	<p>sebagai Penunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar</p>	<p>dan kepala sekolah di SD Negeri 1 Simo</p>	<p><i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Simo memberikan beberapa dampak positif, antara lain: Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Materi yang Lebih Baik, Suasana Belajar yang Menyenangkan. Namun, penelitian juga menemukan beberapa hambatan yang dihadapi oleh guru, seperti: Keterbatasan Kemampuan Teknologi, dan Keterbatasan Waktu</p>
3.	<p>Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V pada</p>	<p>Pengembangan multimedia interaktif berbantu <i>Articulate Storyline</i> untuk pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar, yang dilakukan di SDN Keret Kecamatan</p>	<p>Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan <i>Articulate Storyline</i> memiliki kriteria kelayakan yang baik. 1. Validasi Materi</p>

	Pelajaran IPS	Krembung Kabupaten Sidoarjo dengan subjek penelitian siswa kelas V-A dan V-B	<p>dan Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Validasi materi - 87,5%.</li> <li>- Validasi media - 86,25%.</li> </ul> <p>2. Kepraktisan Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktivitas guru - 88,89%.</li> <li>- Aktivitas siswa - 87,5%.</li> </ul> <p>3. Efektivitas Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketuntasan klasikal siswa - 94,45%.</li> <li>- Rata-rata N-Gain Score sebesar 0,73, yang dikategorikan tinggi.</li> </ul> <p>4. Respon Siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respon siswa terhadap multimedia interaktif ini positif, menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas V</li> </ul>
--	---------------	--	--

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan awal yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang diteliti, untuk menguji tingkat keberhasilan tindakan yang akan dilakukan.<sup>7</sup> Penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dianggap tidak berhasil apabila tidak memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidempuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun apabila terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* kelas VI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka penelitian ini dianggap sudah berhasil.

---

<sup>7</sup> Eko Haryono, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota Ikapi Jawa Barat, 2024).

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan waktu penelitian**

Tempat atau lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 200223 Padangsidempuan Kelurahan Aek Tampang, Kota Padangsidempuan dan akan dilaksanakan pada tanggal 22 sampai 29 April 2025 yang bertepatan pada semester Genap tahun ajaran 2024-2025.

#### **B. Jenis dan metode penelitian**

Kualitatif adalah adalah jenis atau metode penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami makna dan pengalaman pada subjek penelitian secara mendalam. Dalam jenis metode ini, data dapat dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan analisis dokumen, kemudian ditafsirkan secara mendalam untuk menemukan fokus permasalahan dan upaya pemecahan masalah dalam riset yang dilakukan.<sup>1</sup>

Metode kualitatif sangat cocok digunakan dalam penelitian ini, ada beberapa alasan mengapa penulis memilih untuk menggunakan metode kualitatif, yaitu karena metode kualitatif memungkinkan kita untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Kita dapat memahami bagaimana siswa berinteraksi dengan media, apa yang mereka sukai dan tidak mereka sukai, serta membantu kita mengidentifikasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa, misalnya gaya belajar siswa dan

---

<sup>1</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Bumi Aksara, 2022).

dukungan guru serta orang tua.

### **C. Latar dan subjek penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 200223 Padangsidempuan, Kelurahan Aek Tampang, Kota Padang sidempuan. Mata pelajaran yang akan diujikan ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia yang difokuskan pada materi Membaca Puisi Karya Sendiri. Teknik yang peneliti gunakan dalam mengambil sampel yaitu teknik sampling jenuh, menurut Sugiyono penentuan sampel pada teknik ini menggunakan semua anggota populasi apabila jumlahnya relatif kecil. Siswa pada kelas VI berjumlah 15 orang, sehingga dengan jumlah tersebut peneliti menggunakan semua populasinya.

Siswa pada kelas tersebut memiliki karakteristik dan memiliki masalah yang berbeda, ada beberapa siswa memiliki karakteristik sikap yang baik, perilaku yang sopan namun memiliki permasalahan sulit untuk memahami penjelasan guru dan cenderung sering lupa terhadap materi yang telah dijelaskan, serta ada beberapa siswa lebih cenderung sedikit nakal dan sulit untuk diatur dan memiliki permasalahan sering ribut didalam kelas.

Masalah yang telah penulis jelaskan secara rinci di atas, dapat diinterpretasikan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa di kelas VI adalah dikarenakan cara mengajar guru yang cenderung menggunakan metode ceramah, penyampaian media pembelajaran yang kurang menarik, dan penggunaan perangkat pembelajaran yang tidak kreatif sehingga menimbulkan menurunnya antusias dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar.

#### D. Instrumen pengumpulan data

Jenis pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dan kualitatif, yaitu dengan menggunakan teknik wawancara, tes, dan dokumentasi.

##### 1. Teknik Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang mempertemukan dua orang atau lebih kemudian saling bertukar pikiran, menggali data, menggali ide atau informasi melalui cara tanya jawab sehingga dapat menegatahui data dan informasi yang dicari oleh penanya tersebut. Wawancara biasanya dilakukan dengan cara berhadapan oleh penanya dan penjawab atau juga disebut *face to face* oleh kedua orang tersebut. Selain dengan cara berhadapan, wawancara juga dapat dilakukan dengan cara melalui via telpon atau video online, dan hal yang terpenting adalah penanya mencatat dan merekam informasi yang ia dapat dari penjawab atau narasumber.<sup>2</sup>

Dalam pelaksanaan wawancara pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada pihak terkait yaitu guru atau wali kelas dan siswa kelas VI yang dilakukan di SD Negeri 200223 Padangsidempuan dengan pertanyaan yang menyangkut siswa kelas VI.

##### 2. Teknik Tes

Tes adalah teknik yang digunakan yaitu dengan membagikan butiran-

---

<sup>2</sup> Yusuf Tojiri, Hari Setia Putra, and Nur Faliza, *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, Dan Analisis Data* (Takaza Innovatix Labs, 2023).

butiran soal pertanyaan tertulis kepada siswa yang mana pada setiap butir soal mewakili satu variabel yang akan diukur. Tes dibuat dalam bentuk rentetan pertanyaan dan sejenisnya yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, bakat, dan keterampilan siswa.<sup>3</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes berupa soal *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* di kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidimpuan.

### 3. Observasi

Selain melakukan serangkaian uji coba atau penerapan media pembelajaran dan soal tes yang telah diberikan kepada siswa, selanjutnya peneliti juga melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang diterapkan, yaitu berupa lembar observasi yang berisi keterangan yang disesuaikan dengan modul ajar sehingga peneliti dapat mengetahui perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian mengambil hipotesis sementara yang bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa pasca penerapan media pembelajaran.<sup>4</sup>

## E. Langkah-langkah prosedur penelitian

Proses penelitian yang penulis terapkan mengikuti langkah dan prosedur yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas (PTK) sebagaimana yang sering kita sebut dengan siklus. Berdasarkan hal tersebut, prosedur penelitian

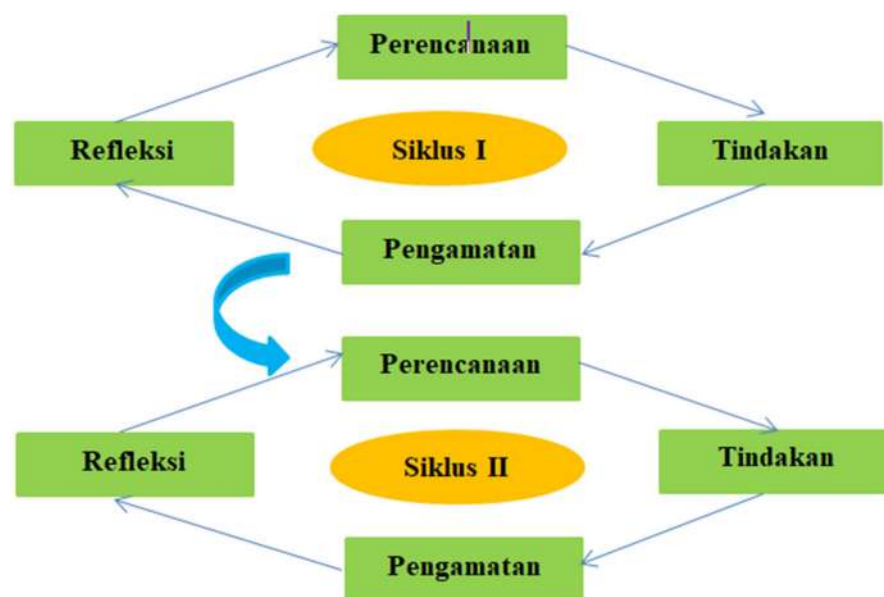
---

<sup>3</sup> *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran* (Penerbit P4I, 2022).

<sup>4</sup> Sari and others, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development* (Pradina Pustaka, 2024)

ini menggunakan siklus Kurt Lewin yang menyatakan bahwa, dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok, yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*Refecting*). Siklus ini akan terus dilakukan secara berulang-ulang sampai indikator yang telah ditentukan dapat dicapai.<sup>5</sup>

**Gambar 3.1.** Siklus Kurt Lewin



### 1. Siklus I

#### a) Perencanaan

Rencana tindakan pada tahap ini adalah langkah awal yang penulis siapkan sebelum menerapkan media pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun langkah-langkah tersebut yaitu:

- 1) Mengirimkan surat izin meneliti kepada Kepala Sekolah SD Negeri 200223 Padangsidempuan.

<sup>5</sup> Fery Muhamad Firdaus and others, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI Dilengkapi Tutorial Olah Data Dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022).

- 2) Melakukan wawancara kepada Wali Kelas yang akan dijadikan kelas untuk penelitian.
  - 3) Melakukan observasi pada kelas yang akan penulis jadikan tempat penelitian.
  - 4) Menyusun rencana pelaksanaan dan materi pembelajaran yang akan diujikan kepada siswa.
  - 5) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
  - 6) Menyiapkan soal *Pre-Test*, *Post-Test*, dan lembar observasi untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa.
- b) Pelaksanaan

Kegiatan yang penulis lakukan pada tahap ini yaitu menerapkan Modul Ajar dan materi yang telah dipersiapkan pada kelas kontrol yaitu kelas VI. Langkah-langkah yang penulis lakukan ialah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
  - a. Guru memberikan salam.
  - b. Guru mengajak semua siswa berdoa'a.
  - c. Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama.
  - d. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran.
  - e. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan
- 2) Kegiatan Inti
  - a. Siswa diingatkan kembali tentang pembelajaran yang akan

diajarkan.

- b. Siswa menyebutkan kembali materi yang akan diajarkan.
- c. Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran.
- d. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- e. Siswa menggabungkan jawaban dari masing-masing kelompok.
- f. Siswa dan guru mendiskusikan jawaban.
- g. Kelompok siswa diinstruksikan untuk membuat teks puisi.
- h. Setiap kelompok diwakili satu orang untuk membaca puisi.

### 3) Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan Reward kepada setiap kelompok.
- b. Guru memberikan penguatan kepada siswa.
- c. Guru kembali mengulangi materi yang telah diajarkan kepada siswa.
- d. Siswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.
- e. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum menutup pembelajaran.
- f. Guru mengucapkan terimakasih kepada seluruh siswa dan mengucapkan salam.

### c) Observasi

Tindakan yang penulis lakukan pada tahap ini yaitu mengamati tindakan siswa selama melakukan proses pembelajaran yang telah direncanakan dengan metode ceramah dan diskusi kelompok sehingga dapat

memantau perkembangan siswa.

d) Refleksi

Kegiatan pada tahap ini penulis melakukan refleksi pada keseluruhan rangkaian yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan tingkat kegagalan. Kemudian mengambil tindakan untuk perencanaan pada siklus berikutnya apabila belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, selanjutnya peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dibuat sebelumnya.

2. Siklus II

a) Perencanaan

Pada tahap ini penulis merancang langkah-langkah yang berbeda dari siklus I, yang mana pada siklus ini penulis tidak hanya menerapkan metode ceramah, melainkan juga dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif melalui *Articulate Storyline*. Untuk lebih jelasnya, perhatikan langkah-langkah dibawah ini:

- 1) Penulis menyiapkan Modul Ajar yang berbeda dengan siklus I.
- 2) Menyiapkan sarana dan media pembelajaran interaktif melalui *Articulate Storyline*.
- 3) Menyiapkan kuisisioner dan tes dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap pembelajaran yang telah diajarkan dengan media interaktif.

b) Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a.
- b. Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama.
- c. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan siswa.
- d. Pembiasaan Membaca Surah Pendek.
- e. Menginformasikan tema yang akan diajarkan.

2) Kegiatan Inti

- a. Siswa diingatkan kembali tentang pembelajaran yang akan diajarkan.
- b. Siswa menyebutkan kembali tentang materi yang telah diingatkan guru.
- c. Siswa menyimak penjelasan materi dengan melalui media pembelajaran interaktif.
- d. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, guru memberi kesempatan kepada tiap kelompok untuk menjawab 5 pertanyaan atau Quiz bergilir sesuai nomor kelompok siswa.
- e. Siswa memilih jawaban yang ditampilkan oleh guru yang berbentuk pilihan berganda.
- f. Siswa dan guru menyaksikan bersama jawaban tersebut

benar atau tidak.

- g. Selesai menjawab Quiz, kelompok siswa diinstruksikan untuk membuat tugas.
- h. Setiap kelompok diwakili satu orang siswa untuk mempresentasikan tugas kelompoknya.

### 3) Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan Reward kepada setiap kelompok.
- b. Guru memberikan penguatan kepada siswa.
- c. Guru kembali mengulangi materi yang telah diajarkan.
- d. Salah seorang siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menyimpulkan pembelajaran.
- e. Guru mengajak seluruh siswa untuk berdoa sebelum menutup pembelajaran.
- f. Guru mengucapkan terimakasih kepada seluruh siswa dan mengucapkan salam sebelum meninggalkan ruangan kelas.

### c) Observasi

Kegiatan pada tahap ini ialah mengawasi dan memantau siswa selama pembelajaran dan partisipasi siswa ketika menyimak penjelasan guru menggunakan media interaktif melalui *Articulate Storyline* untuk selanjutnya memberikan kuisisioner kepada siswa.

### d) Refleksi

Kegiatan pada tahap ini penulis ambil dari hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, kemudian membandingkan hasil belajar siswa pada kedua siklus tersebut. Untuk mengetahui tingkat

pemahaman siswa pada kedua kelas tersebut, penulis menetapkan nilai berdasarkan nilai KKM yang diterapkan pada sekolah tersebut. Apabila nilai siswa atau *Post- test* mengalami peningkatan dari nilai hasil belajar *Pre-test*, maka penelitian ini dapat di berhentikan. Sebaliknya, apabila hasil belajar tidak mengalami peningkatan, maka penelitian akan terus diulang pada siklus berikutnya hingga mencapai peningkatan hasil belajar.

#### F. Teknik analisis penelitian

Dalam melakukan analisis terdapat data hasil penelitian, teknik yang penulis gunakan adalah teknik *N-Gain (Normalized Gain)* yaitu teknik analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi.<sup>6</sup>

Untuk mengukur skala pengaruh dari hasil belajar siswa melalui hasil *Pre-Test* dan hasil *Post-Test* siswa, untuk analisis tersebut peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dengan perhitungan skor *N-Gain* hingga menghasilkan nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi dari hasil perhitungan tersebut. Selanjutnya mengidentifikasi pemahaman siswa meningkat setelah intervensi pembelajaran dengan rumus sebagai berikut<sup>7</sup> :

---

<sup>6</sup> 'Mengukur Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Analisis N-Gain', *Universitas Negeri Surabaya*, 2024, p. 1 <[https://pendidikan-fisika.fmipa.unesa.ac.id/post/mengukur-efektivitas-pembelajaran-dengan-metode-analisis-n-gain#:~:text=N-Gain \(Normalized Gain\), pemahaman siswa terhadap suatu materi.](https://pendidikan-fisika.fmipa.unesa.ac.id/post/mengukur-efektivitas-pembelajaran-dengan-metode-analisis-n-gain#:~:text=N-Gain%20(Normalized%20Gain),pemahaman%20siswa%20terhadap%20suatu%20materi.)> [accessed 9 February 2025].

<sup>7</sup> Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh Azhar, 'Efektivitas Pembelajaran Statistika

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Posttest}}$$

**Tabel 3.1.** Klasifikasi Nilai Gain

Nilai g	Kategori
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Dalam melakukan penskoran atau penilaian pada penelitian ini, penulis menerapkan penilaian berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan di SD Negeri 200223 Padangsidempuan. Berikut tabel penjelasan mengenai nilai KKM di sekolah tersebut :

**Tabel 3.2.** Tabel Nilai KKM

Nilai	Predikat	Keterangan
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
70-79	C	Cukup
60-69	D	Kurang
<59	E	Sangat Kurang

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Analisis Data Prasiklus**

##### **1. Kondisi Awal**

Sebelum penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline, kondisi awal siswa menunjukkan bahwa siswa masih kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang konvensional yang digunakan sebelumnya masih belum cukup mendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Nilai awal siswa dapat di lihat pada tabel 4.1. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa siswa, dapat dilihat bahwa beberapa di antara siswa tersebut masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan melalui wawancara yang peneliti lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami materi yang guru ajarkan, sehingga perlu dilakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

##### **2. Observasi Lokasi Penelitian**

Pada tanggal 24 April 2025, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan yang beralamat di desa atau kelurahan Aek Tampang, Padangsidimpuan Tenggara, merupakan sekolah yang akan menjadi tempat penelitian dilakukan. Tujuan peneliti datang ke sekolah tersebut adalah untuk mengantar surat riset sekaligus meminta

izin kepada ibu Latifah Hanum Nasution, selaku kepala sekolah SD Negeri 200223 Padangsidempuan sebelum melakukan penelitian. Kepala sekolah dengan senang hati menerima kehadiran peneliti dan mendapat sambutan hangat dalam diskusi singkat mengenai proses penelitian yang akan peneliti lakukan.

**Gambar 4. 1** Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SD Negeri 200223 Padangsidempuan



Setelah mendapat izin dari ibu kepala sekolah, selanjutnya peneliti meminta izin untuk menemui ibu Mahyuni yang merupakan wali kelas VI yang nantinya kelas tersebut akan menjadi tempat peneliti dalam melakukan penelitian. Tanpa keberatan, wali kelas VI memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan siswanya sebagai objek penelitian, wali kelas juga mendukung penuh rencana penelitian yang peneliti sampaikan. Proses diskusi dengan wali kelas VI peneliti lakukan dengan menyampaikan gambaran dan langkah penelitian nantinya, sekaligus melakukan wawancara pra siklus untuk mengetahui kondisi siswa di kelas VI.

**Gambar 4. 2** Wawancara dengan wali kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidempuan



Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VI, peneliti memperoleh beberapa informasi mengenai media pembelajaran yang pernah gunakan, menurut informasi yang disampaikan ibu tersebut, media pembelajaran yang sebelumnya digunakan hanya sebatas teks penjelasan materi berbasis power point. Melalui informasi itu wali kelas VI semakin tertarik dengan media dan metode yang peneliti gunakan, karena menganggap media tersebut akan mampu meningkatkan hasil belajar siswanya. Hasil belajar yang belum maksimal masih menjadi permasalahan di kelas VI, dari 14 jumlah siswa 12 di antaranya masih belum mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai KKM.

Peneliti menyampaikan kontribusi yang didapat dari penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat mendapatkan hasil belajar yang maksimal sesuai dengan KKM. Peneliti juga menggali informasi mengenai kondisi siswa, latar belakang ekonominya, berdasarkan wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa

jumlah siswa di kelas VI sebanyak 14 siswa, terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan.

### 3. Validasi Instrumen Tes

Pada tanggal 25 April 2025, peneliti melakukan validasi untuk instrumen tes yang peneliti gunakan dengan wali kelas VI, validasi ini dilakukan untuk memastikan tes yang akan peneliti gunakan nantinya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil validasi tes tersebut masih kurang sesuai dengan materi yang peneliti gunakan, ada beberapa hal yang perlu ditambahkan, salah satunya yaitu menambahkan tes kepada siswa agar siswa menuliskan puisi walaupun hanya empat bait atau baris saja. Wali kelas VI juga meminta agar penelitian secepatnya dilakukan karena pada tanggal 05 Mei 2025, siswa akan menjalani ujian sekolah. Peneliti juga menyampaikan penelitian yang dimaksud akan dilakukan pada tanggal 26 dan menyesuaikan dengan siklus berikutnya.

### 4. Pelaksanaan Pre-Test

**Gambar 4. 3** Siswa mengerjakan soal pre-test yang peneliti berikan



Sebelum masuk pada tahap siklus I dan siklus II, peneliti terlebih dahulu melakukan Pre-Test kepada siswa pada hari Kamis tanggal 24 april 2025, dimulai pada jam kedua yaitu pukul 10.00 wib. Pre-Test dilakukan selama 35 menit dengan jumlah soal tes sebanyak 5 soal. Dari hasil Pre-Test didapatkan hasil rata-rata nilai siswa sebagai berikut:

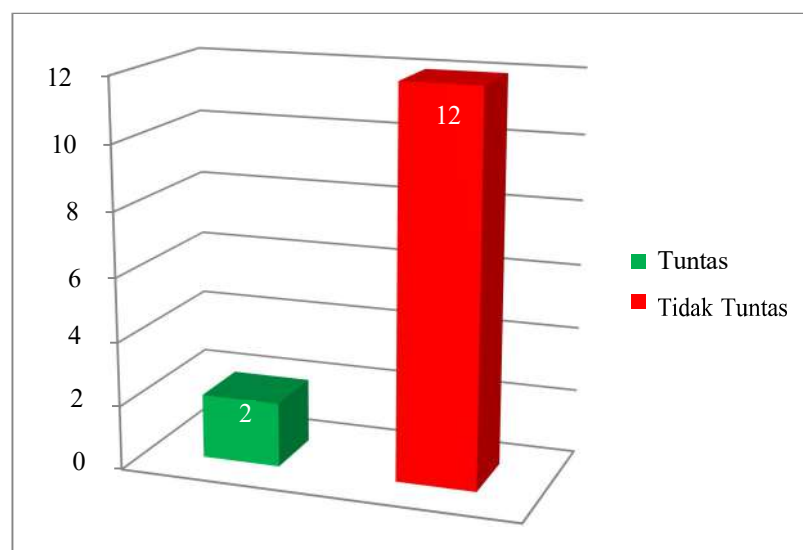
**Tabel 4. 1** Skor Hasil Pre-Test Siswa

No	Nama Siswa	Soal pre-test					Nilai Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Siswa 1	5	10	10	15	5	45	Tidak Tuntas
2	Siswa 2	15	5	10	15	10	55	Tidak Tuntas
3	Siswa 3	5	0	10	10	10	35	Tidak Tuntas
4	Siswa 4	10	5	10	10	10	45	Tidak Tuntas
5	Siswa 5	10	20	15	20	15	80	Tuntas
6	Siswa 6	10	15	10	10	5	50	Tidak Tuntas
7	Siswa 7	5	5	10	10	15	45	Tidak Tuntas
8	Siswa 8	15	15	20	10	15	75	Tuntas
9	Siswa 9	5	10	5	10	10	40	Tidak Tuntas
10	Siswa 10	10	10	10	5	5	40	Tidak Tuntas
11	Siswa 11	10	15	5	10	10	50	Tidak Tuntas
12	Siswa 12	10	15	5	5	10	45	Tidak Tuntas
13	Siswa 13	5	5	15	10	15	50	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	15	10	10	5	5	45	Tidak Tuntas

Rata-rata	50,00
Nilai Minimum	35
Nilai Maksimum	80

Dari tabel data Pre-Test di atas, dapat dilihat jika pembelajaran yang menggunakan metode konvensional masih belum maksimal dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari 14 siswa, hanya 2 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dengan nilai minimum 35 dan nilai maksimum 80. Rata-rata ini belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu  $>75$  dari seluruh jumlah siswa di kelas VI.

**Gambar 4. 4** Diagram Ketuntasan Hasil Pre-Test



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat dari hasil Pre-Test siswa bahwa terdapat 12 dari 14 siswa kelas VI masih belum bisa menguasai pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang masih tergolong rendah.

Dari 14 jumlah siswa kelas VI, hanya 2 siswa saja mendapatkan hasil yang tuntas, sedangkan 12 siswa masih belum tuntas. Melihat kondisi ini, peneliti berencana untuk menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline pada materi puisi mata pelajaran. Hasil ini peneliti gunakan sebagai acuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidempuan.

## **B. Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus ini peneliti membagi menjadi empat tahap, yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Action*), pengamatan (*Observing*), refleksi (*Reflecting*) yang akan membentuk suatu siklus. Untuk lebih jelasnya mengenai penjelasan setiap tahapannya, peneliti uraikan sebagai berikut:

### 1. Tahap perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, rancangan kegiatan utama peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Memahami secara mendalam materi dan bahan ajar yang digunakan sesuai konsep pembelajaran.
- b. Menentukan tujuan dalam pembelajaran
- c. Menetapkan media pembelajaran yang kooperatif dalam pembelajaran, yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline.
- d. Menyusun Modul Pembelajaran yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian.

- e. Mempersiapkan soal tes yang akan diberikan kepada siswa.
- f. Membuat lembar wawancara untuk guru dan siswa serta lembar observasi untuk peneliti dan siswa.

## 2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti melakukan satu kali pertemuan pada hari Selasa tanggal 29 April 2025, pembelajaran dimulai pada pukul 10.05-11.15 wib setelah waktu istirahat pertama selesai. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan, peneliti sesuaikan dengan Modul Ajar yang sebelumnya telah peneliti siapkan agar proses pembelajaran berjalan dengan tertib.

### a. Kegiatan Awal

- 1) sebelum peneliti masuk ke dalam kelas, terlebih dahulu mengucapkan salam dan selamat pagi kepada siswa.
- 2) kemudian selanjutnya meminta siswa agar berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing sebelum memulai pembelajaran.
- 3) peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Garuda Pancasila bersama-sama dan kemudian mengecek kesiapan siswa dalam lembar absensi siswa.
- 4) peneliti menyampaikan topik pembelajaran yang akan dipelajari yaitu memulai dengan pertanyaan pemantik kepada siswa sebagai berikut:

5) Guru : “Apa yang di maksud dengan Puisi?”

6) Siswa : “Puisi adalah rangkain kata yang indah pak guru”

Guru : “Benar, akan tetapi masih kurang tepat jawabannya?”

Guru : “Kemudian pernahkah kalian membuat puisi?”

Siswa : “Pernah pak, tapi sekarang sudah lupa pak”

Guru : “Nah, untuk penjelasan lengkap mengenai puisi dan bagaimana cara membuatnya, akan kita pelajari bersama- sama”

b. Kegiatan Inti

1) pada kegiatan ini, peneliti memulai dengan memaparkan pengertian dari puisi kepada siswa agar membuka ingatan mereka tentang arti dari puisi yang sebelumnya sudah pernah mereka pelajari.

2) peneliti menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menggunakan media apapun untuk menyampaikan materi, hanya saja peneliti membuat media pembelajaran yang sederhana mencakup media interaktif tanpa ada audio, gambar, dan soal tes pada media tersebut.

3) materi dibuka dengan menjelaskan pengertian puisi, dilanjutkan dengan penjelasan karakteristik puisi, unsur-unsur karya puisi, majas, ungkapan, peribahasa dan langkah-langkah dalam menulis puisi.

**Gambar 4. 5** Proses penjelasan materi puisi pada siklus I



Selama penjelasan materi oleh peneliti, siswa terlihat masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, ditandai dengan beberapa dari siswa masih ada yang bercerita dengan teman sebangkunya selama proses berlangsung. Sehingga peneliti beberapa kali memberi teguran kepada siswa agar tetap fokus dalam menyimak penjelasan materi, namun hal sama masih tetap terulang selang beberapa saat setelah mereka ditegur. Menanggapi hal tersebut, peneliti tetap mengingatkan mereka bahwa materi yang disampaikan akan digunakan pada saat ujian sekolah nantinya.

Setelah peneliti memaparkan materi, selanjutnya peneliti memberikan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kepada siswa dan membagi mereka menjadi tiga kelompok, dalam LKPD tersebut memuat tata cara membuat puisi yang efektif berisi gambar dan tabel kata agar siswa dapat merangkai kalimat per bait atau baris puisi. Peneliti tak hanya melakukan pengawasan, tetapi juga memberikan arahan kepada

siswa untuk memudahkan kelompoknya dalam menganalisis gambar. Terakhir peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk mengumpulkan hasil kelompok mereka dan mengintruksikan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya secara bergiliran.

c. Kegiatan Penutup

- 1) sebagai penguatan kepada siswa, peneliti sedikit mengulang materi tentang puisi secara singkat agar menguatkan ingatan mereka mengenai materi yang telah dipelajari.
- 2) meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.
- 3) setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum menutup pembelajaran, kemudian mengucapkan terimakasih atas partisipasi siswa dan mengucapkan salam sebelum keluar kelas.

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur sejauh mana efektivitas pembelajaran yang peneliti lakukan terhadap siswa di dalam kelas. Pedoman observasi tersebut peneliti sesuaikan dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dibuat dalam Modul Ajar, kemudian membuat keterangan apakah langkah-langkah tersebut terlaksana atau tidak. Apabila terlaksana, peneliti membuat tanda centang pada keterangan terlaksana atau tidak terlaksana, sehingga peneliti dapat mengetahui efektivitas pembelajaran

pada siklus I.

#### 4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil belajar siswa yang peneliti dapatkan pada siklus I, hasil yang peneliti dapatkan ialah beberapa siswa masih kurang berpartisipasi dalam pembelajaran serta kurang memahami materi tentang puisi. Berdasarkan hasil soal post-test yang peneliti berikan, nilai yang siswa peroleh tergolong masih rendah karena hanya menunjukkan sedikit pemahaman terhadap materi dan tidak menyatakan ulang pengertian materi.

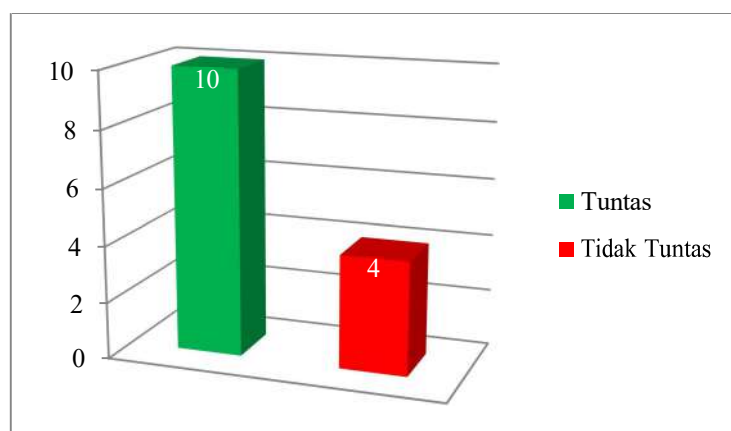
**Tabel 4. 2** Skor Hasil Post-Test Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Soal post-test					Nilai Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Siswa 1	10	10	15	15	15	65	Tidak Tuntas
2	Siswa 2	15	10	10	20	10	65	Tidak Tuntas
3	Siswa 3	20	10	15	15	15	75	Tuntas
4	Siswa 4	15	20	10	15	15	75	Tuntas
5	Siswa 5	20	15	20	15	20	90	Tuntas
6	Siswa 6	15	20	10	15	15	75	Tuntas
7	Siswa 7	20	10	15	20	10	75	Tuntas
8	Siswa 8	20	15	15	20	20	90	Tuntas
9	Siswa 9	10	20	15	15	15	75	Tuntas
10	Siswa 10	20	10	15	20	20	85	Tuntas
11	Siswa 11	15	10	15	15	15	70	Tidak Tuntas
12	Siswa 12	20	10	15	15	20	80	Tuntas
13	Siswa 13	10	15	10	20	20	75	Tuntas
14	Siswa 14	15	10	15	15	10	65	Tidak Tuntas

Rata-rata	75,71
Nilai Minimum	65
Nilai Maksimum	90

Berdasarkan tabel di atas, hanya 10 siswa yang memiliki nilai dengan predikat tuntas, sedangkan 4 siswa masih mendapatkan nilai yang tergolong rendah dengan rata-rata 75,71, dan belum mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dari hasil post-test pada siklus ini, terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dari hasil pre-test sebelumnya, dengan nilai minimum 65 dan nilai maksimum 90.

**Gambar 4. 6** Diagram Hasil post-test Siklus I



Pada diagram dapat dilihat jika jumlah siswa yang mendapatkan predikat tuntas yaitu sebanyak 10 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa, hasil ini memperlihatkan adanya peningkatan hasil post-test dari hasil pre-test sebelumnya. Namun, hasil ini belum dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, oleh karena itu siklus II akan peneliti lakukan dengan menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi articulate storyline dengan elemen yang lengkap agar dapat

meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih maksimal.

### C. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II peneliti lanjutkan pada hari rabu tanggal 7 Mei 2025 di kelas yang sama yang peneliti lakukan pada siklus I, siklus II ini dilanjutkan karena hasil belajar siswa pada siklus I masih belum maksimal dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pembelajaran dimulai pada pukul 08.35-09.45 WIB setelah siswa melakukan rutinitas senam pagi bersama di lapangan sekolah, serta masih tetap menggunakan Modul Ajar yang telah dibuat sebelumnya.

#### 1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- a. Peneliti menggunakan modul yang sebelumnya telah peneliti siapkan dan memuat langkah-langkah yang berbeda dengan Modul Ajar pada siklus I.
- b. Menyiapkan buku ajar kelas enam dan merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline.
- c. Peneliti juga mempersiapkan alat ukur berupa lembar observasi dan soal post-test.

#### 2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Setelah tahap perencanaan yang telah dimatangkan, selanjutnya peneliti melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang didesain melalui aplikasi articulate storyline.

- a. Kegiatan Awal

- 1) guru mengucapkan salam sebelum masuk ke dalam kelas lalu menanyakan bagaimana kabar siswa hari ini.
- 2) mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran agar mendapat keberkahan dalam belajar.
- 3) selanjutnya guru mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila bersama-sama untuk meningkatkan rasa nasionalisme siswa terhadap negara.
- 4) mengecek kehadiran siswa melalui daftar kehadiran atau absensi untuk memastikan kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran, serta menyampaikan bahwa materi masih sama seperti pembelajaran pada siklus I, yaitu menulis puisi karya sendiri.

b. Kegiatan Inti

**Gambar 4. 7** Proses penjelasan materi puisi pada siklus II dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline



- 1) guru mengajak siswa untuk mengingat kembali tentang materi puisi yang sebelumnya telah dipelajari pada siklus I,

- kemudian menjelaskannya kembali secara singkat dan padat dengan media pembelajaran interaktif.
- 2) setelah memamparkan materi secara singkat, guru kemudian membagi siswa menjadi dua kelompok yang terdiri dari 7 siswa untuk kelompok 1 dan 7 siswa untuk kelompok 2.
  - 3) siswa diarahkan oleh guru sebelum mengikuti soal quiz yang telah guru siapkan, sementara siswa menjawab soal quiz secara bergantian dengan kelompok lain.

**Gambar 4. 8** Siswa menjawab soal quiz melalui media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline yang peneliti sediakan



Siswa akan diarahkan menjawab soal yang siswa anggap benar, namun apabila jawaban salah maka kelompok lain berhak mengambil soal tersebut dan menjawab pertanyaannya. Hal demikian terus berlanjut sampai soal kelima selesai dan didapatkan kelompok pemenangnya, kemudian siswa diberikan soal post-test untuk menguji pemahamannya, selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk mempresentasikan jawaban dari soal post-test tersebut

secara bergiliran dengan kelompok lain.

c. Kegiatan Penutup

- 1) ada kegiatan ini, guru memberikan Reward kepada siswa sebagai bentuk penghargaan atas hasil kelompok dan partisipasi siswa karena telah aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) penguatan juga diberikan kepada siswa yang kelompoknya kalah dari kelompok yang menang, hal demikian bertujuan agar siswa tetap bekerja keras dalam belajar dan tidak mudah berputus asa dalam mencapai tujuannya.

**Gambar 4. 9** Peneliti memberikan reward kepada siswa



Guru juga mengulangi sekilas tentang puisi agar menguatkan ingatan siswa mengenai materi yang telah dipelajarinya, kemudian meminta siswa menyimpulkan pembelajaran dan memberikannya reward atas keberaniannya. Sebelum menutup pembelajaran, guru mengajak siswa untuk berdoa dan mengucapkan terimakasih atas

partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terakhir, guru mengucapkan salam sebelum meninggalkan ruangan kelas.

### 3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Tahap pengamatan penulis lakukan dengan menggunakan lembar observasi yang disesuaikan dengan Modul ajar, lembar observasi ini masih sama seperti lembar observasi pada siklus I, hanya saja isi lembar observasinya disesuaikan dengan langkah-langkah dalam Modul Ajar pada siklus II. Modul yang lebih detail dapat dilihat pada Lampiran 1.

### 4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti merefleksikan hasil belajar yang didapat pada siklus II melalui hasil post-test kemudian membandingkan hasilnya. Selanjutnya mengidentifikasi hasil belajar siswa tersebut untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar pasca penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline.

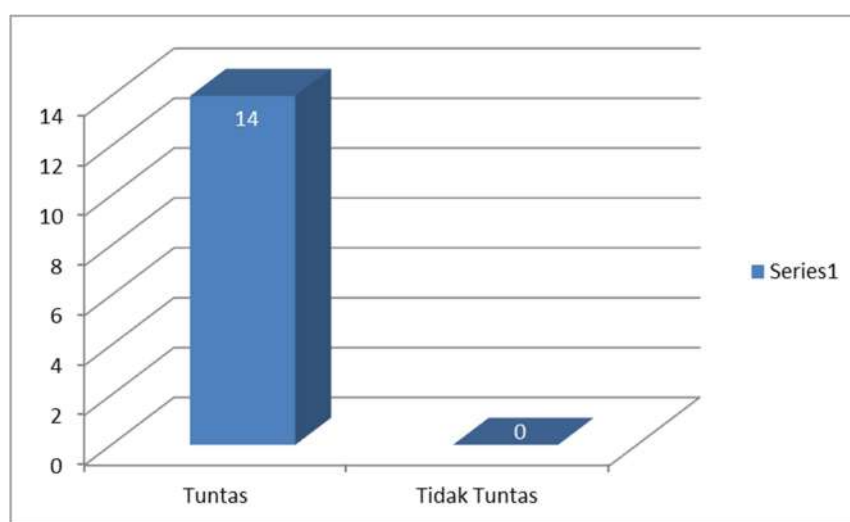
**Tabel 4. 3** Skor Hasil Post-Test Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Soal post-test					Nilai Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Siswa 1	15	20	20	15	20	90	Tuntas
2	Siswa 2	15	20	15	20	20	90	Tuntas
3	Siswa 3	20	15	20	20	15	90	Tuntas
4	Siswa 4	20	20	20	15	20	95	Tuntas
5	Siswa 5	20	20	20	20	20	100	Tuntas

6	Siswa 6	20	15	15	20	20	90	Tuntas
7	Siswa 7	20	20	15	20	20	95	Tuntas
8	Siswa 8	20	20	20	20	20	100	Tuntas
9	Siswa 9	20	20	15	20	20	95	Tuntas
10	Siswa 10	15	20	20	20	20	95	Tuntas
11	Siswa 11	15	20	20	20	15	90	Tuntas
12	Siswa 12	20	20	20	20	20	100	Tuntas
13	Siswa 13	20	20	20	20	20	100	Tuntas
14	Siswa 14	20	20	20	15	20	95	Tuntas
Rata-rata								94,64
Minimum								90
Maksimum								100

Hasil temuan yang peneliti peroleh pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dari 14 siswa seluruhnya mendapatkan predikat tuntas dengan nilai rata-rata 94,64, nilai minimum 90, dan nilai maksimum 100.

**Gambar 5. 0** Diagram Hasil post-test Siklus II



Berdasarkan hasil ini, maka hasil pembelajaran yang di inginkan telah

tercapai karena sudah  $>75$  sesuai KKM di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan, sehingga dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II, maka peneliti dapat menghentikan penelitian ini tanpa harus mengulang pada siklus berikutnya.

#### **D. Analisis Data**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan, kelurahan Aek Tampang, Padangsidimpuan Tenggara, Kota Padangsidimpuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 24 April 2025 sampai tanggal 08 Mei 2025. Penelitian ini melibatkan sebanyak 14 siswa kelas VI SD Negeri 2002223 Padangsidimpuan. Setelah peneliti melakukan serangkaian pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagi menjadi dua siklus, yakni siklus I dan Siklus II yang menerapkan teori Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap. Setiap tahap peneliti lakukan dengan menggunakan alat ukur yang berbeda, pada tahap pertama peneliti melakukan perencanaan berupa mengantar surat izin riset kepada kepala sekolah dan wali kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidimpuan. Selanjutnya menyampaikan rencana penelitian yang akan peneliti lakukan.

Pengumpulan data peneliti lakukan dengan melakukan wawancara kepada wali kelas VI untuk mengetahui kondisi siswa di dalam kelas tersebut, berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa nilai atau hasil belajar yang tergolong rendah, masih menjadi kendala yang wali kelas alami. Wali kelas juga telah melakukan upaya dengan mencari

solusi untuk mengatasi hasil belajar siswa yang tergolong rendah, salah satunya ialah berkolaborasi dengan guru lain untuk menciptakan metode pembelajaran yang efektif bagi siswa.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VI yaitu Yunisah (Yu) juga demikian, Yu juga menyadari hasil belajar yang ia dapatkan masih rendah, hal ini di sebabkan karena Yu masih sering tidak fokus dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan Yu tidak memahami materi yang guru sampaikan, metode belajar yang kurang menarik membuat Yu menjadi mudah bosan dan enggan mendengarkan penjelasan dari guru.

Selain wawancara, peneliti juga menggunakan alat ukur berupa tes kepada siswa yang terdiri dari pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum penerapan media pembelajaran interaktif yang telah peneliti buat, kemudian post-test diberikan setelah penerapan media pembelajaran interaktif yaitu pada siklus I dan siklus II. Untuk melakukan rekapitulasi pada hasil penelitian ini, peneliti menggunakan analisis N-Gain (Normalize Gain) yaitu dengan membandingkan antara hasil pre-test dengan hasil post-test.

**Tabel 4. 4** Penjumlahan Dengan N-Gain

Penjumlahan Skor N-Gain						
Nama Siswa	Post-test	Pre-test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	Skor N-Gain	N-gain (%)
Siswa 1	90	45	45	55	0.82	81.82
Siswa 2	90	55	35	45	0.78	77.78
Siswa 3	90	35	55	65	0.85	84.62
Siswa 4	95	45	50	55	0.91	90.91

Siswa 5	100	80	20	20	1.00	100.00
Siswa 6	90	50	40	50	0.80	80.00
Siswa 7	95	45	50	55	0.91	90.91
Siswa 8	100	75	25	25	1.00	100.00
Siswa 9	95	40	55	60	0.92	91.67
Siswa 10	95	40	55	60	0.92	91.67
Siswa 11	90	50	40	50	0.80	80.00
Siswa 12	100	45	55	55	1.00	100.00
Siswa 13	100	50	50	50	1.00	100.00
Siswa 14	95	45	50	55	0.91	90.91
Rata-rata	94.64	50	44.64	50	0.90	90.02

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, dapat dilihat jika skor nilai gain yaitu sebesar 0,90 dengan nilai ini, skor nilai gain dapat di kategorikan tinggi karena apabila nilai gain  $> 0,7$  maka nilai tersebut sudah termasuk nilai yang tinggi. Selaras dengan nilai gain, nilai persen rata-rata yang dihasilkan yaitu 90,02, apabila nilai persen  $> 76$  maka dapat di tafsirkan jika penggunaan nilai N-Gain efektif untuk menghitung hasil Pre-test dan Post-test.

**Tabel 4. 5** Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Kriteria	Pra Siklus (Pre-test)	Siklus I (Post-test)	Siklus II (Post-test)
1	Nilai rata-rata siswa	50,00	75,71	94,64
2	Siswa yang tuntas belajar	2	4	14
3	Siswa yang belum tuntas belajar	12	10	0

Berdasarkan keterangan dari tabel rekapitulasi Hasil Penelitian di atas, maka dapat dilihat jika nilai rata-rata siswa pada setiap siklusnya mengalami

peningkatan pasca penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline. Jumlah siswa yang tuntas belajar juga terus meningkat secara signifikan seiring tahapan siklus I dan siklus II. Maka dapat dinyatakan jika N-Gain Score termasuk kategori tinggi dan memenuhi standar keberhasilan, dalam penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline.

Alat ukur selanjutnya yang peneliti gunakan yaitu berupa lembar observasi selama kegiatan pembelajaran di kelas, lembar observasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas rencana pembelajaran yang peneliti rencanakan, agar peneliti mengetahui bagaimana evaluasi pada rencana pembelajaran yang peneliti buat. Observasi yang peneliti lakukan pada siklus I dan siklus II terdapat perbedaan yang tidak terlalu signifikan, hanya saja beberapa rencana pembelajaran pada siklus I sengaja peneliti lewatkan karena kendala di dalam kelas. Namun, hal tersebut dapat tertutupi pada siklus II yang dapat dijalankan sesuai rencana pembelajaran (Modul Ajar).

#### **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Proses pembelajaran dilakukan pada kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidimpuan. Pada tahap pertama, peneliti memberikan soal pre-test kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, serta agar peneliti dapat mengetahui langkah selanjutnya dalam meningkatkan hasil belajar tersebut. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengulang materi dan tidak mampu untuk menulis puisi karyanya sendiri, sehingga berdampak pada rendahnya nilai belajar siswa pada hasil pre-test.

Hasil pre-test yang didapatkan di kelas VI dari 14 siswa, nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 80 dan yang terendah yaitu 35 dengan nilai rata-rata 50.

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh untuk tahap kedua, pembelajaran menulis puisi karya sendiri menggunakan media interaktif di kelas VI diperoleh hasil post-test pada siklus I yang belum maksimal dan juga nilai belajar beberapa siswa yang masih rendah. Hasil ini dibuktikan dengan nilai rata-rata post-test yang masih di bawah nilai KKM di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Putri Kartika Sari dan Muhammad Hanif pada siswa kelas IV SDN Tambakrejo Magetan, dari jumlah sebanyak 21 siswa didapatkan nilai pre-test dengan rata-rata 66.19. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan multimedia interaktif berbasis articulate storyline tergolong cukup rendah.<sup>1</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis puisi karya sendiri dalam tahap ini, peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline. Berdasarkan hasil post-test pada siklus II yang telah peneliti berikan pada 14 siswa, nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 100 sebanyak 4 siswa, sedangkan nilai terendah yaitu 90 sebanyak 5 siswa, hasil post-test dapat dilihat pada lampiran. Jumlah rata-rata yang diperoleh yaitu 94.64. Sesuai dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai yang baik.

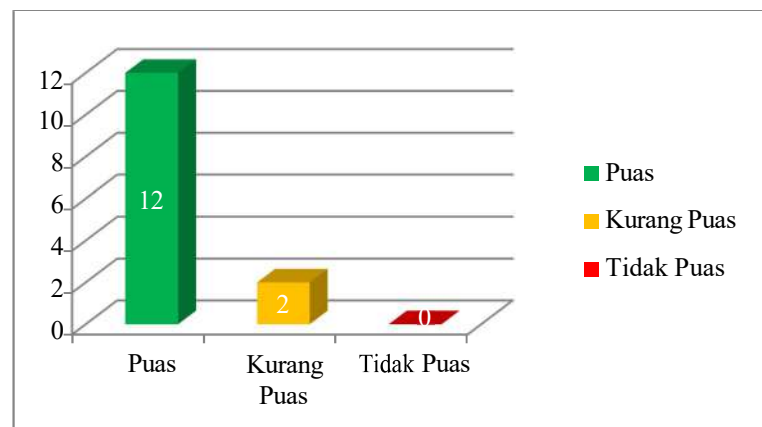
Siswa terlihat sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran karena

---

<sup>1</sup> Putri Kartika Sari and Muhammad Hanif, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Magetan', *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5.2 (2023), 153–61.

penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik, mendorong siswa untuk selalu memperhatikan penjelasan guru. Siswa juga terlihat mudah memahami materi puisi yang peneliti jelaskan, hal ini dibuktikan dengan beberapa siswa mampu menunjukkan pemahaman yang cukup baik dan lengkap dalam menyatakan ulang materi. Selain itu, adanya lembar kuisisioner yang dapat dilihat pada lampiran, mengenai kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline memperkuat keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Gambar 4. 10** Tingkat kepuasan siswa terhadap media



Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sulastina dan kawan-kawan pada siswa kelas V di SDN 172 Enrekang dan SDN 1 Enrekang. Penelitian dilakukan pada siswa kelas kontrol (25 siswa) dan kelas eksperimen (25 siswa), dengan cara penerapan pre-test dan post-test pada setiap kelas. Berdasarkan hasil penelitian pasca penerapan multimedia interaktif di kelas eksperimen, nilai rata-rata pre-test yaitu 70.79, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 82.69. Sementara di kelas

kontrol, rata-rata pre-test adalah 69.39 dan rata-rata post-test naik menjadi 79.25. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif articulate storyline yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>2</sup>

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan pada pengalaman peneliti selama berada dalam proses penelitian, terdapat beberapa kendala yang menjadi keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian tersebut. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, untuk menyempurnakan hasil penelitiannya. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini sendiri masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penelitian yang akan datang. Beberapa keterbatasan dari penelitian ini, yaitu antara lain:

1. Jumlah siswa kelas VI yang terbatas yaitu berjumlah 14 siswa, masih terbilang kurang untuk menggambarkan keadaan siswa yang sesungguhnya. Maka perlu adanya penelitian dengan sampel yang lebih luas dengan instrumen yang lebih lengkap.
2. Pada proses pengumpulan data, informasi yang diberikan siswa terkadang tidak menunjukkan informasi yang sebenarnya, hal ini dapat terjadi karena adanya perbedaan pemikiran, pemahaman dan anggapan yang berbeda-beda oleh setiap siswa. Serta faktor lain seperti kejujuran pengisian kuisioner kepusan siswa terhadap penggunaan media

---

<sup>2</sup> Sulastina, Tri Suminar, and Deni Setiawan, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PKN Kelas V', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8.1 (2025), 12–31.

pembelajaran.

3. Adanya keterbatasan waktu penelitian, tenaga dan kemampuan yang di miliki oleh peneliti.
4. Hasil analisis yang peneliti ambil hanya berdasarkan perolehan data yang peneliti kumpulkan dalam proses penelitian. Maka di harapkan adanya penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline dengan metode yang berbeda.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Sebagai akhir pembahasan dalam penelitian ini, maka akan peneliti kemukakan kesimpulan yang dapat diperoleh dari data yang peneliti kumpulkan, hasil temuan penelitian, dan pembahasan yang peneliti ambil dalam penelitian ini yakni penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidempuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* pada siklus II yang mengalami peningkatan dari nilai *pre-test* pada siklus I sebelumnya, pada siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 47.86 dengan nilai minimum 35 dan nilai maksimum 65.

Siswa yang mendapat nilai  $<75$  sebanyak 14 siswa (100%). Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata siswa yaitu 84.64 dengan nilai minimum 80 dan nilai maksimum 95 serta seluruh siswa mendapat nilai  $>75$  tanpa ada siswa yang mendapat nilai  $<75$ . Hasil rekapitulasi antara hasil *pre-test* dan *post-test*, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 36,78. Berdasarkan rekapitulasi antara hasil *pre-test* dan *post-test* dengan perhitungan *N-Gain Score*, nilai rata-rata siswa yaitu 0.71 dan dapat di kategorikan Tinggi karena  $g > 0.7$ , maka hasil dapat di katakan tinggi dan penerapan media interaktif yang peneliti gunakan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri 200223

Padangsidempuan.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Secara teoritis, penelitian ini membuktikan penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri 200223 Padangsidempuan. Kemudian memiliki implikasi terhadap pengayaan pengetahuan dalam Penelitian Tindakan Kelas, serta dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami makna puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan implikasi bagi guru, dapat menjadi salah satu media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkhususnya ketika mempelajari materi menulis puisi karya sendiri.

Jika dilihat dari implikasi praktis, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran lebih efektif dari pada tidak menggunakan media sama sekali. Sehingga media dalam penelitian ini dapat menjadi alternatif untuk mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan di dalam kelas sebagai materi ajar.

## **C. Saran**

1. Bagi peneliti, harapannya kepada mahasiswa atau peneliti lain perlu memperhatikan bahwa hasil analisis dalam penelitian ini masih belum sempurna. Peneliti juga berharap, adanya pengkajian lebih dalam pada media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate*

*storyline* karena masih banyak kekurangan akibat waktu yang terbatas maupun kemampuan dari peneliti sendiri.

2. Bagi siswa, siswa perlu berperan aktif dalam proses pembelajaran dan lebih meningkatkan usaha belajarnya, dengan itu maka dapat diperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi guru dan pihak sekolah, media pembelajaran interaktif ini dapat diterapkan di SD Negeri 200223 Padangsidempuan dan dapat digunakan secara berkala dengan media pembelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, N A, A N Ashifa, K S Septiana, E Nafiani, N F Kusteja, E Nurfitriyani, and others, *Dinamika Desain Belajar Dan Pembelajaran* (Kaizen Media Publishing, 2024)
- Apriyanto, Ali, T Haryanti, H Hidayah, E Efitra, and E Pamela, *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024)
- Faiz, Aiman, and Imas Kurniawaty, 'Urgensi Pendidikan Nilai Di Era Globalisasi', *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022)
- Febrianto, Isna, Yulia Maftuhah Hidayati, and Rini Untari, 'Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Website Berbasis Articulate Storyline', *Educatif Journal of Education Research*, 4.3 (2022), 181–86
- Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Bumi Aksara, 2022)
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 1104–13
- Haryono, Eko, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota Ikapi Jawa Barat, 2024)
- Jumrawati, and Dkk, *Buku Ajar Pendidikan* (Sumatera Barat: Tri Edukasi Ilmiah, 2024)
- Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran* (Penerbit P4I, 2022)
- Mallu, Satriawaty, and Samsuriah Samsuriah, 'Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar', in *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*, 2020, pp. 102–4

- Mappaompo, *Pengaruh Gaya Mengajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola* (Penerbit NEM, 2023)
- Masitoh, S, and H Tyas, *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar* (Mega Press Nusantara, 2023)
- ‘Mengukur Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Analisis N-Gain’, *Universitas Negeri Surabaya*, 2024, p. 1 <[https://pendidikan-fisika.fmipa.unesa.ac.id/post/mengukur-efektivitas-pembelajaran-dengan-metode-analisis-n-gain#:~:text=N-Gain \(Normalized Gain\),pemahaman siswa terhadap suatu materi.>](https://pendidikan-fisika.fmipa.unesa.ac.id/post/mengukur-efektivitas-pembelajaran-dengan-metode-analisis-n-gain#:~:text=N-Gain%20(Normalized%20Gain),pemahaman%20siswa%20terhadap%20suatu%20materi.>) [accessed 9 February 2025]
- Muhamad Firdaus, Fery, Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, and Abdul Razak, *Penelitian Tindakan Kelas DI SD/MI Dilengkapi Tutorial Olah Data Dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022)
- Nizamuddin, Khairul Azan, Khairul Anwar, Muhammad Ashoer, Aisyah Nuramini, Irlina Dewi, and others, *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa* (Riau: CV. DOTPLUS Publisher, 2021)
- Nursyaidah, Hofifah Erinsahqy Harahap, Magdalena Magdalena, Suparni Suparni, and Bestari Endayana, ‘Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Geoboard (Papan Berpaku) Untuk Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Di Kelas IV-A MIN 1 Padangsidimpuan’, *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3.4 (2023), 239–48
- Pasa, Ike Yunia, Yoga Sahria, and Cahyo Anggoro, ‘Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD Negeri Bedug’, *Lentera Pengabdian*, 1.03 (2023), 338–46
- Purba, Novia Kristina, Ida Sulistyawati, and Rarasaning Satyaningsih, ‘Pengaruh Media Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya’, *Progressive of Cognitive and Ability*, 2.4 (2023), 362–68
- Purwaningsih, Ika, Oktariani Oktariani, Linda Hernawati, Ratu Wardarita, and

- Puspa Indah Utami, 'Pendidikan Sebagai Suatu Sistem', *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10.1 (2022), 21–26
- Qurtubi, H Ahmad, *Perbandingan Pendidikan* (Jakad Media Publishing, 2020)
- Rumihin, Orpa, Hermelina Abarua, and Lamberthus J Lokollo, 'The Effect of Experimental Methods on Science Ability in Children Aged 5-6 Years at Paud Rafflessia Arnoldy Kayu Tiga, Sirimau District, Ambon City', *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 6.2 (2023), 352–57
- Safitri, Adek, and Sry Amalia, 'Efektivitas Model Cooperative Learning Type Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Balok', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2.1 (2022), 14–26
- Saptadi, Tri Suswanto, and Nobertus, *Micro Teaching Teori Dan Praktis* (Banten: Sada Kurnia Pustaka, 2023)
- Sari, S Mudrikah, Y Keban, M Bua, P Ningsih, Budiyo, and others, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development* (Pradina Pustaka, 2024)
- Sari, Putri Kartika, and Muhammad Hanif, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo Magetan', *Journal of Scienteck Research and Development*, 5.2 (2023), 153–61
- Sidik, Nur Ahmad Hardoyo, Fauzi Fahmi, Umami, Khairat Annajmi, and Zulfitriah Akbar, *Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)* (Jawa Barat: Mega Press Nusantara, 2023)
- Simatupang, Elizabeth, and Indrawati Yuhertiana, 'Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur', *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2.2 (2021), 30–38

- Sulastina, Tri Suminar, and Deni Setiawan, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PKN Kelas V', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8.1 (2025), 12–31
- Tojiri, Yusuf, Hari Setia Putra, and Nur Faliza, *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, Dan Analisis Data* (Takaza Innovatix Labs, 2023) <<https://books.google.co.id/books?id=RTQmEQAAQBAJ>>
- Wahab, Abdul, Junaedi Junaedi, and Muh Azhar, 'Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 1039–45
- Yuniasih, Nury, Ririn Nur Aini, and Retno Widowati, 'Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas v Di Sdn Ciptomulyo 3 Kota Malang', *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8.2 (2018), 85–94

## Lampiran 1 : Modul Ajar Siklus I

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penulis</b>	: Ahmad Rifai Nasution
<b>Instansi</b>	: SD Negeri 200223 Padangsidempuan
<b>Tahun Penyusunan</b>	: 2025
<b>Jenjang Sekolah</b>	: SD
<b>Mata Pelajaran</b>	: Bahasa Indonesia
<b>Fase / Kelas</b>	: C / 6
<b>Tema</b>	: Menjelaskan Ide Pokok dan Beberapa Ide Pendukung Pada Teks Sastra
<b>Topik</b>	: Apresiasi Puisi
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
Capaian Pembelajaran Fase C	
Pada Fase C peserta didik memiliki kemampuan dalam berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dalam konteks sosial. Peserta didik menunjukkan ketertarikannya terhadap teks, mampu untuk memahami, mengolah, dan menginterpretasikan informasi dari paparan secara lisan dan tertulis tentang topik yang telah mereka kenali dalam teks narasi dan informatif.	
Peserta didik dapat menanggapi dan melakukan presentasi terhadap materi yang telah dipaparkan, berperan aktif dalam diskusi, menulis tanggapannya terhadap bacaan melalui pengalaman dan pengetahuannya, menuliskan teks untuk menyampaikan hasil pengalaman dan pengetahuannya secara terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan dan keterampilan.	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,</li><li>2. Berkebinekaan global,</li><li>3. Bergotong-royong,</li><li>4. Mandiri,</li><li>5. Bernalar kritis, dan</li><li>6. Kreatif.</li></ol>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Sumber bacaan : Buku Panduan Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas 6 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.</li><li>❖ Ruang Kelas Yang Luas dan Nyaman</li><li>❖ Laptop</li><li>❖ LKPD</li></ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami	

materi ajar
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
PJBL (project based learning)
<b>G. Kelengkapan Bahan Ajar</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bahan ajar berupa, PowerPoint Presentattion (PPT), Artikel Ilmiah, dan Jurnal Ilmiah</li> <li>❖ Buku Bahasa Indonesia Kelas VI SD</li> <li>❖ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> <li>❖ Rubrik Penilaian</li> </ul>
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. Capaian Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa mampu menjelaskan mengenai teks narasi dan Teks Sastra</li> <li>❖ Siswa mengetahui bentuk dari teks narasi</li> <li>❖ Siswa mengetahui komponen dalam puisi</li> <li>❖ Siswa mampu menulis puisi karangan sendiri</li> </ul>
<b>B. Tujuan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa membangun kepekaan bahasa dan perasaan mereka</li> <li>❖ Siswa bisa memahami makna puisi</li> <li>❖ Siswa bisa semakin mahir dan terampil dalam menciptakan puisi</li> </ul>
<b>C. Pemahaman Bermakna</b>
<p>Kegiatan melalui apresiasi puisi adalah untuk membangun kepekaan bahasa dan perasaan peserta didik. Menunjukkan empati kepada teman dan menolak perundungan, berani menegur pelaku perundungan, dan berani membela korban. Mengapresiasi puisi untuk menghaluskan perasaan dan membuat peserta didik lebih peka.</p>
<b>D. Pertanyaan Pemantik</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Apa yang di maksud dengan puisi?</li> <li>❖ Pernahkah kalian membuat puisi?</li> </ul>
<b>E. Kegiatan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Pembelajaran pada siklus I</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam.</li> <li>b. Guru mengajak semua siswa berdo'a.</li> <li>c. Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama.</li> <li>d. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran.</li> <li>e. Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan</li> </ol> </li> <li><b>2. Kegiatan Inti (50 Menit)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa diingatkan tentang pembelajaran yang akan diajarkan.</li> <li>b. Siswa menyebutkan kembali materi yang akan diajarkan.</li> <li>c. Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran.</li> <li>d. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.</li> <li>e. Siswa menggabungkan jawaban masing-masing kelompok.</li> <li>f. Siswa dan guru mendiskusikan jawaban.</li> </ol> </li> </ol> </li> </ul>

- g. Kelompok siswa diinstruksikan untuk membuat teks puisi.
- h. Setiap kelompok diwakili satu orang untuk membaca puisi.

### 3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- a. Guru memberikan Reward kepada setiap kelompok.
- b. Guru memberikan penguatan kepada siswa.
- c. Guru kembali mengulangi materi yang telah diajarkan kepada siswa.
- d. Siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran.
- e. Guru mengajak siswa berdoa untuk menutup pembelajaran.
- f. Guru mengucapkan terimakasih kepada siswa dan mengucapkan salam.

## F. Refleksi Siswa dan Guru

### Refleksi Siswa.

- ❖ Bagaimana perasaan anda saat mengikuti pelajaran?
- ❖ Apakah pembelajaran menyenangkan sehingga anda aktif dalam diskusi kelompok?
- ❖ Apakah anda menghargai pendapat teman ketika berdiskusi dalam kelompok?
- ❖ Apa hal yang harus guru perbaiki agar pembelajaran berikutnya anda bisa lebih baik?

### Refleksi Guru.

- ❖ Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran berlangsung?
- ❖ Apa saja hal yang perlu menjadi perhatian?
- ❖ Apa saja hal yang menjadi catatan keberhasilan?
- ❖ Apa saja hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan?

## G. Asesmen/Penilaian

- ❖ Sikap (Profil Pelajar Pancasila) : Observasi guru
- ❖ Performa : Pre-test, Post-Test, Media Pembelajaran
- ❖ Tertulis : Puisi karangan Siswa
- ❖ Diagnostik : Penilaian untuk mengetahui kondisi awal siswa
- ❖ Formatif : Penilaian untuk memantau perkembangan siswa selama proses pembelajaran
- ❖ Sumatif : Penilaian untuk mengukur pencapaian siswa di akhir proses belajar

## H. Pengayaan dan Remedial

- ❖ Pengayaan diberikan kepada siswa yang melebihi capaian pembelajarannya akan diberikan bahan belajar tambahan mengakses portal rumah belajar atau sumber lainnya dan mencari sumber materi yang berkaitan dengan puisi.
- ❖ Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang belum mencapai capaian pembelajarannya diberikan remedial di luar waktu tatap muka di kelas.

## I. Glosarium

- ❖ Irama : Bunyi yang ditimbulkan oleh bunyi/kata-kata dalam larik dan bait.
- ❖ Rima : Bentuk pengulangan bunyi pada suatu rangkaian puisi.
- ❖ Larik : Kumpulan dari nilai-nilai data yang bertipe sama dalam urutan tertentu yang menggunakan sebuah nama yang sama.
- ❖ Bait : Bagian dari teks berirama terdiri dari beberapa baris yang tersusun harmonis, menyerupai pengertian paragraf dalam sastra atau tulisan bebas.

## **J. Daftar Pustaka**

Kumalasari, Ade & Latifah. (2021). *Buku Panduan Siswa Bahasa Indonesia Anak-anak Yang Mengubah Dunia Untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta Selatan : Kompleks kemendikbudristek.

## Lampiran 2 : Modul Ajar Siklus II

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penulis</b>	: <b>Ahmad Rifai Nasution</b>
<b>Instansi</b>	: <b>SD Negeri 200223 Padangsidimpuan</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	: <b>2025</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	: <b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Bahasa Indonesia</b>
<b>Fase / Kelas</b>	: <b>C / 6</b>
<b>Tema</b>	: <b>Menjelaskan Ide Pokok dan Beberapa Ide Pendukung Pada Teks Sastra</b>
<b>Topik</b>	: <b>Apresiasi Puisi</b>
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
Capaian Pembelajaran Fase C	
Pada Fase C peserta didik memiliki kemampuan dalam berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dalam konteks sosial. Peserta didik menunjukkan ketertarikannya terhadap teks, mampu untuk memahami, mengolah, dan menginterpretasikan informasi dari paparan secara lisan dan tertulis tentang topik yang telah mereka kenali dalam teks narasi dan informatif.	
Peserta didik dapat menanggapi dan melakukan presentasi terhadap materi yang telah dipaparkan, berperan aktif dalam diskusi, menulis tanggapannya terhadap bacaan melalui pengalaman dan pengetahuannya, menuliskan teks untuk menyampaikan hasil pengalaman dan pengetahuannya secara terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan dan keterampilan.	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,</li><li>2. Berkebinekaan global,</li><li>3. Bergotong-royong,</li><li>4. Mandiri,</li><li>5. Bernalar kritis, dan</li><li>6. Kreatif.</li></ol>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Sumber bacaan : Buku Panduan Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas 6 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.</li><li>❖ Ruang Kelas Yang Luas dan Nyaman</li><li>❖ Proyektor</li><li>❖ Laptop</li><li>❖ LKPD</li></ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	

<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
PJBL (project based learning)
<b>G. Kelengkapan Bahan Ajar</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bahan ajar berupa, PowerPoint Presentattion (PPT), Artikel Ilmiah, dan Jurnal Ilmiah</li> <li>❖ Buku Bahasa Indonesia Kelas VI SD</li> <li>❖ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> <li>❖ Rubrik Penilaian</li> </ul>
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. Capaian Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa mampu menjelaskan mengenai teks narasi dan Teks Sastra</li> <li>❖ Siswa mengetahui bentuk dari teks narasi</li> <li>❖ Siswa mengetahui komponen dalam puisi</li> <li>❖ Siswa mampu menulis puisi karangan sendiri</li> </ul>
<b>B. Tujuan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa membangun kepekaan bahasa dan perasaan mereka</li> <li>❖ Siswa bisa memahami makna puisi</li> <li>❖ Siswa bisa semakin mahir dan terampil dalam menciptakan puisi</li> </ul>
<b>C. Pemahaman Bermakna</b>
Kegiatan melalui apresiasi puisi adalah untuk membangun kepekaan bahasa dan perasaan peserta didik. Menunjukkan empati kepada teman dan menolak perundungan, berani menegur pelaku perundungan, dan berani membela korban. Mengapresiasi puisi untuk menghaluskan perasaan dan membuat peserta didik lebih peka.
<b>D. Pertanyaan Pemantik</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Apa yang di maksud dengan puisi?</li> <li>❖ Pernahkah kalian membuat puisi?</li> </ul>
<b>E. Kegiatan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Pembelajaran Pada Siklus II</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a.</li> <li>b. Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama.</li> <li>c. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan siswa.</li> <li>d. Pembiasaan Membaca Surah Pendek.</li> <li>e. Menginformasikan tema yang akan diajarkan.</li> </ol> </li> <li><b>2. Kegiatan Inti (50 Menit)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa diingatkan tentang pembelajaran yang akan diajarkan.</li> <li>b. Siswa menyebutkan kembali materi yang telah diingatkan guru.</li> <li>c. Siswa menyimak penjelasan materi melalui media pembelajaran interaktif.</li> <li>d. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, guru memberi kesempatan kepada tiap kelompok untuk menjawab 5 pertanyaan atau Quiz bergilir sesuai nomor kelompok siswa.</li> <li>e. Siswa memilih jawaban yang ditampilkan oleh guru yang berbentuk pilihan</li> </ol> </li> </ol> </li> </ul>

berganda.

- f. Siswa dan guru menyaksikan bersama jawaban tersebut benar atau tidak.
- g. Selesai menjawab Quiz, kelompok siswa diinstruksikan untuk membuat tugas.
- h. Setiap kelompok diwakili satu orang untuk mempresentasikan tugas kelompoknya.

### 3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- a. Guru memberikan Reward kepada setiap kelompok.
- b. Guru memberikan penguatan kepada siswa.
- c. Guru kembali mengulangi materi yang telah diajarkan.
- d. Salah seorang siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran.
- e. Guru mengajak siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran.
- f. Guru mengucapkan terimakasih kepada siswa dan mengucapkan salam sebelum meninggalkan ruangan kelas.

## F. Refleksi Siswa dan Guru

### Refleksi Siswa.

- ❖ Bagaimana perasaan anda saat mengikuti pelajaran?
- ❖ Apakah pembelajaran menyenangkan sehingga anda aktif dalam diskusi kelompok?
- ❖ Apakah anda menghargai pendapat teman ketika berdiskusi dalam kelompok?
- ❖ Apa hal yang harus guru perbaiki agar pembelajaran berikutnya anda bisa lebih baik?

### Refleksi Guru.

- ❖ Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran berlangsung?
- ❖ Apa saja hal yang perlu menjadi perhatian?
- ❖ Apa saja hal yang menjadi catatan keberhasilan?
- ❖ Apa saja hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan?

## G. Asesmen/Penilaian

- ❖ Sikap (Profil Pelajar Pancasila) : Observasi guru
- ❖ Performa : Pre-test, Post-Test, Media Pembelajaran
- ❖ Tertulis : Puisi karangan Siswa
- ❖ Diagnostik : Penilaian untuk mengetahui kondisi awal siswa
- ❖ Formatif : Penilaian untuk memantau perkembangan siswa selama proses pembelajaran
- ❖ Sumatif : Penilaian untuk mengukur pencapaian siswa di akhir proses belajar

## H. Pengayaan dan Remedial

- ❖ Pengayaan diberikan kepada siswa yang melebihi capaian pembelajarannya akan diberikan bahan belajar tambahan mengakses portal rumah belajar atau sumber lainnya dan mencari sumber materi yang berkaitan dengan puisi.
- ❖ Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang belum mencapai capaian pembelajarannya diberikan remedial di luar waktu tatap muka di kelas.

## I. Glosarium

- ❖ Irama : Bunyi yang ditimbulkan oleh bunyi/kata-kata dalam larik dan bait.
- ❖ Rima : Bentuk pengulangan bunyi pada suatu rangkaian puisi.
- ❖ Larik : Kumpulan dari nilai-nilai data yang bertipe sama dalam urutan tertentu yang

menggunakan sebuah nama yang sama.

- ❖ Bait : Bagian dari teks berirama terdiri dari beberapa baris yang tersusun harmonis, menyerupai pengertian paragraf dalam sastra atau tulisan bebas.

#### **J. Daftar Pustaka**

Kumalasari, Ade & Latifah. (2021). *Buku Panduan Siswa Bahasa Indonesia Anak-anak Yang Mengubah Dunia Untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta Selatan : Kompleks kemendikbudristek.

### Lampiran 3 : Lembar Kuisisioner

#### KUISISIONER KEPUASAN SISWA TERHADAP PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF*

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Isilah angket atau tabel dibawah ini sesuai dengan penilaian anda sendiri
2. Jawablah dengan memilih salah satu jawaban dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan
3. Isilah jawaban dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom respon yang telah ditentukan:

SL : Selalu

J : Jarang

KK : Kadang-kadang

S : Sering

TP : Tidak Pernah

4. Setiap jawaban yang anda berikan adalah benar, sehingga anda tak perlu ragu dalam menjawabnya
5. Berilah jawaban dari setiap pernyataan dengan memberikan *check list* (✓) pada salah satu kolom responden dengan memilih jawaban yang paling tepat menurut anda.

No	Pernyataan	Respon				
		SL	S	KK	J	TP
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media lebih menyenangkan dibanding hanya dengan metode ceramah saja					
2.	Saya lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media di banding dengan metode ceramah					
3.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan tanpa ada interaksi secara langsung					
4.	Pembelajaran dengan metode ceramah membuat saya lebih cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan					
5.	Saya lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (diskusi, menggunakan media-media, dll) karena lebih cepat memahami materi pelajaran					
6.	Saya merasa dengan menggunakan media ini					

	lebih puas dan memahami isi materi dengan baik					
7.	Saya merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media <i>articulate storyline</i> yang baru di ikuti					
8.	Dengan menggunakan media belajar <i>articulate storyline</i> saya lebih bersemangat belajar bahasa indonesia					
9.	Menggunakan media belajar ini saya tidak mengantuk lagi dikelas					
10.	Jika guru bertanya tentang materi yang dijelaskan, maka saya selalu menjawab pertanyaan					

Padangsidempuan, 24 April  
2025 Guru Kelas

Mahyuni, S. Pd. Gr  
NIP. 198004022008012006

#### Lampiran 4 : Pedoman Wawancara

#### PEDOMAN WAWANCARA KEPADA GURU

Nama Guru/Wali Kelas : .....

Jabatan : .....

No	Pertanyaan	Tanggapan
1.	Apakah hasil belajar yang rendah masih menjadi masalah di kelas?	
2.	Apakah rendahnya minat belajar siswa menjadi kendala ibu dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa?	
3.	Apakah ibu sering mengalami kesulitan dalam mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut?	
4.	Bagaimana solusi yang ibu terapkan dalam mengatasi hal tersebut?	
5.	Mengapa ibu memilih solusi tersebut untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa?	
6.	Apakah setelah menerapkan solusi tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa?	

Padangsidempuan, 24 April 2025

Guru Kelas

Mahyuni, S. Pd. Gr

NIP. 198004022008012006

## Lampiran 5 : Penilaian Media Oleh Ahli

### PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI

Nama Penguji :

Isilah data-data yang berada di kolom ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat .

Bobot Penilaian :

5 = Sangat Bagus Sekali, 4 = Bagus Sekali, 3 = Bagus, 2 = Cukup Bagus, 1 = Tidak Bagus

No	Pertanyaan	Bobot Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan media pembelajaran yang digunakan sesuai untuk siswa SD					
2.	Desain tampilan media pembelajaran					
3.	Media Pembelajaran sangat mudah digunakan					
4.	Warna desain tampilan Media Pembelajaran sangat cocok.					
5.	Pemanfaatan media dengan materi					
6.	Sangat paham dengan gambar di Media Pembelajaran					
7.	Penggunaan font dan warnanya sangat mudah untuk dilihat					
8.	Tombol medianya mudah digunakan					
9.	Warna tombol sudah sesuai dengan tampilan medianya					
10.	Penambahan backsound pada tombol					

Saran Penguji .....

Kesimpulan :

Setelah mengisi form diatas, maka media pembelajaran ini dapat dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, 24 April 2025

Guru Kelas

Mahyuni, S. Pd. Gr

NIP. 198004022008012006

## Lampiran 6 : Rubrik Penilaian

### Rubrik *Pre-Test* :

No	Aspek Penilaian	Aspek Yang dinilai	Skor
1.	Sebutkan pengertian puisi!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
2.	Dalam puisi terdapat rima, sebutkan pengertiannya!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
3.	Seseorang yang membuat atau menulis puisi disebut?	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
4.	Apa saja bentuk dan isi dalam	Tidak menyatakan ulang konsep	0

	puisi?	Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
5.	Dalam puisi terdapat majas yang menjadi ungkapan dalam menyampaikan pesan. Jelaskan pengertian dari majas yang dimaksud!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20

**Rubrik *Post-Test* Siklus I:**

No	Aspek Penilaian	Aspek Yang dinilai	Skor
1.	Pernahkah kamu membuat puisi? Apa saja unsur dalam puisi yang kamu buat?	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
2.	Jelaskan apa yang dimaksud	Tidak menyatakan ulang konsep	0

	dengan puisi!	Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
3.	Sebutkan apa saja jenis-jenis puisi!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
4.	Setelah membaca puisi yang telah kamu buat, Apa tema utama dari puisi tersebut? Jelaskan alasanmu!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
5.	Dalam puisi yang telah kamu buat, terdapat gaya bahasa, Apa pengaruh gaya bahasa tersebut terhadap makna puisi?	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10

	Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
	Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20

**Rubrik *Post-Test* Siklus II:**

No	Aspek Penilaian	Aspek Yang dinilai	Skor
1.	Apa perbedaan antara puisi dan prosa? Berikan contohnya masing-masing!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
2.	Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis puisi yang kamu ketahui!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
3.	Dalam sebuah puisi, seringkali terdapat majas. Apa itu majas?	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10

		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
4.	Sebutkan 3 jenis majas beserta contohnya!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20
5.	Jelaskan bagaimana menggunakan irama dan nada dalam puisi untuk menambah keindahan!	Tidak menyatakan ulang konsep	0
		Meunjukkan sedikit pemahaman terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan lebih dari setengah	5
		Menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap konsep yang dinyatakan	10
		Menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap konsep yang dinyatakan dan kesalahan kurang dari setengah	15
		Tepat dan lengkap dalam menyatakan ulang sebuah konsep	20

Padangsidimpuan, 24 April 2025

Guru Kelas

Mahyuni, S. Pd. Gr

NIP. 198004022008012006

**Lampiran 7 : Observasi Kelas Siklus I dan Siklus II**

**OBSERVASI KELAS PADA SIKLUS I DAN II**

No	Aspek Observasi	Catatan	
		T	TT
<b>Siklus I</b>			
<b>Pendahuluan</b>	Guru memberikan salam.		
	Guru mengajak semua siswa berdo'a.		
	Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama.		
	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran.		
	Guru menginformasikan tema yang akan diajarkan		
<b>Inti</b>	Siswa diingatkan tentang pembelajaran yang akan diajarkan.		
	Siswa menyebutkan kembali materi yang akan diajarkan.		
	Siswa menyimak penjelasan materi pembelajaran.		
	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.		
	Siswa menggabungkan jawaban masing-masing kelompok.		
	Siswa dan guru mendiskusikan jawaban.		
	Kelompok siswa diinstruksikan untuk membuat teks puisi.		
	Setiap kelompok diwakili satu orang untuk membaca puisi.		
<b>Penutup</b>	Guru memberikan Reward kepada setiap kelompok.		
	Guru memberikan penguatan kepada siswa.		
	Guru kembali mengulangi materi yang telah diajarkan kepada siswa.		
	Siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran.		
	Guru mengajak siswa berdo'a untuk menutup pembelajaran.		
	Guru mengucapkan terimakasih kepada siswa dan mengucapkan salam.		
<b>Siklus II</b>			
<b>Pendahuluan</b>	Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a.		
	Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama.		

	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian siswa.		
	Pembiasaan Membaca Surah Pendek.		
	Menginformasikan tema yang akan diajarkan.		
<b>Inti</b>	Siswa diingatkan tentang pembelajaran yang akan diajarkan.		
	Siswa menyebutkan kembali materi yang telah diingatkan guru.		
	Siswa menyimak penjelasan materi melalui media pembelajaran interaktif.		
	Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, guru memberi kesempatan kepada tiap kelompok untuk menjawab 5 pertanyaan atau Quiz bergilir sesuai nomor kelompok siswa.		
	Siswa memilih jawaban yang ditampilkan oleh guru yang berbentuk pilihan berganda.		
	Siswa dan guru menyaksikan bersama jawaban tersebut benar atau tidak.		
	Selesai menjawab Quiz, kelompok siswa diinstruksikan untuk membuat tugas.		
	Setiap kelompok diwakili satu orang untuk mempresentasikan tugas kelompoknya.		
<b>Penutup</b>	Guru memberikan Reward kepada setiap kelompok.		
	Guru memberikan penguatan kepada siswa.		
	Guru kembali mengulangi materi yang telah diajarkan.		
	Salah seorang siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan pembelajaran.		
	Guru mengajak siswa berdoa sebelum menutup pembelajaran.		
	Guru mengucapkan terimakasih kepada siswa dan mengucapkan salam sebelum meninggalkan ruangan kelas.		

**Keterangan :** T = Terlaksana, TT = Tidak Terlaksana

Padangsidempuan, 24 April  
2025 Guru Kelas

Mahyuni, S. Pd. Gr  
NIP. 198004022008012006

Lampiran 8 : Dokumentasi

**DOKUMENTASI**



Tampilan awal Media Pembelajaran Interaktif



Halaman pilihan menu pada media pembelajaran interaktif



Pengantaran surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah SD Negeri 200223 Padangsidempuan



Wawancara dengan Wali Kelas VI Sd Negeri 200223 Padangsidempuan



Pengisian soal pre-test oleh siswa pada pra siklus



Penejelasan materi oleh peneliti pada pertemuan siklus I



Siswa mengerjakan soal post-test pada siklus I



Penegnan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi articulate storyline siklus II



Siswa mengikuti quiz melalui media pembelajaran interaktif



Siswa mengisi kuisioner kepuasan terhadap media pembelajaran interaktif



Penyerahan reward kepada siswa sebagai apresiasi atas kerja kelompoknya



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

Nomor: B - 1325 /Un.28/E.1/TL.00.9/04/2025

22 April 2025

Hal : **Izin Penelitian**  
**Penyelesaian Skripsi**

Yth. Kepala SD Negeri 200223 Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Ahmad Rifai Nasution  
NIM : 2120500050  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Sihitang, Padangsidempuan Tenggara

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidempuan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n.Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan



Julianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.  
2801224 200604 2 001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 200223 PADANGSIDIMPUAN

Jl. Sibulan – bulan No. 19 Kecamatan PadangsidImpuan Selatan Kode Pos 22726  
Email : [Sdnegerisel.223@yahoo.co.id](mailto:Sdnegerisel.223@yahoo.co.id) No. Hp. 081329693672

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN**  
400.3.5.3/010/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **LATIFAH HANUM NASUTION, S.Pd.SD**  
NIP : 19720923 199611 2 001  
Pangkat / Gol : Pembina Tingkat I / IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 200223 Padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Ahmad Rifai Nasution  
NIM : 2120500050  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Sihitang, Padangsidimpuan Tenggara, Kota Padangsidimpuan

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan untuk keperluan skripsi dengan Judul “**Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan**” yang dilaksanakan pada tanggal 24 April s.d 29 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Padangsidimpuan, 09 Mei 2025  
Kepala Sekolah SD Negeri 200223  
Padangsidimpuan

**LATIFAH HANUM NASUTION, S.Pd.SD**  
NIP. 19720923 199611 2 001

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ahmad Rifai Nasution  
Tempat/Tanggal Lahir : Pinang Awan/05 Mei 2001  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat Rumah : Dusun Al-Amin Desa Asam Jawa  
Telp/HP : 081264801511  
Email : ahmd.rfi.nst.05052001@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar : SD Negeri 118382 (SDN 42 Asam Jawa)  
Sekolah Menengah Pertama : SMP Negeri 1 Torgamba  
Sekolah Menengah Atas : SMA Negeri 2 Torgamba  
Perguruan Tinggi : UIN SYAHADA Padangsidempuan  
Fakultas/Program Studi : FTIK/PGMI

### Riwayat Keluarga

Nama Ayah : Budiman Nasution  
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta  
Nama Ibu : Junaidah Siregar  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Alamat Lengkap : Balam Sempurna KM. 31

### Riwayat Orang Tua Wali

Nama Ayah : Ahmad Effendi Harahap  
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta  
Nama Ibu : Nurmalasari Siregar  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Alamat Wali : Dusun Al-Amin Desa Asam Jawa