

## PENGARUH MULTIMEDIA *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP KETERAMPILAN BERCEKITA MATERI *FOLKLORE* SISWA SD NEGERI 060937 KWALA BEKALA

Restio Sidebang<sup>1)</sup>, Karmila Br Karo<sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup>Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: restiosidebang@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan bercerita siswa menggunakan multimedia *Articulate Storyline* pada siswa kelas IV dan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan menggunakan multimedia *Articulate Storyline* siswa kelas VI SDN 060937 Kwala Bekala. Metode penelitian adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu quasi eksperimen (*one group pretest posttest design*). Sampel penelitian yaitu seluruh siswa kelas VIB SDN 060937 Kwala Bekala. Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 81. Berdasarkan perhitungan statistik uji independen antara dua faktor untuk kelas VI-B kelas eksperimen, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan multimedia *Articulate Storyline* terhadap keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *folklore* di kelas VI SD Negeri 060937 Kwala Bekala T.P 2023/2024 maka peneliti mendapatkan hasil bahwasanya terdapat ada pengaruh signifikan dengan hasil uji independen antara dua faktor ( $B \times K$ ) yang digunakan, sehingga diperoleh hasil data *post test* kelas eksperimen diperoleh data  $x^2 \geq x^2 (1 - \alpha) \{(B-1)(K-1)\}$  dinyatakan  $23,88 \leq 68,058$ . Simpulan dari penelitian, hipotesis dapat diterima dan adanya pengaruh penggunaan Multimedia *Articulate Storyline* terhadap Keterampilan Bercerita *Folklore* siswa SD.

**Kata Kunci:** *Articulate Storyline*, *Folklore*, Keterampilan bercerita

### ABSTRACT

*This research aims to determine students' storytelling skills using multimedia Articulate Storyline for class IV students and to determine the significant effect of using multimedia Articulate Storyline for class VI students at SDN 060937 Kwala Bekala. The research method is quantitative. The type of research applied is quasi-experimental (one group pretest posttest design). The research sample was all class VIB students at SDN 060937 Kwala Bekala. Based on the results of research in the experimental class, the average posttest score was 81. Based on statistical calculations of independent tests between two factors for class VI-B experimental class, there was a significant influence in the use of Articulate Storyline multimedia on students' storytelling skills in the Indonesian language subject material. folklore in class VI of SD Negeri 060937 Kwala Bekala T.P 2023/2024, the researcher obtained the result that there was a significant influence with the results of the independent test between the two factors (B x K) used, so that the experimental class post test data obtained  $x^2$  data.  $\geq x^2 (1 - \alpha) \{(B-1)(K-1)\}$  is expressed as  $23.88 \leq 68.058$ . Conclusions from the research, the hypothesis is acceptable and there is an influence of the use of Multimedia Articulate Storyline on elementary school students' Folklore Storytelling Skills.*

**Keywords:** *Articulate Storyline*; *folklore*; *storytelling skills*

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam serta kaya akan suku bangsa dan budaya, Indonesia memiliki 38 provinsi. Setiap provinsi memiliki suku bangsa serta budaya yang memiliki kekhasan. Perbedaan budaya membuat Indonesia menjadi Negara yang menarik wisatawan dari luar negeri. Sebagai generasi penerus kita harus melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Negara Indonesia adalah Negara kepulauan. Pulau-pulainya didiami oleh berbagai suku bangsa. Keragamannya menyebabkan keragaman adat dan budayanya tetapi tidak menyebabkan perpecahan, artinya walaupun berbeda-beda suku, adat dan budaya tetapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Kebudayaan tersebut masuk sebagai cerita rakyat sebagai pendidikan di sekolah.

Pendidikan menjadi kebutuhan utama bagi setiap individu, bahkan pemerintah kita sudah mewajibkan setiap warga negara buat mengenyam pendidikan selama 12 tahun atau wajar (wajib belajar) serta disarankan lebih dari itu, menimba ilmu sebanyak-banyaknya sampai jenjang perguruan tinggi. Hal ini sebagai tantangan akbar bagi seorang pendidik serta siswa buat lebih ekstra dalam hal pendidikan. Bagi pendidik, dituntut kreatif pada penyampaian materi melalui media pembelajaran dan bagi peserta didik harus bisa memahami materi serta mengaplikasikannya buat masa depan. Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan sebagai suatu proses pengembangan kompetensi sekaligus potensi yang ada dalam diri siswa. Peran guru diharapkan mampu menyampaikan pembelajaran dan juga harus mampu mengaktualisasi peran strategisnya dalam upaya membentuk karakter diri siswa

(seperti kemampuan berpikir logis, analisis, kritis, dan kreatif), kemandirian belajar, dan aspek-aspek afektif lainnya, dengan demikian guru diharapkan mampu untuk menerapkan beberapa pendekatan maupun strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi suatu yang berpengaruh terhadap keberlangsungan tatanan kehidupan manusia. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi didukung karena adanya revolusi yang sedang dihadapi oleh dunia yaitu revolusi industri 4.0 (Yahya, 2018). Revolusi industri 4.0 terjadi pada abad ke 21. Abad 21 ditandai dengan berubahnya aktivitas manusia yang awalnya manual menjadi serba digital, informasi dan komunikasi dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja (Kemendikbud, 2013) Era ini juga telah mengubah berbagai aktivitas manusia di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, politik dan tanpa terkecuali di bidang pendidikannya. Semua pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan dituntut harus mampu mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Pembelajaran berbasis teknologi harus dioptimalkan sebagai tuntutan dalam pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 atau dalam istilah asing dikenal dengan *sebutan partnership for 21st century learning* menuntut peserta didik memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan di bidang teknologi, media dan informasi, keterampilan belajar dan inovasi, serta keterampilan hidup dan kejuruan (Kuncahyono, 2020:156). Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menyusun tiga konsep pembelajaran abad 21 sebagai upaya

memenuhi tuntutan abad 21 dengan mengembangkan kurikulum (Kemendikbud, 2013). Ketiga konsep tersebut adalah keterampilan abad 21, pendekatan saintifik dan penilaian autentik. Ketiga konsep tersebut tersusun dalam kurikulum 2013, hingga pada kurikulum merdeka.

Kegiatan pembelajaran di sekolah menuntut siswa dapat berkembang secara afektif, kognitif dan psikomotornya. Namun hal yang terjadi adalah salah satunya pada aspek psikomotor yaitu siswa masih kurang terampil dan tidak percaya diri dalam menyampaikan ide maupun gagasannya. Hal ini disebabkan selain tingkat kemandirian belajar siswa yang masih rendah. Hal ini menuntut guru untuk menerapkan beberapa pendekatan maupun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Keterampilan bercerita merupakan kemampuan untuk menceritakan kembali perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dengan tujuan berbagai pengalaman atau pengetahuan kepada orang lain. Bercerita sendiri merupakan salah satu dari keterampilan bercerita. Kegiatan bercerita membentuk seseorang dapat menyampaikan berbagai cerita dan mengungkapkan perasaan yang dialami. Siswa dapat mengungkapkan hal yang ingin diceritakan dan perhatian dalam aktivitas bercerita. Dalam pelaksanaannya, kegiatan bercerita membutuhkan bahan atau ide cerita, penguasaan cerita, ketenangan dan keberanian.

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi siswa. Satu keterampilan bercerita yang bertujuan untuk

memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna menjadi jelas. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya. Cerita dapat digunakan oleh orangtua dan guru sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak melalui pendekatan transmisi budaya atau *cultural transmission approach*. Sedangkan bercerita menurut Musfiroh (2009:29) adalah salah satu upaya untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti atau nilai-nilai karakter.

Dalam konteks tersebut, diperlukan sesuatu yang dapat membantu dalam menunjang proses pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa guna keberhasilan dalam pembelajaran bercerita adalah dengan pemilihan model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang tepat atau sesuai dengan karakteristik siswa, menarik untuk menginovasi media pembelajaran sesuai abad 21 ini. Dengan pesatnya perkembangan meningkatkan keterampilan bercerita siswa dengan terampil.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:124) menyatakan media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Teknologi dapat membantu pendidik dalam inovasi, misalnya dalam pembuatan media pembelajaran.

Menurut Sem (dalam Gusnetti dkk, 2015:184) cerita rakyat ialah sesuatu hal

yang kehadirannya memiliki nilai antara hubungan sosial sesama makhluk hidup. Cerita rakyat biasanya berisi hal-hal yang berhubungan dengan bahasa daerah, kebudayaan, tingkah laku yang menunjukkan nilai-nilai daerah dalam kehidupan bermasyarakat.

Cerita rakyat memberikan manfaat dalam kehidupan bermasyarakat yang setiap alurnya memiliki kandungan sebagai hiburan dan pesan moral yang dijadikan pelajaran dalam kehidupan. Cerita rakyat juga bisa dijadikan sebagai media dalam komunikasi yang bermanfaat memberikan nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik secara tidak langsung saat mengenalkan sebuah cerita rakyat. Dengan adanya sebuah cerita rakyat bukan hanya sebagai sarana memperkenalkan tradisi pada setiap daerah, akan tetapi kita juga dapat mengetahui setiap kehidupan secara mendalam mengenai asal-usul, pengenalan kehidupan terdahulu, adat istiadat daerah, hubungan kekerabatan tiap masyarakat dan memperkenalkan tradisi dalam setiap kelompok daerah yang diceritakan secara turun-temurun.

Menurut Sem (dalam Gusnetti dkk, 2015:184) cerita rakyat ialah sesuatu hal yang kehadirannya memiliki nilai antara hubungan sosial sesama makhluk hidup. Cerita rakyat biasanya berisi hal-hal yang berhubungan dengan bahasa daerah, kebudayaan, tingkah laku yang menunjukkan nilai-nilai daerah dalam kehidupan bermasyarakat.

Cerita rakyat memberikan manfaat dalam kehidupan bermasyarakat yang setiap alurnya memiliki kandungan sebagai hiburan dan pesan moral yang dijadikan pelajaran dalam kehidupan. Cerita rakyat juga bisa dijadikan sebagai media dalam komunikasi yang bermanfaat memberikan nilai-nilai

pendidikan bagi peserta didik secara tidak langsung saat mengenalkan sebuah cerita rakyat. Dengan adanya sebuah cerita rakyat bukan hanya sebagai sarana memperkenalkan tradisi pada setiap daerah, akan tetapi kita juga dapat mengetahui setiap kehidupan secara mendalam mengenai asal-usul, pengenalan kehidupan terdahulu, adat istiadat daerah, hubungan kekerabatan tiap masyarakat dan memperkenalkan tradisi dalam setiap kelompok daerah yang diceritakan secara turun-temurun.

Keterampilan bercerita dapat ditingkatkan dengan menggunakan multimedia *Articulate Storyline* dalam materi *folklore* (cerita rakyat). Menurut articulate.com lebih dari 112 juta pelajar di 161 negara telah mempelajari keterampilan baru, memperoleh wawasan baru, dan menerima pelatihan peningkatan karier yang diperoleh dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Dalam proses pembelajaran, teknologi seperti personal komputer artinya indera pada multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap peserta didik. acara multimedia hubungan merupakan alat satu media yang terdiri asal teks, grafik, foto, video, animasi dan musik. salah satu media pembelajaran interaktif yg simpel dipergunakan artinya *Articulate Storyline*.

Sedangkan menurut Yasin & Ducha (2017:169) *Articulate Storyline* menyediakan fitur yang lengkap seperti flash namun memiliki interface yang cukup sederhana seperti Microsoft strength factor. *Articulate Storyline* menyuguhkan berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media yang interaktif terutama pembuatan latihan soal maupun kuis. Ciri khas yang dimiliki oleh *Articulate Storyline*

adalah terdapat menu seperti tombol zoom yang berguna untuk memperbesar suatu gambar, tombol tanya yang bertujuan untuk melihat penjelasan lebih dalam dari suatu materi, dan tombol navigasi yang meliputi *again*, *next*, dan *put up* yang ada di bawah layar dan otomatis tersedia dalam media.

Banyak cerita rakyat pendek yang dapat ditemui di beberapa daerah Indonesia, cerita ini menjadi salah satu daya tarik masyarakat untuk mengenalkan kebudayaan dan sejarah dari tempat tersebut berada. Dan hingga saat ini, cerita-cerita rakyat di daerah tersebut masih dilestarikan. Penerapan multimedia *Articulate Storyline* dapat memberikan pengaruh signifikan pada keterampilan bercerita materi cerita rakyat siswa kelas VI SDN 060936 Kwala Bekala.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah menggunakan Metode yang digunakan merupakan penelitian quasi eksperimen menggunakan desain *one group design pretest dan posttest*, yaitu penelitian ekeprimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan melalui lembar observasi.

Sampel penelitian yaitu seluruh siswa kelas VI SDN 060937 Kwala Bekala sebanyak 22 orang. Penelitian diadakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 pada siswa kelas VI SD Negeri 060937 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor Kota Medan.

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan

- a. Memberikan informasi pada sekolah
- b. Membuat jadwal pelaksanaan

kegiatan

### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pre test

b.Melaksanakan kegiatan pembelajaran konsep yang sudah direncanakan sesuai penerapan multimedia *Articulate Storyline* pada kegiatan belajar.

### 3. Analisis Data

- a. Melakukan analisis data

- b. Membuat kesimpulan

Alat pengumpulan data menggunakan rubric penilaian Keterampilan Bercerita dengan multimedia *Articulate Storyline*. Teknik Analisis data menggunakan uji prasyarat analisis data diantaranya uji normalitas data dan homogenitas *pre-test* dan *post-test*, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji independen antara dua faktor.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada dua kelas di kelas VI SDN 060937 Kwala Bekala Kedua kelas diberi perlakuan berbeda, kelas IV-B sebagai kelas eksperimen diajarkan oleh peneliti menggunakan multimedia *Articulate Storyline* terhadap Keterampilan Bercerita pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

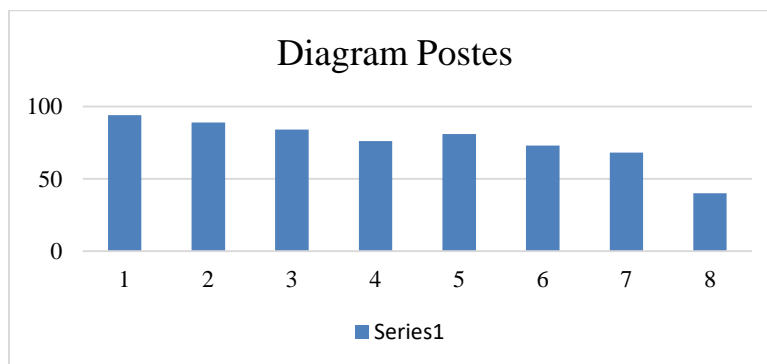
Deskripsi Data Pre-test kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Multimedia *Articulate*

*Storyline* sebesar 52 dengan nilai terendah adalah 28 dan nilai tertinggi 71.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan menggunakan multimedia *Articulate Storyline* dengan hasil *pre-test* pada sebelum menggunakan multimedia atau belum diberi perlakuan, siswa cenderung malu berbicara dengan kemauan sendiri.

Hasil post-test setelah diberikan perlakuan menggunakan *multimedia Articulate Storyline* ditunjukkan dengan statistika mendapatkan angka tertinggi pada nilai 98 dan angka terendah sebesar 40 terhadap Keterampilan Bercerita materi *folklore* dan rata-rata kelas sebesar 81, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Post-test Keterampilan Bercerita dengan *Articulate Storyline*



Berdasarkan uji prasyarat statistik analisis data Dari perhitungan diatas diperoleh  $L_{Hitung}$  dari nominal paling besar antara selisih  $F(z_i) - S(z_i)$ , yaitu sebesar 0,0588 pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $n = 2$ , maka  $L_{Tabel}$  sebesar 0,1208. Berdasarkan hasil analisis tersebut  $L_{Hitung} < L_{Tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil Homogenitas data Dengan membandingkan kedua data tersebut diperoleh jika  $F \geq F_{\frac{1}{2}\alpha}(v_1, v_2)$  sebesar  $1,7279 \geq 1,6211$ . Hal ini berarti bahwa varians data pretest dan posttest sampel dinyatakan homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data untuk data pretest dan post-test terdistribusi normal dan variansi antar kelompok homogeny, maka analisis dilanjutkan pada pengujian hipotesis dikarenakan tujuan dari uji hipotesis penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia *Articulate Storyline* terhadap keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *folklore* di kelas VI SD Negeri 060937 Kwala Bekala T.P 2023/2024. Data dihitung menggunakan *Microsoft excel*.

Berdasarkan perhitungan statistik uji independen antara dua faktor untuk



kelas VI-B kelas eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan multimedia *Articulate Storyline* terhadap keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi *folklore* di kelas VI SD Negeri 060937 Kwala Bekala T.P 2023/2024, maka peneliti mendapatkan hasil bahwasanya terdapat ada pengaruh signifikan dengan hasil uji independen antara dua faktor (B x K) yang digunakan, sehingga diperoleh hasil data *post-test* kelas eksperimen yaitu diperoleh data  $\chi^2 \geq \chi^2(1-\alpha)\{(B-1)(K-1)\}$  dinyatakan  $23,88 \leq 68,058$ ,

Multimedia pada pembelajaran bisa diartikan menjadi perangkat lunak yg digunakan pada proses pembelajaran buat menyalurkan pesan (kognitif, afektif, dan psikomotor) serta bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan belajar sebagai akibatnya secara sengaja proses belajar terjadi.

Perangkat lunak *Articulate Storyline* artinya media pembelajaran yang menyediakan aneka macam fitur menarik yang dapat dipergunakan peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga dapat menambah rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran dongeng.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010:6) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. membangkitkan motivasi belajar peserta didik
2. membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran;

3. menciptakan pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya mendengarkan penjelasan
4. membantu peserta didik untuk melakukan aktivitas berupa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

### KESIMPULAN

Manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan media pembelajaran ini adalah proses pembelajaran multimedia menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat lebih singkat, kualitas belajar siswa dapat termotivasi dan meningkat dan pembelajaran bisa dilakukan dimanapun serta kapanpun, serta sikap serta perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan serta dipusatkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*, Yogyakarta: Pustaka Ananda
- Gusnetti, Syofiani, dan Romi Isnanda. 2015. Struktur dan Nilai-nilai Pendidikan Cerita Rakyat. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*: V1.i2 (183-192)
- Kuncahyono, S. B. 2020. Aplikasi E-Test "That Quiz" sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 2(11): 153-166
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke*

*Praktik.* Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Musfiroh, T. 2009. *Bercerita untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.