

Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di Sekolah Dasar

Titin Sunaryati¹, Muhamad Sudharsono², Misbah³

¹Prodi PGSD, FIPHUM Universitas Pelita Bangsa

E-mail: titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id

Abstrak

Kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya kurangnya penggunaan media pembelajaran, Tujuan penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Articulate Storyline*, metode penelitian dan pengembangan ini terdiri atas 5 tahap, yaitu *analysis, design, development, implemation* dan *evaluatioan*. (ADDIE), dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat Subjek penelitian 26 siswa, uji kelayakan produk oleh ahli media, dan ahli materi. Pengumpulan data menggunakan tes dan non tes, pengumpulan data non tes berupa observasi, wawancara serta angket. Teknik analisis data teknik statisik deskriptif kuantitatif yang menggambarkan pengembangan produk. Pengumpulan data tes menggunakan uji *N-gain* untuk melihat minat belajar siswa. berdasarkan hasil validasi dari ahli media rata-rata penilaian 93% dengan kriteria sangat layak, ahli materi rata-rata penilaian 94,75% dengan kriteria sangat layak, dan uji sesungguhnya presentase 98% dengan kriteria sangat layak dan berdasarkan uji *n-gani*, dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil akhir sangat tinggi. media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi lebih dapat diterima oleh siswa, karena siswa terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi saat ini
Kata kunci : Kewarganegaraan, media pembelajaran, pendidikan Pancasila

Abstract

The lack of student interest in participating in the Pancasila and Citizenship education learning process is caused by several factors, one of which is the lack of use of learning media. The purpose of this study is to produce learning media products for Pancasila and Citizenship education based on Articulate Storyline, this research and development method consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. (ADDIE), conducted at Sertajaya 05 State Elementary School, Bekasi Regency, West Java Province. The research subjects were 26 students, product feasibility testing by media experts, and material experts. Data collection using tests and non-tests, non-test data collection in the form of observations, interviews and questionnaires. Data analysis techniques quantitative descriptive static techniques that describe product development. Based on the validation results from media experts, the average assessment is 93% with very feasible criteria, material experts average assessment is 94.75% with very feasible criteria,

and the actual test percentage is 98% with very feasible criteria and based on the n-gain test, it can increase student interest in learning with very high final results. learning media that utilise technology are more acceptable to students, because students are accustomed to the use of technological devices today.

Keywords: *Citizenship, learning media, Pancasila education*

PENGANTAR

Pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, implementasinya dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya pengembangan kurikulum, penyiapan guru melalui pendidikan dan pelatihan guru, sistem pembinaan tenaga kependidikan, kegiatan pembelajaran, dan pelaksanaan asesmen. kegiatan pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting guna tercapainya tujuan belajar siswa, sesuai dengan Permendikbud nomor 65 Tahun 2013, Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Kegiatan pembelajaran pada sekolah harus dilakukan secara interaktif, kreatif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan mandiri sesuai dengan kemampuan, pertumbuhan fisik, dan intelektual yang dimiliki siswa

Penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi salah satu unsur kesuksesan proses pembelajaran, guru harus memiliki metode pembelajaran untuk keberhasilan tujuan pembelajaran (Oya & Budiningsih, 2014), guru harus memberikan peluang dan motivasi kepada siswanya untuk mengembangkan wawasannya sendiri, siswa yang memiliki semangat tinggi akan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berharga (Angela, 2014). Selain itu juga, guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran. Karena media pembelajaran adalah bagian dari kegiatan pembelajaran (Safriandono & Charis, 2014), yang didalamnya berisi materi-materi yang dapat menjadi salah satu pendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran (Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I., 2020), dengan menggunakan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan lebih praktis (Silalahi, M. V., 2020). Media pembelajaran yang efektif dapat menjadi media interaksi antara guru dan siswanya dalam mentransfer materi, juga dapat menciptakan suasana kegiatan pembelajaran lebih menarik. Sehingga menjadi daya tarik bagi siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar (Marwatoen, F., 2015), penggunaan metode, pemberian

motivasi, dan penggunaan media pembelajaran menjadi suatu kesatuan dalam keberhasilan tujuan pembelajaran

Ketepatan memilih media pembelajaran yang efektif, efisien dan dapat menarik siswa untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang tidak membosankan (Suryani, Nunuk, dkk, 2018). Seiring dengan kemajuan teknologi, seharusnya guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran (Yumini, Siti & Rakhmawati, Lusiana, 2015), namun, pada kenyataannya tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi tersebut, yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih praktis di era digital saat ini (Leztiyani, I., 2021), selanjutnya, media pembelajaran khususnya jenjang Sekolah Dasar masih minim penggunaannya (Andriani, S., 2016), perkembangan teknologi belum sepenuhnya dapat dimanfaatkan oleh sebagian guru.

Kurangnya pengetahuan guru terhadap teknologi menjadi salah satu penyebab, yang mengakibatkan belum bisa memanfaatkan teknologi tersebut, dikuatkan dari hasil pengamatan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat, di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, peneliti menemukan guru masih memberikan materi pelajaran hanya menggunakan buku paket dan lembar tugas siswa, terlihat dari beberapa siswa kurang mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.. sedangkan media pembelajaran yang dimanfaatkan guru saat itu bersifat konvensional berupa poster, mengakibatkan kegiatan pembelajaran terlihat membosankan. Jika dibiarkan terus menerus, tentunya akan menghilangkan semangat belajar siswa dan berdampak terhadap hasil belajar.

Dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif, yang dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Saputro, Sopyan., & Subali, 2016), serta dapat menciptakan interaksi antar guru dan siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat untuk mengikuti pembelajaran (Istiqlal, Muhammad, 2017), tentunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi, media pembelajaran tersebut dapat dikembangkan, yaitu dengan cara menggabungkan teks, audio, video, gambar, animasi dan lain-lain (Tanjung, M. R., & Parsika, T. F., 2017) menjadi sebuah kesatuan.

Salah satu *software* yang dapat menggabungkan file-file tersebut menjadi sebuah media pembelajaran adalah *articulate storyline*, perangkat lunak (*software*) yang memiliki fungsi yang sama seperti aplikasi *power point*.

Kelebihan yang dimiliki *software articulate storyline* yaitu memunculkan inovasi baru dalam pembelajaran, dan dapat menjawab permasalahan di Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat, di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, yang disebabkan belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang dirasakan masih kurang oleh siswa, maka dibutuhkan sebuah inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dan pengembangan ini adalah (Harjono, 2021) media pembelajaran *articulate stroryline* dapat membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan minat belajar (Masniladevi, 2021), multimedia interaktif aplikasi *articulate stroryline*, yang digunakan saat pembelajaran sangat membantu dan dapat meningkatkan minat siswa (Sri setyaningsih, 2020), Keterbaruan dalam penelitian dan pengembangan ini, media pembelajaran yang dikembangkan memiliki halaman evaluasi sehingga siswa dapat menjawab soal-soal secara langsung dan mandiri, gambar di dalam media pembelajaran ini, menggunakan gambar *original*, materi memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran

Alat bantu yang digunakan saat proses pembelajaran dengan tujuan membangun komunikasi guru dan siswa. Media pembelajaran adalah sebuah alat penyampaian pesan yang sangat bermanfaat, dan membantu siswa untuk memahami suatu konsep yang tidak dapat dipahami secara verbal (Rusman, 2011), dan menjadi alat komunikasi (Indriana, Dina, 2011), selain itu media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk selalu antusias dalam mengikuti pembelajaran (Sanjaya, Wina, 2012). Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat komunikasi antara guru dan siswa di saat proses pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dalam pasal 37 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat pendidikan agama,

pendidikan kewarganegaraan dan bahasa. Begitu pula dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional sebelumnya yaitu Undang Undang Nomor 2 tahun 1989 Pasal 39 ayat 2 juga mengamanatkan bahwa setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat pendidikan Pancasila, pendidikan kewarganegaraan dan pendidikan agama. Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education) atau Civic: memiliki banyak pengertian dan istilah. Tidak jauh berbeda dengan pengertian ini, Muhammad Numan Somantri dalam (A.Ubaedillah., 2015) pengertian civic adalah ilmu yang membicarakan hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan negara. Menurut (Cholisin, 2000) pendidikan kewarganegaraan memiliki 3 komponen yang difokuskan yaitu : (a) Civic Knowledge, (b) Civic Skills, dan (c) Civic Disposition. Aspek tersebut menjadi kriteria untuk menjadi warga negara yang baik dan cerdas (Suryadi, Ace, dan Somardi., 2000). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah ilmu untuk menjadi warga negara yang baik, berakhlak mulia, serta menjalankan hak dan kewajiban dan berperan dalam lingkungan masyarakat

articulate storyline

Sebuah perangkat lunak (*software*) menggunakan sistem *e-learning* yang berfungsi membantu pembelajaran (Saski, N. H., & Sudarwanto, T., 2021), dilengkapi dengan berbagai macam fitur. Sehingga dapat menyajikan tampilan yang menarik dalam rangka memberikan stimulus kepada siswa, untuk dapat memahami materi pembelajaran (Rianto, 2020). Dapat disimpulkan bahwa *articulate storyline* adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang dapat membantu atau dijadikan media pembelajaran karena fitur fiturnya yang mendukung

Minat Belajar

Menurut (Djaali, 2013), minat adalah sebuah perasaan keingintahuan untuk mempelajari sesuatu, oleh sebab itu seorang siswa seharusnya memiliki minat dalam diri pribadi untuk mempelajari sesuatu, sedangkan menurut (Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T., 2014) minat belajar adalah suatu pernyataan yang menunjukkan sikap bahwa siswa menyukai terhadap pembelajaran. Menurut (Slameto, 2010) minat belajar adalah suatu ketertarikan atau keinginan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu perasaan ingin tahu yang ditunjukkan dengan sikap keingintahuan, ketertarikan sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) yang menghasilkan produk, dan dianggap tepat untuk penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 26 siswa Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 Kabupaten Bekasi, Propvinsi Jawa Barat.serta melibatkan para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Model penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikemukakan Lee & Owens (2004). Pemilihan model ini dipilih karena model ini dikhususkan mengembangkan multimedia. Prosedur dalam model Lee & Owens (2004) dilakukan lima tahap yaitu yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yang dilakukan saat proses pembelajaran dan setelahnya dilakukan wawancara terhadap guru dan siswa. Analisis yang dilakukan untuk menganalisis kurikulum dan media pembelajaran yang digunakan, untuk selanjutnya peneliti menentukan materi pembelajaran yang akan dijadikan isi pada media pembelajaran *articulate storyline*

Perancangan

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu : penyusunan materi, desain produk, dan membuat instrumen evaluasi.

Pengembangan

Pada kegiatan ini peneliti melakukan pembuatan produk, uji produk secara mandiri, dan uji uji coba produk oleh para ahli yang akan memvalidasi produk. Ahli media dipilih dari dosen teknologi informasi yang memiliki keahlian dibidangnya, sedangkan untuk ahli materi dipilih dari guru pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, adapun penilaian uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi sebagai berikut :

Tabel 1
Penilaian Dari Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator
Tampilan	Tata Letak
	Teks

	Gambar
--	--------

Tabel 2
Penilaian Dari Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator
Kelayakan Materi	Kesesuaian Kompetensi Dasar
	Materi Pendukung
	Kelegnkapan pembelajaran
	Kesesuaian materi dan evaluasi

Penilaian produk media pembelajaran, ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3

Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Presentase	Keterangan
90 s.d 100	Sangat Layak
80 s.d 89	Layak
70 s.d 79	Cukup Layak
60 s.d 69	Kurang Layak
<60	Sangat Tidak Layak

Implemetnasi

Tahap ini dilakukan setelah produk dinyatakan layak dan valid oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya di uji oleh siswa beberapa tahapan pengujian tersebut adalah : uji perorangan yang dilakukan oleh 4 orang siswa, setelah tidak ada revisi dilanjutkan pada uji kelompok kecil dilakukan oleh 8 orang siswa, setelah tidak ada revisi dilanjutkan uji sesungguhnya dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat, sebanyak 26 orang siswa, sebagai pengguna media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Selanjutnya diberikan angket penilaian kepada masing-masing siswa, angket penilaian dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4

Instrumen Penilaian Untuk Siswa

Aspek Penilaian	Indikator
Kemudahan pemakaian	Kemudahan dalam menggunakan
	Petunjuk penggunaan
Tampilan	tulisan, simbol dan gambar
Isi/ Konten	Kemudahan dalam memahami materi
	Ketertarikan menggunakan

Evaluasi

Pada tahap ini peneliti bertujuan melihat variabel minat belajar, setelah siswa menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi respon minat siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 5
Instrumen Minat Belajar Siswa

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Perhatian terhadap pembelajaran	6,7,8,9,10	5
Tertarik saat proses pembelajaran	16,17,18,19,20	5
Berpartisipasi	1,2,3,4,5	5
Kemauan dan kesadaran	11,12,13,14,15	5

Tahapannya sebagai berikut : (1) Guru melaksanakan proses pembelajaran, tidak menggunakan media pembelajaran *artiquate storyline*, selanjutnya siswa diberikan lembar pre-test, (2) Guru melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *artiquate storyline*, selanjutnya diberikan lembar post-test

Pengumpulan data analisis data

Pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan tes dan non tes, pengumpulan data non tes berupa wawancara guru dan siswa, serta pemberian angket, Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif kuantitatif yang menggambarkan pengembangan produk. Pengumpulan data tes menggunakan uji N-gain. Uji n-gain dilakukan untuk melihat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *artiquate storyline*, berikut rumus yang digunakan :

$$n - gain (g) = \frac{skor\ post\ test - skor\ pretest}{skore\ maksimal - skor\ pretest}$$

Keterangan :

n-gain (g) = besarnya faktor gain
 skor postets = nilai test akhir
 skor pretest = nilai test awal
 skor maksimal = jumlah nilai maksimal tes

Tabel 6
Instrumen Minat Belajar Siswa

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

HASIL DAN DISKUSI

Analisis

Analisis kebutuhan berupa observasi dan wawancara kepada guru untuk lebih mengetahui kebutuhan selama proses pembelajaran berlangsung, juga penyebaran angket kepada siswa. Analisis kebutuhan diantaranya : analisis kurikulum dan analisis materi

Untuk menentukan kompetensi yang akan dikembangkan diperlukan analisis kurikulum untuk menjadi acuan indikator pembelajaran. berikut elemen kompetensi di dalam media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila yang digunakan dalam proses pembelajaran :

Tabel 7
Capaian Pembelajaran PPKn di Kelas IV

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Materi Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
1	Pancasila	Menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila	1. Siswa mampu menyusun sila-sila Pancasila dengan tepat	• Siswa dapat menyusun sila-sila Pancasila dengan tepat

Perancangan

Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila dikerjakan, untuk selanjutnya dilakukan uji mandiri dan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah tampilan produk media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila yang telah dikembangkan



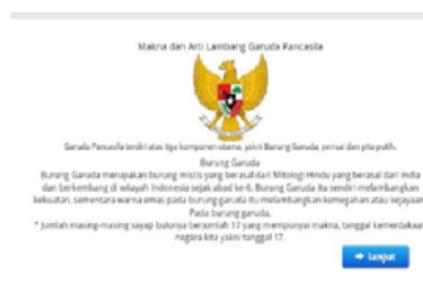
Gambar 1 tampilan depan media pembelajaran Stroyline Pendidikan Pacasila dan Kewarganegaraan



Gambar 2 tampilan beranda pembelajaran Stroyline Pendidikan Pacasila dan Kewarganegaraan



Gambar 4 tampilan menu pembelajaran Stroyline Pendidikan



Gambar 5 tampilan materi pembelajaran Stroyline Pendidikan

Pengembangan

Produk yang telah dikembangkan di uji mandiri, selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 8
Penilaian Dari Ahli Media

Aspek Yang Ditilai	Skor
Tata Letak	90%
Teks	95%
Gambar	94%
Rata Rata	93%

Diperoleh penilaian dari ahli media sebagai berikut : aspek tata letak mendapatkan nilai 90%, aspek teks mendapatkan nilai 95%, aspek gambar mendapatkan nilai 90%, dirata ratakan mendapatkan nilai 93% dari ahli media, jika melihat pada tabel kriteria ketentuan kelayakan, maka media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila dikategorikan “sangat layak”

Tabel 9
Penilaian Dari Ahli Materi

Aspek Yang Ditilai	Skor
Kemudahan dalam menggunakan	92%
Petunjuk penggunaan	94%
tulisan, simbol dan gambar	95%
Kemudahan dalam memahami materi	98%
Rata-Rata	94,75%

Penilaian dari ahli materi sebagai berikut : aspek kemudahan penggunaan mendapatkan nilai 92%, petunjuk penggunaan 94%, tulisan, simbol dan gambar 95% dan kemudahan dalam memahami materi sebesar 98%. Nilai rata-rata 94,75%. Jika melihat pada tabel kriteria ketentuan kelayakan, maka penilai dari ahli materi tersebut media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila dikategorikan “sangat Layak”

Implementasi

Selanjutnya setelah tidak ada revisi produk dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, dilanjutkan tahap uji pengguna yang meliputi tiga tahap yaitu : uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji sesungguhnya, oleh pengguna yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Setrajaya 05 Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat

Tabel 10
Penilaian Dari Hasil Uji Perorangan

Jawaban Siswa	Nilai Maksimal	Presentase
130	150	89%

Hasil uji coba perorangan yang diujikan kepada 4 orang siswa Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 diperoleh nilai sebesar 89%, Jika melihat pada tabel kriteria ketentuan kelayakan, maka media pembelajaran *artiquate storyline* pendidikan Pancasila dikategorikan “Layak”

Tabel 11
Penilaian Dari Hasil Uji Kelompok Kecil

Jawaban Siswa	Nilai Maksimal	Presentase
388	400	96%

Hasil uji coba kelompok kecil yang diujikan kepada 8 orang siswa Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 diperoleh nilai sebesar 96%, Jika melihat pada tabel kriteria ketentuan kelayakan, media pembelajaran *artiquate storyline* pendidikan Pancasila dikategorikan “Sangat Layak”

Tabel 12
Penilaian Dari Hasil Uji Sesungguhnya

Jawaban Siswa	Nilai Maksimal	Presentase
2556	1300	98%

Dari hasil uji sesungguhnya yang diujikan kepada 26 orang siswa Sekolah Dasar Negeri Sertajaya 05 diperoleh nilai sebesar 98%, Jika melihat pada tabel kriteria ketentuan kelayakan, media pembelajaran *artiquate storyline* pendidikan Pancasila dikategorikan “Sangat Layak”

Evaluasi

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah melihat pengaruh media pembelajaran *artiquate storyline* pendidikan Pancasila terhadap minat belajar siswa dengan cara menganalisis data menggunakan uji *n-gain*. Hasil pengukuran dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 13
Hasil Pretest dan Postest siswa

<i>Treatment</i>	Siswa	Guru
Nilai <i>Prestets</i>	66,5%	47
Nilai <i>Postest</i>	89,9%	85
Nilai Maksimum	95	80
N-Gain	0,6	0,8
Hasil Akhir	Tinggi	Tinggi

Dari hasil pengukuran *uji n-gain* media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila, dapat meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan *uji n-gani*, dengan hasil akhir sangat tinggi

DISKUSI

Dari tahapan uji yang telah dilakukan, media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa, dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata penilaian 93% dengan kriteria sangat layak, ahli materi dengan rata-rata penilaian 94,75% dengan kriteria sangat layak, dan uji sesungguhnya mendapatkan presenase 98% dengan kriteria sangat layak dan dapat meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan *uji n-gani*, dengan hasil akhir sangat tinggi. Media pembelajaran *articulate storyline* pendidikan Pancasila dapat digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ana Dwi Octavia, 2021) dalam penelitian dan pengembangannya menyatakan media pembelajaran *Articulate Storyline*, sangat praktis digunakan saat proses pembelajaran, (Masniladevi, 2021) valid dan praktis untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan (Harjono, 2021) sekaligus membantu guru dan membantu siswa dalam memahami materi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami konsep-konsep materi yang dipelajari, dengan bantuan media, pembelajaran akan lebih efektif dan praktis dalam mencapai tujuan pembelajaran. media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi lebih dapat diterima oleh siswa, karena siswa terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi.

Peneliti berharap adanya kelanjutan penelitian dan pengembangkan media pembelajaran, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

References

- A.Ubaedillah. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan(Civic Education) : Pancasila, Demokrasi, dan Pencegahan Korupsi*. Jakarta: : Prenadamedia Group.

- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline*. Yogyakarta: : Pustaka Ananda Srva.
- Ana Dwi Octavia, J. S. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas . *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 2380-2391.
- Andriani, S. (2016). Pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Mayangan 6 kota probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(1), 100-118. Retrieved from <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/1710>
- Angela. (2014). Challenges to Meaningful Learning in Social Studies – The Key Competences as an Opportunity to Students. *Social and Behavioral Sciences*, (pp. 128, 192–197). doi:10.1016/j.sbspro.2014.03.142
- Cholisin. (2000). *Ilmu Kewarganegaraan*. Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UNY: Yogyakarta:.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: : Bumi Aksara.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80-85. doi:10.30997/ijar.v1i2.54
- Harjono, R. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interkatif Berbasis Articulate Storyline tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4 (1), 122-130. doi:<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogjakarta:: DIVA Press.
- Istiqlal, Muhammad. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School. . *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1(11), 73-100.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penguasaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 24-35. doi:10.36418/japendi.v2i1.63
- Marwatoen, F. (2015). Pengaruh Media Presentasi dan Komik dalam Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Siswa. Prisma Sains. *Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 3(2). doi:10.33394/j-ps.v3i2.976

- Masniladevi, A. A. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 602-611.
- Oya & Budiningsih. (2014). Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan. *Jurnal Prima Edukasia*, 2, 116-126.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate storyline 2 pada Materi menggambar grafik fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. . *jurnal dimensi*, 7(1).
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92. doi:10.24235/ileal.v6i1.7225
- Robetson, W. (2015). *Technology and Student Motivation to Learn. Disertasi*, Concordia University Chicago, Chicago. Chicago: : Dissertation Publishing UMI Number.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safriandono & Charis. (2014). Rancang Bangun E-Lembar Kerja Siswa sebagai Media Pembelajaran yang Praktis, Fleksibel dan Edukatif Berbasis Web. *Jurnal Teknik-UNISFAT*, 10(1), 25-35.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: : Kencana.
- Santosa, F. H., Negara, H. R. P., & Samsul Bahri. (2020). Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(1), 62-70. doi:doi:10.36765/jp3m.v3i1.254.
- Saputro, Sopyan., & Subali. (2016). Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya Pada Siswa Kelas X Sma. Phenomenon. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 2(2), 103-110. doi:10.21580/phen.2013.3.2.140
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. . *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>
- Silalahi, M. V. (2020). Development of E-Modules Based on Exe-Learning on Topics of Reaction Rate Against Student Learning Outcomes Mechanical Engineering. 3(2), 114–120. doi:10.31764/ijeca.v3i2.2672

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: : Rineka Cipta.
- Sri setyaningsih, R. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Stroyline Terhadap Motivsi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144-156. doi:<http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sudjana & Rivai. (2011). *Media Pengejaran*. . Bandung: : Sinar Baru Algesindo.
- Suryadi, Ace, dan Somardi. (2000). Pemikiran Ke arah Rekayasa Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan. *The Needs for New Indonesian Civic Education*. Bandung: CICED.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: : Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2017). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE. *journal.potensi-utama.ac.id*. Retrieved from . <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/SNI/article/view/226>
- Yumini, Siti & Rakhmawati, Lusia. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).