

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
BERBASIS CONTEXTUAL EKOPEDAGOGIK DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMP CITRA ALAM**

Jessika Nacha Sari¹, Desy Safitri², Saipiatuddin³

¹²³Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum,
Universitas Negeri Jakarta

e-mail: jessikanacha86701@gmail.com¹, desysafitri@unj.ac.id², saipiatuddin@unj.ac.id³

ABSTRAK

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dengan melihat kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik melalui proses dan pengalaman belajar. Realita yang terjadi di SMP Citra Alam di Kelas VIII guru cenderung menggunakan powerpoint sederhana tanpa interaktif menyebabkan peserta didik bersikap pasif, menggunakan metode ceramah, minimnya pengaitan dengan isu terkini dan penggunaan game interaktif berdampak pada hasil belajar, Sehingga nilai peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penelitian ini membahas tentang bagaimana implementasi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *contextual* ekopedagogik dalam hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMP Citra Alam. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII berjumlah 10 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berhasil meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Hal ini terbukti dari persentase hasil belajar pada siklus satu sebesar 40% dengan rata-rata nilai 70 dan hasil keaktifan peserta didik menunjukkan kurang aktif dalam berpendapat. Kemudian meningkat pada siklus kedua dengan persentase 90% dengan rata-rata nilai 94 yang hasil keaktifan peserta didik menunjukkan persentase peserta didik yang aktif dan sangat aktif meningkat.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Articulate Storyline 3, Hasil Belajar, Contextual Ekopedagogik, IPS*

ABSTRACT

The success of a learning can be measured by looking at the abilities possessed by students through learning processes and experiences. The reality that occurs at Citra Alam Junior High School in Grade VIII teachers tend to use simple powerpoints without interactive, causing students to be passive, using lecture methods, lack of association with current issues and the use of interactive games have an impact on learning outcomes, so that students' scores have not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) score. This study discusses how the implementation of Articulate Storyline 3 learning media based on ecopedagogic contextual in social studies learning outcomes of grade VIII students at Citra Alam Junior High School. This type of research is a Class Action Research (PTK) which is carried out for two cycles. The subjects of this study are 10 students in grade VIII. Data collection is carried out through tests and non-tests. The results of the study show that the Articulate Storyline 3 learning media has succeeded in improving social studies learning outcomes of students. This is evident from the percentage of learning outcomes in cycle one of 40% with an average score of 70 and the results of students' activeness show that they are less active in answering. Then it increased in the second cycle with a percentage of 90% with an average score of 94 which showed that the percentage of active and very active students increased.

Keywords: *Learning Media Articulate Storyline 3, Learning Outcomes, Contextual Ecopedagogic, Social Studies*

PENDAHULUAN

Dinamika sistem pendidikan pada era abad ke-21 menuntut adanya transformasi mendasar dalam proses pembelajaran, di mana kegiatan edukasi tidak lagi sekadar transfer pengetahuan satu arah, melainkan harus dilaksanakan secara kolaboratif, kreatif, dan inovatif. Tuntutan zaman ini mengharuskan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi sebagai pendukung utama, salah satunya melalui penggunaan media digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Efektivitas pembelajaran yang dirancang oleh guru di dalam kelas memiliki indikator utama berupa peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Hasil belajar ini didefinisikan sebagai seperangkat kemampuan kompetensi yang dikuasai peserta didik setelah menempuh pengalaman belajar tertentu. Urgensi hasil belajar sangatlah krusial karena berfungsi sebagai parameter keberhasilan sistem instruksional; apabila hasil belajar peserta didik cenderung rendah, maka hal tersebut menjadi indikasi kuat bahwa proses kognitif peserta didik tidak berjalan optimal atau metode pedagogis yang diterapkan oleh guru belum efektif dalam menstimulasi pemahaman mereka. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi kebutuhan mutlak untuk memastikan kualitas pendidikan tetap relevan. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik dan profesional peserta didik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah yang esensial dalam menghadapi tantangan era digital (Kusumawati et al., 2025; Noviantari et al., 2025; Sarnoto et al., 2023; Setyowati et al., 2025).

Dalam konteks mata pelajaran spesifik, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) idealnya dirancang dengan sifat terpadu, berbasis pada pemecahan masalah nyata, serta menerapkan pendekatan kontekstual yang kuat untuk menanamkan nilai-nilai luhur, khususnya kepedulian terhadap kelestarian lingkungan. Pendekatan kontekstual atau *contextual teaching and learning* berfungsi strategis untuk mengaitkan materi pelajaran yang abstrak dengan situasi dunia nyata yang dihadapi peserta didik, sehingga menjadikan pembelajaran terasa lebih relevan dan mendorong penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas pendidikan saat ini sering kali masih terjebak pada metode konvensional yang menekankan hafalan teori tanpa konektivitas nyata, sementara dunia global tengah menghadapi tantangan kerusakan lingkungan yang masif akibat minimnya kesadaran pelestarian alam. Menjawab tantangan ini, *ecopedagogik* hadir sebagai pendekatan pembelajaran progresif yang melibatkan alam semesta sebagai sumber utama, media, sekaligus tempat belajar yang autentik. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk lebih aktif mengonstruksi pemahaman materi melalui pengalaman langsung yang bermakna (Velani & Retnawati, 2020). Integrasi antara pembelajaran IPS berbasis kontekstual dan *ecopedagogik* dengan bantuan media interaktif bertujuan untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan sekaligus mendongkrak hasil belajar peserta didik.

Sebagai upaya menghadirkan alternatif pendidikan yang lebih humanis dan naturalis, konsep sekolah alam hadir dengan menerapkan pola pembelajaran yang seimbang, yakni proporsi 50% aktivitas di dalam kelas dan 50% aktivitas eksplorasi di luar kelas. Model ini menjadi solusi pendidikan alternatif yang sangat cocok bagi siswa yang memiliki karakteristik aktif, memiliki rasa ingin tahu tinggi pada hal baru, serta peduli terhadap isu lingkungan. Salah satu institusi yang menerapkan konsep ini adalah SMP Citra Alam, sebuah sekolah alam yang secara unik menggabungkan pembelajaran *indoor* dan *outdoor* dengan mengintegrasikan Kurikulum Merdeka dan kurikulum khas sekolah tersebut, yaitu Belajar Bersama Alam (BBA). Filosofi pendidikan di sekolah ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang tidak kaku

dan mendekatkan siswa pada realitas alam. Namun, idealisme kurikulum tersebut perlu didukung oleh implementasi teknis yang mumpuni di lapangan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, mengingat tantangan dalam mengelola pembelajaran berbasis alam membutuhkan strategi yang berbeda dari sekolah konvensional pada umumnya.

Meskipun memiliki konsep kurikulum yang inovatif, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara harapan ideal dan realitas pencapaian akademik siswa. Berdasarkan data hasil pra-penelitian yang telah dilakukan secara intensif di SMP Citra Alam, ditemukan fakta empiris bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang tergolong masih rendah pada mata pelajaran IPS. Kesimpulan ini didasarkan pada sejumlah temuan masalah krusial, antara lain: (1) Peserta didik cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas; (2) Guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi, di mana penggunaan media pembelajaran belum interaktif dan kurang bervariasi, hanya sebatas penggunaan *PowerPoint* sederhana serta dominasi metode ceramah yang monoton; (3) Minimnya frekuensi pelatihan pengembangan kompetensi guru; (4) Adanya ketidaksesuaian kualifikasi, di mana guru yang tidak berlatar belakang pendidikan IPS mengalami kesulitan substansial dalam menguasai materi ajar; dan (5) Sebagian besar peserta didik gagal mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada perolehan nilai rata-rata *pre-test*. Fakta-fakta ini mengindikasikan perlunya intervensi segera untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Merespons kompleksitas permasalahan terkait rendahnya hasil belajar dan minimnya keaktifan peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Citra Alam tersebut, langkah strategis yang dapat diambil oleh guru adalah melakukan seleksi dan pengembangan media pembelajaran yang tepat guna. Ketepatan pemilihan media sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru dapat melakukan inovasi radikal pada media pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan perangkat lunak *Articulate Storyline 3* (Salsabila et al., 2022). *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis *e-learning* yang sangat *powerful* karena kemampuannya dalam menciptakan konten pembelajaran yang sangat interaktif dan visual. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah antarmukanya yang *user-friendly* dengan tampilan yang mirip seperti *PowerPoint*, sehingga sangat memudahkan para pendidik dalam proses pembuatan dan penggunaannya tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang rumit. Dengan media ini, materi IPS yang kompleks dapat disajikan dalam bentuk simulasi dan interaksi yang menarik minat siswa.

Berangkat dari uraian latar belakang masalah dan potensi solusi yang ada, peneliti bermaksud untuk melaksanakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya perbaikan kualitas pembelajaran yang sistematis. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan dua variabel utama, yaitu hasil belajar kognitif dan keaktifan partisipatif peserta didik pada mata pelajaran IPS melalui integrasi teknologi. Kebaruan atau inovasi dalam penelitian ini terletak pada penggabungan pendekatan materi dengan alat bantu digital yang spesifik. Secara lebih rinci, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* yang didesain dengan basis pendekatan *contextual ecopedagogik* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Citra Alam. Sinergi antara kecanggihan media interaktif dan relevansi pendekatan lingkungan diharapkan mampu menjadi solusi komprehensif untuk mengatasi pasifnya siswa dan rendahnya nilai akademik, sekaligus menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap alam sesuai visi sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang secara sistematis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS melalui implementasi media

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

Articulate Storyline 3 berbasis pendekatan *contextual ekopedagogik*. Desain penelitian mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan secara berkelanjutan dalam dua siklus utama, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan krusial yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Studi ini dilaksanakan di SMP Citra Alam dengan subjek penelitian yang difokuskan pada sepuluh peserta didik kelas VIII yang teridentifikasi mengalami kendala dalam pencapaian hasil belajar optimal. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, terhitung mulai September hingga Oktober 2025, dengan frekuensi dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan aktif sebagai pengajar yang menerapkan intervensi media pembelajaran, sementara guru bidang studi IPS bertindak sebagai kolaborator yang bertugas memantau jalannya proses pembelajaran, memberikan masukan saat perencanaan, serta membantu dalam tahap evaluasi untuk memastikan objektivitas data yang diperoleh selama tindakan berlangsung.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua teknik utama, yaitu teknik tes dan non-tes untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai peningkatan kompetensi siswa. Instrumen tes berupa soal evaluasi kognitif yang diberikan pada setiap awal (*pre-test*) dan akhir siklus (*post-test*) digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS secara terukur. Sementara itu, teknik non-tes diimplementasikan melalui lembar observasi terstruktur dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Lembar observasi digunakan oleh kolaborator untuk merekam tingkat keaktifan peserta didik yang meliputi aspek kemampuan bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, serta memecahkan masalah selama penggunaan media *Articulate Storyline 3*. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan dikumpulkan sebagai bukti fisik pelaksanaan tindakan. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil tes dan catatan observasi untuk memastikan bahwa peningkatan yang terjadi benar-benar merupakan dampak signifikan dari intervensi media berbasis *contextual ekopedagogik* yang diterapkan di dalam kelas.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan pencapaian nilai antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II untuk melihat tren peningkatan hasil belajar siswa. Data kuantitatif dari hasil tes diolah dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal, sedangkan data kualitatif dari hasil observasi dianalisis untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah, yaitu apabila peserta didik memperoleh nilai minimal 80. Penelitian dianggap berhasil dan siklus dihentikan apabila persentase ketuntasan klasikal telah mencapai target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) sebesar minimal 80% dari total jumlah siswa. Analisis ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas media *Articulate Storyline 3* dalam menjembatani pemahaman konsep IPS dan meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga perbaikan pembelajaran yang dilakukan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis berdasarkan data empiris yang valid dan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* di kelas VIII SMP Citra Alam selama September hingga Oktober 2025. Penelitian dilakukan dengan tindakan siklus 1 sampai dengan siklus 2 dimana setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan pertama pada siklus diawali dengan mengerjakan *pre test* dan pertemuan terakhir dengan mengerjakan *post test*.

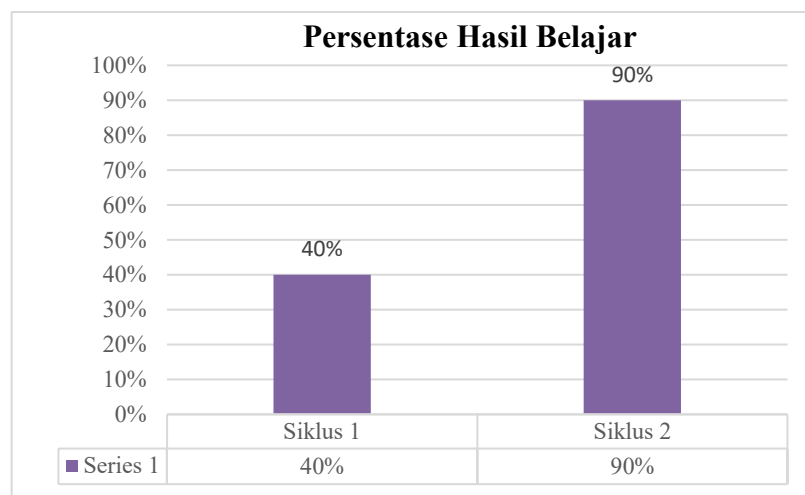
Hasil

a. Data Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 1 pada siklus 1, dari 10 siswa hanya 4 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 80, sementara 6 lainnya belum mencapai nilai KKM. Persentase hasil belajar pada siklus 1 ini sebesar 40% sehingga belum memenuhi Indikator Pencapaian Hasil (IPH) yang ditargetkan yaitu 80%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan signifikan dengan 9 siswa mendapatkan nilai di atas KKM 80 dan hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM. Persentase hasil belajar meningkat menjadi 90%, menunjukkan terdapat kenaikan sebesar 50% dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan sudah memenuhi target Indikator Pencapaian Hasil (IPH). Berikut tabel menunjukkan hasil belajar kognitif siswa kelas 8

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII

Siklus	Rata-Rata Hasil Belajar	Peserta Didik Yang Tuntas	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar
I	70	4	40%
II	94	9	90%



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik

Data visualisasi histogram pada gambar 1 hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus 1, persentase ketuntasan belajar mencapai 40% dengan nilai rata-rata 70. Selanjutnya pada siklus 2, persentase ketuntasan meningkat menjadi 90% dengan nilai rata-rata sebesar 94. Peningkatan ini disebabkan oleh perbaikan dan penyempurnaan yang dilakukan peneliti bersama guru kolaborator sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Data Keaktifan Peserta Didik

1. Data Keaktifan Siswa Siklus 1

Dalam pemantauan tindakan ditemukan data keaktifan siswa yang diperoleh berdasarkan aspek kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Adapun data keaktifan siswa yang diperoleh pada siklus 1 digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus 1

Kemampuan	Siklus 1			
	KA	CA	A	SA
Bertanya	20%	60%	10%	10%
Menjawab	10%	20%	50%	20%

Berpendapat	30%	10%	50%	10%
Memecahkan Masalah	0%	20%	40%	40%

Berdasarkan tabel 2 dalam pelaksanaan pembelajaran selama siklus 1 ditemukan data keaktifan siswa yaitu dari aspek, (a) kemampuan bertanya siswa yang kurang aktif sebesar 20% atau sebanyak 2 peserta didik kategori cukup aktif sebesar 60% atau 6 peserta didik kategori siswa yang aktif 10% atau sebanyak 1 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik, (b) kemampuan menjawab siswa yang kurang aktif sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik kategori cukup aktif sebesar 20% atau 2 peserta didik kategori aktif sebesar 50% atau sebanyak 5 peserta didik, serta sebesar 20% atau 2 peserta didik sangat aktif dalam menjawab, (c) kemampuan berpendapat sebesar 30% atau 3 peserta didik kurang aktif, kategori cukup aktif sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik, kategori aktif sebesar 50% atau sebanyak 5 peserta didik, dan sisanya sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik sangat aktif dalam berpendapat, (d) kemampuan memecahkan masalah sebesar 20% atau sebanyak 2 peserta didik cukup aktif, kategori aktif sebesar 40% atau sebanyak 4 peserta didik dan sebesar 40% atau sebanyak 4 peserta didik sangat aktif dalam memecahkan masalah.

2. Data Keaktifan Siswa Siklus 2

Dalam pemantauan tindakan ditemukan data keaktifan siswa yang diperoleh berdasarkan aspek kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Adapun data keaktifan siswa yang diperoleh pada siklus 2 digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus 2

Kemampuan	Siklus 2			
	KA	CA	A	SA
Bertanya	10%	50%	30%	10%
Menjawab	10%	30%	40%	20%
Berpendapat	10%	30%	40%	20%
Memecahkan Masalah	0%	10%	50%	40%

Berdasarkan tabel 3 dalam pelaksanaan pembelajaran selama siklus 2 ditemukan data keaktifan siswa yaitu dari aspek, (a) kemampuan bertanya siswa yang kurang aktif sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik kategori cukup aktif sebesar 50% atau sebanyak 5 peserta didik kategori aktif sebesar 30% atau sebanyak 3 peserta didik dan sisanya sebesar 10% atau 1 peserta didik sangat aktif, (b) kemampuan menjawab siswa yang kurang aktif sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik kategori cukup aktif sebesar 30% atau sebanyak 3 peserta didik, kategori aktif sebesar 40% atau 4 peserta didik, serta sisanya siswa dalam kategori sangat aktif sebesar 20% atau 2 peserta didik, (c) kemampuan berpendapat siswa yang kurang aktif sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik kategori cukup aktif sebesar 30% atau sebanyak 3 peserta didik, kategori aktif sebesar 40% atau 4 peserta didik, serta sisanya kategori sangat aktif sebesar 20% atau sebanyak 2 peserta didik, (d) kemampuan memecahkan masalah siswa cukup aktif sebesar 10% atau sebanyak 1 peserta didik, kategori aktif sebesar 50% atau sebanyak 5 peserta didik dan sisanya sangat aktif sebesar 40% atau sebanyak 4 peserta didik dalam memecahkan masalah.

Perbedaan antara siklus 1 dan 2 yaitu pada siklus 1 dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) yang terintegrasi oleh materi lingkungan hidup peserta didik melakukan praktek nyata berbasis ekopedagogik dimana peserta didik untuk membuat kompos daun. Pada siklus 2 menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw yang terintegrasi dengan web Badan Pusat Statistik sehingga peserta didik lebih

memahami materi berkaitan dengan sumber daya manusia secara visualisasi melalui grafik mereka dapat memahami materi dengan baik.



Gambar 2. Histogram Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Siklus 1 dan 2

Dari gambar 2 hasil data di atas dapat kita lihat bahwa sebelum diadakan perbaikan pembelajaran IPS hanya memperoleh nilai rata-rata 43 dan setelah diadakan perbaikan pembelajaran. Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 70 dengan persentase ketuntasan sebesar 40% ini menunjukkan bahwa siklus 1 belum menunjukkan kemajuan karena hasil belajar siswa maupun rata-rata kelas belum mencapai hasil maksimal. Kemudian pada siklus 2 menunjukkan bahwa nilai siswa sudah mencapai ketuntasan dalam materi pembelajaran karena ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa IPS pada siklus 2 yakni 94 dengan persentase ketuntasan sebesar 90% yang telah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum dan indikator pencapaian hasil.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Citra Alam, khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas VIII, dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi *Articulate Storyline 3*. Tindakan kelas ini berlangsung secara terstruktur dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan, mencakup tahapan pra-tes hingga pasca-tes untuk mengukur efektivitas intervensi. Fokus utama penelitian adalah mengevaluasi dampak penggunaan media interaktif ini terhadap dua variabel kunci: hasil belajar kognitif dan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari siklus pertama menunjukkan bahwa target pencapaian akademik belum terpenuhi secara optimal, di mana hanya 40% siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kondisi ini mengindikasikan adanya kendala dalam proses transfer pengetahuan atau adaptasi siswa terhadap metode baru pada tahap awal, yang kemudian menjadi dasar refleksi untuk perbaikan strategi pada siklus berikutnya (Noviyanti & Sari, 2025; Tumirah et al., 2025).

Memasuki siklus kedua, perbaikan strategi pembelajaran yang diterapkan, termasuk integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan visualisasi data statistik, terbukti memberikan dampak yang sangat signifikan. Data empiris menunjukkan lonjakan drastis pada persentase ketuntasan belajar yang mencapai 90%, dengan nilai rata-rata kelas meningkat tajam

dari 70 menjadi 94. Peningkatan ini tidak hanya sekadar angka, melainkan cerminan dari keberhasilan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan materi yang lebih mudah dipahami melalui bantuan visualisasi interaktif *Articulate Storyline 3*. Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep abstrak kini terbantu oleh penyajian materi yang lebih konkret dan menarik. Keberhasilan melampaui target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) sebesar 80% pada siklus kedua ini mengonfirmasi bahwa intervensi yang dilakukan telah berjalan efektif dan efisien dalam mendongkrak performa akademik siswa secara menyeluruh (Apu et al., 2025; Farida et al., 2024; Putri, 2021).

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga menyoroti dinamika keaktifan siswa yang diamati melalui empat indikator utama: kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Pada siklus pertama, meskipun terdapat partisipasi, distribusi keaktifan masih belum merata, di mana sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup aktif atau kurang aktif, terutama dalam aspek bertanya dan berpendapat. Namun, pada siklus kedua, terjadi pergeseran positif yang nyata. Persentase siswa yang aktif dan sangat aktif dalam memecahkan masalah, misalnya, mengalami peningkatan yang konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menstimulasi keterlibatan mental dan fisik siswa dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih berani untuk mengekspresikan ide, lebih responsif terhadap pertanyaan guru, dan lebih kolaboratif dalam menyelesaikan tantangan kelompok, menciptakan suasana kelas yang hidup dan dinamis (Irsan et al., 2024; Khendri, 2022; Nugroho et al., 2025).

Perbedaan pendekatan model pembelajaran antara siklus 1 dan siklus 2 menjadi kunci analisis keberhasilan ini. Pada siklus 1, penerapan model *Group Investigation* (GI) dengan aktivitas fisik pembuatan kompos daun memberikan pengalaman nyata (*hands-on*), namun mungkin kurang terstruktur dalam penyampaian konsep teoritis bagi sebagian siswa. Sementara itu, pada siklus 2, penggabungan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan integrasi data *web* Badan Pusat Statistik melalui *Articulate Storyline 3* terbukti lebih efektif. Visualisasi grafik dan data kependudukan membantu siswa memahami materi Sumber Daya Manusia yang kompleks menjadi lebih sederhana dan visual. Sinergi antara model pembelajaran kooperatif yang mendorong interaksi teman sebaya dan media teknologi yang menyajikan konten visual berkualitas tinggi menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari interaksi dengan media dan teman sekelompoknya, memperkuat retensi pemahaman mereka (Anggreani & Khairuna, 2022; Rahayu, 2023; Widiyanti et al., 2023).

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai literatur terdahulu yang menekankan efektivitas media *Articulate Storyline 3* dalam konteks pendidikan modern. Sebagaimana dikemukakan oleh Chandramani dan Handoyo (2024), media ini menawarkan fleksibilitas dan kemudahan penggunaan yang signifikan bagi guru dalam merancang materi ajar yang interaktif. Fitur-fitur yang tersedia memungkinkan guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik melalui simulasi interaktif. Lebih lanjut, Pambudi dan Ratnaningrum (2024) juga menegaskan bahwa penggunaan media ini berkorelasi positif dengan peningkatan hasil belajar siswa karena mampu memotivasi siswa untuk berperan aktif. Dalam penelitian ini, motivasi tersebut terlihat jelas dari antusiasme siswa dalam menyelesaikan kuis interaktif dan tugas kelompok yang disajikan melalui aplikasi, mengubah persepsi belajar yang membosankan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Implikasi dari penelitian ini sangat luas bagi praktik pendidikan di tingkat sekolah menengah. Keberhasilan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media *Articulate Storyline 3* terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran yang abstrak dengan pemahaman siswa

yang konkret. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, di antaranya adalah durasi penelitian yang relatif singkat dan fokus subjek yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah. Faktor-faktor eksternal seperti ketersediaan perangkat teknologi dan kesiapan literasi digital siswa juga dapat memengaruhi efektivitas media ini di konteks sekolah lain. Oleh karena itu, penerapan media serupa di masa depan perlu mempertimbangkan infrastruktur dan karakteristik siswa yang beragam agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* merupakan strategi yang valid dan reliabel untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan yang konsisten dari siklus 1 ke siklus 2, baik dari segi nilai akademik maupun partisipasi kelas, menjadi bukti empiris yang kuat. Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan materi ajar berbasis teknologi ini, serta memadukannya dengan model pembelajaran kooperatif yang variatif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad 21 siswa, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi teknologi, yang sangat krusial bagi masa depan mereka.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini membuktikan secara empiris bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* merupakan intervensi strategis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Citra Alam. Meskipun pada siklus pertama pencapaian akademik masih rendah dengan tingkat ketuntasan hanya 40 persen akibat kendala adaptasi, perbaikan strategi pada siklus kedua melalui integrasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan visualisasi data statistik berhasil membalikkan keadaan secara drastis. Lonjakan ketuntasan belajar yang mencapai 90 persen dengan rata-rata nilai kelas 94 mengonfirmasi bahwa media interaktif ini mampu menyederhanakan konsep abstrak Sumber Daya Manusia menjadi materi visual yang konkret dan mudah dipahami, serta memberikan solusi nyata atas kesulitan siswa dalam mencerna data kompleks. Keberhasilan melampaui target indikator kinerja ini menegaskan bahwa sinergi antara teknologi visual dan metode pedagogis yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mengatasi hambatan transfer pengetahuan, dan mendorong performa kognitif siswa secara efisien dan menyeluruh.

Selain dampak kognitif, penggunaan media interaktif ini terbukti mampu menstimulasi peningkatan partisipasi aktif siswa secara signifikan dalam dinamika kelas. Transformasi perilaku terlihat jelas dari pergeseran siswa yang semula pasif menjadi responsif dalam bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan kolaboratif dalam pemecahan masalah kelompok. Fitur kuis dan simulasi dalam aplikasi berhasil mengubah persepsi belajar yang membosankan menjadi pengalaman yang menantang dan menyenangkan, sehingga memicu motivasi intrinsik siswa. Temuan ini memvalidasi literatur bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan mendesak untuk memfasilitasi gaya belajar beragam dan membangun keterampilan abad ke-21. Meskipun terdapat keterbatasan pada durasi dan cakupan subjek, penelitian ini menyimpulkan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah instrumen reliabel yang patut diadopsi secara berkelanjutan oleh para pendidik untuk menjembatani kesenjangan materi teoritis dan membentuk generasi pelajar yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga lincah dalam literasi teknologi dan interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, R., & Khairuna, K. (2022). The influence of cooperative learning model with the assistance of audio-visual media. *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 261. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v11i2.10136>
- Apu, S. T., Ina, A. T., & Matulesy, Y. M. (2025). Penggunaan model NHT berbantuan pop-up book untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kambera. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1859. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7533>
- Chandramani, D., & Handoyo, B. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada materi lingkungan dan penduduk di Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Indonesia*, 1(2), 72–80. <https://doi.org/10.59024/jkpi.v1i2.756>
- Farida, N., Arifin, S., & Hikmawati, N. (2024). Manajemen kelas dengan pendekatan saintifik dan motivasi belajar siswa SD. *Abuya Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.52185/abuyavol2iss1y2024491>
- Irsan, I., G, A. L. N., Naasa, H., Arfin, C., & Arman, A. (2024). Program kemitraan dosen LPTK dengan sekolah (KDS): Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pelatihan metode fun learning berbantuan media audio visual. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), 164. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.572>
- Khendri, Z. (2022). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan materi senam lantai menggunakan metode pembelajaran demonstrasi pada kelas XII IPA 4 SMAN 3 Tualang tahun 2021. *Innovative Journal of Social Science Research*, 2(2), 124. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i2.7369>
- Kusumawati, S. A., Sujono, I., & Utomo, F. H. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1145. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6411>
- Noviantari, H., Darmiany, D., & Hidayati, V. R. (2025). Efektivitas model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika siswa kelas IV. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 473. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4984>
- Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dengan metode GBL (game based learning). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 925. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4479>
- Nugroho, H. H., Dimiyati, D., & Wibowo, Y. S. (2025). Studi motivasi guru PJOK dalam menjalankan pembelajaran jasmani di Kecamatan Kalikotes Klaten. *Jurnal Porkes*, 8(2), 884. <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i2.30340>
- Pambudi, C. T., & Ratnaningrum, I. (2024). Articulate Storyline 3 media to improve learning outcomes in natural and social sciences subjects in fourth-grade elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 374–384. <https://doi.org/10.23887/ijeed.v8i2.72314>
- Putri, M. N. (2021). The application of problem based learning model to increase students achievement in Indonesian subject. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 3(4), 336. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53354>
- Rahayu, F. R. (2023). Strategi komunikasi efektif guru dalam membentuk kepercayaan diri siswa di MTs YPK Cijulang. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(1), 116. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i1.128>

- Salsabila, S., Sundawa, D., & Dahliyana, A. (2022). Pengaruh multimedia interaktif Articulate Storyline 3 terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(2), 70–79. <https://doi.org/10.23887/pips.v6i2.54083>
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Setyowati, E., Karomah, U., Hidayat, R., & Jannah, S. R. (2025). Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membentuk kemandirian belajar peserta didik di era digital. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 385. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5747>
- Tumirah, T., Sari, D. K., & Martusyilia, R. (2025). Integrasi pendekatan teaching at the right level (TaRL) dan culturally responsive teaching (CRT) melalui model PBL untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sifat larutan garam. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1340. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.5654>
- Velani, F. Y., & Retnawati, H. (2020). Application of contextual teaching and learning approaches in improving mathematics interest and learning achievement of elementary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1511(1), 012032. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012032>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan sarana multimedia dan media internet sebagai alat pembelajaran yang efektif. *EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>