

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar pada Pembelajaran Daring

Danita Kurnia Anfira¹, Sri Dwiastuti², Dewi Puspita Sari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Email : ¹danitakurnia02@gmail.com, ²dwiastuti54@gmail.com, ³dewipuspita@staff.uns.ac.id

Corresponding Author: danitakurnia02@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received : 18 Agustus 2021

Revised : 10 Mei 2022

Accepted : 14 Mei 2022

Published : 22 Mei 2022

Keywords

Learning media

Articulate storyline,

Learning motivation

Learning satisfaction

This study aims to determine the effect of Articulate Storyline-based learning media on learning motivation and satisfaction, as well as its effectiveness in online learning. The method used is Quasi-Experimental, the research design is Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design. The sample was students of class XI MIPA 2 and XI MIPA 6. Collecting data through observation, interviews, documentation, questionnaires, and cognitive tests. Hypothesis testing using Manova to determine the effect, regression test to determine the extent of the effect, and N-Gain test to determine the effectiveness of the media. The results of the Manova test showed a $sig=0.00$ so H_0 was rejected. Regression test results of learning motivation aspects: desire to achieve success (17.16%), motivation and learning needs (15%), future aspirations (15.61%), appreciation in the learning process (12.65%), activities interesting in learning (21.68%), and a conducive learning environment (17.92%). The results of the regression test for learning satisfaction aspects: tangible (29.56%), assurance (16.33%), empathy (23.68%), reliability (24.37%), and responsiveness (5.94%). The N-Gain result is 68.44%. It can be concluded that there is an effect of media on aspects of motivation and learning satisfaction, and the effectiveness is in the category of being quite effective (medium) on motivation and learning satisfaction.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar muncul dari dalam diri siswa yang berperan sebagai penggerak siswa untuk melakukan pembelajaran agar tujuannya tercapai (Nurmala, Tripalupi, & Suharsono, 2014). Aspek motivasi belajar meliputi hasrat mencapai keberhasilan, dorongan dan kebutuhan belajar, cita-cita masa depan, penghargaan dalam proses belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2007). Pandemi Covid19 membawa pola perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring (Yuhanna, 2021). Saat Pembelajaran daring menuntut siswa memiliki motivasi belajar lebih tinggi karena lingkungan belajar umumnya bergantung pada motivasi dan karakteristik yang berhubungan dengan rasa ingin tahu dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sebagian besar masyarakat memandang teknologi sebagai motivasi karena memberikan sejumlah kualitas yang penting dalam menciptakan motivasi belajar dalam diri siswa (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020). Hasil wawancara guru biologi kelas XI menunjukkan bahwa terdapat permasalahan penurunan tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring. Hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan motivasi belajar siswa tergolong rendah dengan nilai rata-rata tiap aspek: hasrat mencapai keberhasilan 52,4; dorongan dan kebutuhan belajar 53,3; cita-cita masa depan 50,19;

penghargaan dalam proses belajar 53,5; kegiatan yang menarik dalam belajar 52,31; dan lingkungan belajar yang kondusif 52,12. Daud (2012) mengatakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran biologi sebagian besar disebabkan oleh pola pikir siswa yang menganggap biologi sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami.

Motivasi belajar berkaitan erat dengan kepuasan belajar siswa. Motivasi belajar rendah menyebabkan siswa enggan untuk belajar. Keengganan belajar menyebabkan kepuasan belajar siswa menjadi rendah sehingga kurang tercapainya keberhasilan belajar (Berutu & Tambunan, 2018). Kepuasan belajar memiliki beberapa aspek meliputi *tangible*, *assurance*, *empathy*, *reliability*, dan *responsiveness* (Hanaysha *et al.*, 2011). Berdasarkan observasi dengan angket tertutup diketahui bahwa tingkat kepuasan belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata tiap aspek: *tangible* 50,3 ; *assurance* 49,9; *empathy* 49; *reliability* 50,8; dan *responsiveness* 49,9. Observasi juga dilakukan dengan menyebarkan kuesioner terbuka. Diketahui sebesar 76,6% siswa yang telah mengisi kuesioner mengatakan bahwa pemberian materi yang dituangkan dalam *power point* dirasa belum mampu mengatasi kesulitan belajar karena belum didukung dengan penjelasan detail serta belum ada keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, 23,3% siswa menyatakan bahwa pembelajaran monoton sehingga timbul rasa bosan yang mengakibatkan penurunan tingkat motivasi belajar serta siswa cenderung merasa tidak puas terhadap proses belajarnya. Penurunan motivasi dan kepuasan belajar pada pembelajaran biologi secara daring dapat diidentifikasi dari sikap siswa yang menunjukkan ketidaktertarikan selama proses pembelajaran berlangsung dan beberapa siswa cenderung bersikap pasif saat pembelajaran daring.

Siswa yang kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran biologi mengatakan bahwa mereka kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan mekanisme, misalnya pada sistem imun karena mereka belum mampu mengembangkan daya imajinasi pada pikiran mereka tentang mekanisme yang terjadi pada sistem imun jika hanya membaca materi di *power point* saja. Penggunaan media pembelajaran *power point* dianggap belum mampu menumbuhkan ketertarikan siswa saat belajar karena sebagian besar hanya berisi gambar dan tulisan berupa poin-poin materi serta bersifat monoton yang mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun dan muncul rasa ketidakpuasan dalam belajar.

Penerapan jenis media pembelajaran audio visual berbasis teknologi yang inovatif dapat menjadi solusi agar siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan media audio visual mampu mengaktifkan pendengaran dan penglihatan sehingga siswa lebih mudah menangkap informasi yang disampaikan. Selain itu tampilan media audio visual juga dapat menumbuhkan ketertarikan karena dinilai lebih menyenangkan. Media pembelajaran audio visual harus didesain semenarik mungkin, sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus memuat keseluruhan materi yang sistematis dan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan, serta mampu membantu guru dalam membangun interaksi dan keterlibatan siswa dalam penyampaian materi agar penggunaan media pembelajaran daring tersebut mampu mempengaruhi motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa menjadi lebih tinggi sehingga dapat menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran.

Articulate Storyline merupakan *software* yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. *Articulate Storyline* memiliki banyak keunggulan dibandingkan *software* yang lain, diantaranya adalah tidak memerlukan bahasa pemrograman (*script*), *smart brainware* tergolong sederhana, mudah mempublish media secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, DVD, *word processing*, LMS dan laman personal, serta memiliki fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat suatu media (Yahya *et al.*, 2020). Media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline* dapat dirancang menjadi jenis media audio visual yang dilengkapi dengan animasi, gambar, video, serta audio yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan pemahaman siswa menjadi lebih tajam sehingga efektif untuk meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar siswa, 2) Mengetahui pengaruh media

pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap kepuasan belajar siswa, 3) Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa, 4) Mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap aspek-aspek motivasi belajar siswa, 5) Mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap aspek-aspek kepuasan belajar siswa, 6) Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experimental dan desain penelitian Pretest-Posttest Nonequivalent Group Design. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 3 Boyolali. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI MIPA sebanyak 216 siswa dan sampel terdiri dari kelas XI MIPA 2 (36 siswa) dan XI MIPA 6 (36 siswa). Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Metode pengumpulan data penelitian meliputi : 1) Metode angket untuk memperoleh data motivasi belajar dan kepuasan belajar, 2) Tes kognitif untuk mengukur efektivitas penggunaan media, 3) Metode observasi, 4) Wawancara, dan 5) Dokumentasi.

Instrumen penelitian diuji validitas menggunakan validitas isi oleh expert judgment dan validitas konstruk dengan uji Point Biserial dan Product Moment, serta diuji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat, meliputi uji normalitas dengan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas dengan Levene Test of Equality Variance serta uji hipotesis menggunakan uji Manova untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh, uji regresi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh, dan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi dan kepuasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yang dilakukan oleh ahli (*expert judgment*) dan validitas konstruk melalui perhitungan statistik. Uji validitas butir soal pada tes kognitif menggunakan uji *Point Biserial* menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang berjumlah 30 butir dinyatakan valid untuk digunakan. Validitas angket motivasi belajar dan kepuasan belajar diukur menggunakan uji *Pearson* atau *Product Moment* dengan taraf signifikansi 0,05. Perhitungan uji validitas menggunakan SPSS 24. Butir pertanyaan dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Arikunto, 2006). Seluruh butir soal pada angket motivasi belajar dan kepuasan belajar dinyatakan valid karena keseluruhan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0.244).

Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini uji reliabilitas soal tes kognitif menggunakan *Kuder Richardson (KR-20)* karena instrumen tes berbentuk pilihan ganda yang hanya memiliki satu jawaban benar (Yusup, 2018). Sedangkan angket motivasi belajar dan kepuasan belajar menggunakan uji *Alfa Cronbach* karena instrumen yang digunakan berupa angket yang memiliki jawaban benar lebih dari satu (Adamson & Prion, 2013). Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa indeks reliabilitas tes kognitif sebesar 0,567 sehingga berada di kategori cukup reliabel, angket motivasi belajar memiliki indeks reliabilitas sebesar 0,718 sehingga berada di kategori tinggi, dan angket kepuasan belajar memiliki indeks reliabilitas sebesar 0,627 sehingga berada di kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa keseluruhan instrumen penelitian tersebut sudah reliabel untuk digunakan.

Taraf Kesukaran Butir Soal

Butir soal yang diuji adalah soal tes kognitif dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal. Hasil uji taraf kesukaran butir soal menunjukkan bahwa instrumen tes kognitif terbagi menjadi tiga kategori meliputi soal mudah sebanyak 14 butir, soal sedang sebanyak 11 butir, dan soal sukar sebanyak 5 butir sehingga soal tes kognitif termasuk soal yang baik.

Daya Beda Soal

Butir soal yang diuji adalah soal tes kognitif dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal. Hasil uji menunjukkan bahwa instrumen tes kognitif terbagi menjadi tiga kategori daya beda meliputi kategori cukup berjumlah 15 butir, kategori baik berjumlah 11 butir, dan kategori sangat baik berjumlah 4 butir sehingga soal tes kognitif dapat dikatakan memiliki daya beda soal yang baik.

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 karena memiliki tingkat konsistensi tertinggi. Uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan hasil distribusi normal yang paling baik dibandingkan uji *Lilliefors* dan uji *Kolmogorov-Smirnov* (Oktaviani & Notobroto, 2014). Perhitungan uji normalitas dibantu dengan *software* SPSS 24. H_0 diterima apabila $sig > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh sudah berdistribusi secara normal, dan sebaliknya. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Instrumen Penelitian	Soal	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Motivasi Belajar	Angket	0,101	0,251
Kepuasan Belajar	Angket	0,087	0,086
Tes Kognitif	Pretest	0,086	0,116
	Posttest	0,089	0,260

Hasil uji normalitas angket motivasi belajar, angket kepuasan belajar, dan tes kognitif yang disajikan pada tabel 1 menunjukkan bahwa nilai $sig > 0,05$ baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh instrumen penelitian yang digunakan berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang bertujuan untuk melihat tingkat homogenitas atau kesamaan beberapa bagian sampel, atau dengan kata lain untuk melihat seragam atau tidaknya variansi data (Wiliawanto *et al.*, 2019). Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene Test of Equality Variance* dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Keputusan uji H_0 diterima apabila nilai $sig > 0,05$ dan H_0 ditolak apabila nilai $sig < 0,05$. Jika data yang diperoleh menunjukkan hasil $sig > 0,05$ maka H_0 diterima yang menandakan bahwa data tersebut bersifat homogen. Hasil uji homogenitas pada instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Instrumen Penelitian	Soal	Nilai sig.
Motivasi belajar	Angket	0,924
Kepuasan belajar	Angket	0,235
Tes Kognitif	Pretest	0,515
	Posttest	0,344

Hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai angket motivasi belajar, angket kepuasan belajar, dan *pretest-posttest* kognitif siswa menunjukkan perolehan data yang bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pertama (H_1) menggunakan uji Manova. Hasil uji menunjukkan nilai sig $0,00 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar siswa. Uji hipotesis kedua (H_2) menggunakan uji Manova. Hasil uji menunjukkan nilai sig $0,00 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap kepuasan belajar siswa. Uji hipotesis ketiga (H_3) menggunakan uji Manova. Hasil uji Manova dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Manova

Nama Uji	Sig.	Keputusan Uji
Pillai's Trace	0,00	H_0 ditolak
Wilks' Lambda	0,00	H_0 ditolak
Hotelling's Trace	0,00	H_0 ditolak
Roy's Largest Root	0,00	H_0 ditolak

Hasil uji yang disajikan pada tabel 3 menyatakan bahwa nilai sig $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa. Uji hipotesis keempat menggunakan uji regresi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap aspek-aspek motivasi belajar siswa. Berdasarkan nilai sumbangan efektifnya, dapat diketahui bahwa aspek motivasi belajar yang paling terpengaruh mulai dari yang paling tinggi ke rendah adalah aspek kegiatan yang menarik dalam belajar (21,68%) > lingkungan belajar yang kondusif (17,92%) > hasrat mencapai keberhasilan (17,16%) > cita-cita masa depan (15,61%) > dorongan dan kebutuhan belajar (15,00%) > penghargaan dalam proses belajar (12,65%).

Uji hipotesis kelima dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap aspek kepuasan belajar. Uji hipotesis menggunakan uji regresi. Berdasarkan nilai sumbangan efektifnya, dapat diketahui bahwa aspek kepuasan belajar yang paling terpengaruh mulai dari yang paling tinggi ke rendah adalah aspek *tangible* (29,56%) > *reliability* (24,37%) > *empathy* (23,68%) > *assurance* (16,33%) > *responsiveness* (5,94%). Uji hipotesis keenam dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa menggunakan uji *N-Gain*. Hasil uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Kriteria	Tes Kognitif Kelas Eksperimen	Tes Kognitif Kelas Kontrol
Skor <i>N-Gain</i>	0,6844	0,0105
Kategori	Sedang	Rendah
% <i>N-Gain</i>	68,44	1,053
Tafsiran	Cukup Efektif	Tidak Efektif

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki nilai *N-Gain* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang artinya kelas eksperimen memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, tes kognitif siswa memiliki nilai *N-Gain* pada

kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol, tes kognitif siswa memiliki nilai *N-Gain* pada kategori rendah. Persentase *N-Gain* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* termasuk kategori cukup efektif untuk meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar siswa pada pembelajaran daring.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil uji Manova menyatakan bahwa nilai sig pada aspek motivasi belajar sebesar $0,00 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki beberapa keunggulan yang dapat membantu guru dalam membangkitkan suasana dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Adanya peran media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Hamalik (2011) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, serta dapat membawa pengaruh psikologis dalam diri siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* juga dapat dilihat dari perilaku siswa yang mencerminkan keantusiasan dan keaktifan ketika pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan optimal bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi, membantu siswa agar materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, memudahkan komunikasi antara siswa dengan guru, menarik perhatian siswa, dan dapat meningkatkan gairah belajar. Saat tujuan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar tercapai maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil rata-rata skor angket motivasi belajar pada kelas eksperimen sebesar 49,44, sedangkan rata-rata skor angket motivasi belajar pada kelas kontrol sebesar 30,36. Selisih rata-rata skor angket motivasi belajar sebesar 19,08 menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar pada kelas kontrol. Terjadinya peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen dikarenakan ketika pembelajaran biologi secara daring siswa aktif menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk membantunya dalam memahami materi sistem imun.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Aspek-Aspek Motivasi Belajar Siswa

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengaruh yang tidak sama terhadap aspek-aspek motivasi belajar. Kegiatan yang menarik dalam belajar merupakan aspek motivasi belajar paling tinggi yang terpengaruh dengan nilai sumbangan efektif sebesar 21,68%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berperan paling penting untuk membantu guru dalam menciptakan kegiatan yang menarik pada pembelajaran daring. Kegiatan yang menarik dapat diciptakan dengan berbagai cara, misalnya mencari suatu permasalahan melalui video yang sudah dalam media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, memecahkan masalah dan mencari solusinya melalui diskusi dengan panduan berupa sumber belajar siswa, salah satunya dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*, dan kegiatan evaluasi dengan bermain game atau kuis yang termuat dalam media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Aspek lingkungan belajar yang kondusif terpengaruh sebesar 17,92% sehingga menempati posisi kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sehingga siswa dapat lebih nyaman, tenang, dan lebih mampu memahami materi yang diberikan. Pada dasarnya motif yang bersifat pribadi timbul dalam tindakan suatu individu setelah dibentuk oleh lingkungannya. Motif individu untuk melakukan proses belajar yang baik dapat ditingkatkan dan diperbaiki melalui latihan dan belajar, dengan kata lain dapat ditingkatkan melalui pengaruh lingkungan belajarnya. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat membantu siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Siswa memperoleh bantuan dan solusi yang tepat dari guru dan dari media pembelajaran tersebut ketika mengalami kesulitan belajar sehingga siswa menjadi lebih fokus dan lebih kondusif dalam proses belajarnya.

Aspek hasrat mencapai keberhasilan terpengaruh sebesar 17,16% sehingga menempati posisi ketiga. Hal ini dikarenakan media tersebut memuat suatu permainan yang dapat memacu siswa untuk meningkatkan motif berhasil dalam menyelesaikan permainan dengan baik. Dengan adanya permainan yang disediakan oleh media pembelajaran tersebut dapat merangsang hasrat mencapai keberhasilan dalam proses belajar sehingga siswa dapat terbiasa untuk berusaha menyelesaikan tugas sampai akhir tanpa menunda-nunda.

Aspek cita-cita masa depan terpengaruh sebesar 15,61% sehingga menempati posisi keempat. Cita-cita atau harapan dapat didasari pada rasa yakin bahwa seseorang dapat dipengaruhi oleh perasaan mengenai gambaran hasil tindakannya. Siswa yang memiliki cita-cita mendapatkan prestasi yang tinggi akan menunjukkan usahanya dalam meraih cita-cita tersebut sehingga dapat dikatakan pemberian media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini membawa pengaruh kepada siswa agar memiliki cita-cita yang kuat dalam mencapai prestasi yang tinggi. Cita-cita untuk meraih prestasi yang gemilang dapat membangun motivasi belajar yang kuat pada diri siswa sehingga dapat belajar dengan giat dengan kesadaran diri penuh.

Aspek dorongan dan kebutuhan belajar terpengaruh sebesar 15%. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki pengaruh untuk meningkatkan aspek munculnya dorongan dan kebutuhan belajar dengan cara menyediakan ruang untuk mengakses materi, tugas, video pembelajaran, dan *game* pada media tersebut sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa serta membuat kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Aspek penghargaan dalam proses belajar terpengaruh sebesar 15,61%. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki rasa bangga dan memiliki penghargaan ketika melakukan proses pembelajaran daring. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa ketika melakukan diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Ketika siswa berhasil mendapatkan solusi dari suatu permasalahan maka rasa bangga akan muncul pada diri siswa tersebut dan semakin semangat untuk mengikuti proses pembelajaran biologi.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kepuasan Belajar Siswa

Hasil uji Manova menunjukkan nilai sig pada aspek kepuasan belajar sebesar $0,00 > 0,05$ sehingga H_0 ditolak yang artinya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap kepuasan belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pemberian media pembelajaran dengan tingkat kepuasan belajar siswa. Hasil penelitian ini senada dengan pernyataan Hedarusman (2019) bahwa media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan belajar karena media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar sehingga

penggunaannya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa agar tingkat kepuasan belajarnya menjadi lebih tinggi.

Rata-rata skor angket kepuasan belajar pada kelas eksperimen sebesar 50,44 dan rata-rata skor angket kepuasan belajar pada kelas kontrol sebesar 33,11. Perbedaan rata-rata skor angket yang signifikan dengan selisih sebesar 17,33 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki tingkat kepuasan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* menyediakan fitur yang lengkap, menarik, dan tidak monoton pada materi sistem imun sehingga siswa menjadi lebih sering untuk membaca dan mempelajarinya, dengan begitu maka dapat memberikan dampak atau pengaruh pada tingkat kepuasan belajar siswa menjadi lebih tinggi. Siswa merasa lebih puas belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* karena media tersebut mampu membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami informasi yang disampaikan karena selain mengandalkan visual, siswa juga dapat menyerap informasi melalui audio sehingga daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari menjadi lebih kuat.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Aspek-Aspek Kepuasan Belajar Siswa

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengaruh yang tidak sama terhadap aspek-aspek motivasi belajar. Aspek *tangible* terpengaruh sebesar 29,56%. *Tangible* berkaitan dengan aspek fisik dalam menunjang proses pembelajaran seperti penyediaan fasilitas digital untuk pembelajaran daring. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki peran yang besar dalam membantu sekolah menyediakan fasilitas digital yang dapat dimanfaatkan secara optimal untuk membuat pembelajaran daring semakin lancar dan efektif. Pembelajaran daring membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan oleh siapapun dengan mudah dan efisien agar proses penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih mudah. Sekolah yang memiliki media pembelajaran digital memadai tentu tidak akan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa sehingga proses pembelajaran daring akan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Aspek *reliability* terpengaruh sebesar 24,37%. Aspek *reliability* berkaitan dengan kehandalan pihak sekolah dalam memberikan fasilitas belajar yang memadai dan kemampuan guru dalam menyesuaikan dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif. Selama pembelajaran daring berlangsung, pihak sekolah harus dapat menyediakan fasilitas belajar digital bagi siswanya agar meminimalisir kendala yang dialami selama proses pembelajaran daring. Selain itu guru juga harus dapat menguasai dan menyesuaikan media pembelajaran digital yang digunakan dengan kebutuhan belajar siswanya. Berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* merupakan media yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran daring.

Aspek *empathy* terpengaruh sebesar 23,68%. Aspek *empathy* berkaitan dengan pemberian perhatian dan pelayanan yang baik kepada siswa. Guru yang baik harus senantiasa memperhatikan setiap siswa, memberikan ilmu sekaligus membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu guru juga harus memberikan pelayanan yang baik bagi siswanya. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini merupakan salah satu bentuk pelayanan yang diberikan guru kepada siswanya.

Hal itu dikarenakan media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan yang dapat mempermudah siswa dalam belajar, terutama pada materi sistem imun sehingga guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini dalam model pembelajarannya untuk mengeksplor dan mengembangkan kemampuan masing-masing siswanya sesuai dengan karakternya sehingga dapat tercapai kepuasan dalam belajar.

Aspek *assurance* terpengaruh sebesar 16,33%. *Assurance* merupakan jaminan sekolah terhadap kompetensi profesional guru. Pembelajaran daring menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengajar agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu guru membutuhkan media pembelajaran digital untuk membantunya mempermudah penyampaian materi. Hasil uji regresi menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki pengaruh dalam membantu guru menyampaikan materi sistem imun kepada siswa sehingga proses pembelajaran daring menjadi lebih terjamin pelaksanaannya. Kesulitan belajar yang dapat diatasi dengan baik menyebabkan siswa lebih nyaman dan mudah memahami materi ketika melaksanakan proses belajar. Kelancaran proses belajar siswa akan menghasilkan nilai prestasi yang lebih memuaskan sehingga siswa dapat mencapai kepuasan dalam belajar.

Aspek *responsiveness* terpengaruh sebesar 5,94%. Aspek ini berkaitan dengan kesediaan sekolah untuk menanggapi dan mengatasi permasalahan belajar siswa. Salah satu permasalahan belajar siswa yang paling sering dikeluhkan adalah pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang interaktif. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang menyediakan fitur-fitur bersifat interaktif sehingga dapat membuat proses pembelajaran daring menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton. Pembelajaran yang dibuat lebih bervariasi dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga dapat mencapai kepuasan belajar.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar Siswa

Hasil uji Manova menunjukkan nilai $\text{sig } 0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh secara simultan pada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini dirancang dengan mempertimbangkan berbagai hal dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sehingga dapat mempermudah guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Penciptaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini didasarkan pada permasalahan siswa pada pembelajaran daring, yaitu tentang motivasi dan kepuasan belajar siswa sehingga dalam penggunaannya dapat lebih optimal untuk meningkatkan motivasi belajar dan kepuasan belajar karena dari awal pembuatan media ini memang ditujukan khusus untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil nilai tes kognitif yang meningkat setelah pemberian media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* menunjukkan bahwa tercapainya keberhasilan belajar siswa, yang mana motivasi belajar dan kepuasan belajar merupakan faktor penentu dalam keberhasilan belajar.

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi dan Kepuasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring

Pada proses pembelajaran daring, hal yang tak kalah penting dalam membantu jalannya proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital yang diciptakan dengan tampilan menarik akan membuat siswa menjadi lebih semangat untuk belajar sehingga

motivasi dan kepuasan belajar akan meningkat. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital dengan mudah adalah *Articulate Storyline*. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa. Media pembelajaran ini menyediakan berbagai fitur yang dapat menciptakan suatu interaksi dengan penggunanya. Selain memuat materi sistem imun, media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan beberapa video pembelajaran untuk menstimulus pengetahuan siswa dan permainan yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak membosankan bagi siswa.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

Efektivitas penggunaan media yang diukur berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* kognitif siswa yang menunjukkan bahwa siswa dapat meningkatkan pemahamannya dengan bantuan media pembelajaran ini sehingga hasil belajar siswa pada ranah kognitif semakin meningkat. Peningkatan kemampuan kognitif siswa berkaitan dengan motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi belajar meningkat. Motivasi belajar yang meningkat membuat siswa menjadi semangat untuk mempelajari materi sistem imun sehingga kemampuan kognitifnya dapat meningkat. Kemampuan kognitif siswa yang meningkat menyebabkan hasil belajarnya menjadi lebih bagus sehingga terciptalah rasa kepuasan pada diri siswa ketika melakukan proses belajar.

Efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar pada pembelajaran daring berada pada kategori cukup efektif (sedang) disebabkan oleh adanya beberapa kelemahan pada media tersebut sehingga membuat keefektifannya tidak dapat mencapai kategori sangat tinggi, diantaranya adalah penggunaan media berbasis *Articulate Storyline* secara *online* dapat diakses apabila memiliki sinyal yang cukup stabil, padahal kenyataannya tidak semua siswa berada di lokasi yang memiliki sinyal stabil sehingga dalam melaksanakan pembelajaran daring beberapa siswa yang memiliki sinyal lemah menjadi kurang bisa mengikuti proses pembelajaran dengan lancar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap 1) motivasi belajar, 2) kepuasan belajar, 3) motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa, 4) media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengaruh yang tidak sama terhadap aspek-aspek motivasi belajar (aspek kegiatan yang menarik dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif, hasrat mencapai keberhasilan, cita-cita masa depan, dorongan dan kebutuhan belajar, dan penghargaan dalam proses belajar), 5) aspek-aspek kepuasan belajar siswa

(aspek *tangible, reliability, empathy, assurance, dan responsifness*), 6) media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* cukup efektif (kategori sedang) terhadap motivasi belajar dan kepuasan belajar siswa pada pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, K. A., & Prion, S. (2013). Reliability: Measuring Internal Consistency Using Cronbach's α . *Clinical Simulation in Nursing*, 9(5), 179–180. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2012.12.001>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109–115. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 19(2), 243–255.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 165–175. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Hamalik, O. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hanaysha, J., Abdullah, H., & Warokka, A. (2011). Service Quality and Students' Satisfaction at Higher Learning Institutions: The Competing Dimensions of Malaysian Universities' Competitiveness. *The Journal of Southeast Asian Research*, 2011(2011), 1–10. <https://doi.org/10.5171/2011.855931>
- Hedarusman. (2019). Kemampuan Pengajar, Media Pembelajaran dan Kepuasan Warga Belajar. *Jurnal Manajemen Riset Bisnis Indonesia*, 10(6), 40–50.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95.
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127–135. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-biometrikd8bc041810full.pdf>
- Uno, H. B. (2007). *Profesi Kependidikan Problema, Solusi, Dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiliawanto, W., Bernard, M., Akbar, P., & Sugandi, A. I. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Question Student Have Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMK. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 139–148. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.86>
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini Project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78–91.
- Yuhanna, W. L. (2021). Analisis Kebutuhan Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Zoologi Vertebrata di Masa Pandemi Covid19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 129-137.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>