



Pengembangan Media Pembelajaran Lagu “Senada” Berbasis *Artyculate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD

Dzikruliliam^{1*}, Putri Yanuarita Sutikno²

^{1,2} Prodi PGSD, Fakultas FIPP, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email : lily.liliam36@students.unnes.ac.id¹, putriyanuarita@mail.unnes.ac.id²

*Penulis Korespondensi: lily.liliam36@students.unnes.ac.id

Abstract. *Social Studies instruction at the elementary school level plays a strategic role in instilling civic values in students, thereby preparing them to behave as good citizens within the social environment. This study employed a Research and Development (R&D) method conducted in Grade IV at SDN Kebumen 02 using the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The findings indicate that the Senada song-based learning media developed using Articulate Storyline 3, which contains material on the diversity of ethnic groups and nations in Indonesia, was designed in accordance with instructional needs, received a “very feasible” rating from both content and media experts, and was proven effective as a supporting medium for Social Studies learning in improving the learning outcomes of Grade IV students, as evidenced by the results of paired t-tests and N-Gain analyses conducted in both small and large groups. This media has also proven effective in improving student learning outcomes, as tested using paired t-tests and N-Gain tests in small and large groups. These results indicate that song-based media can improve student motivation and learning outcomes in social studies.*

Keywords: *Articulate Storyline, Development, Learning Media, Media Song Senada, Social Studies Learning.*

Abstrak. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan kepada peserta didik, sehingga siswa dipersiapkan untuk berperilaku sebagai warga negara yang baik dalam lingkungan sosial. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) yang dilaksanakan di kelas IV SDN Kebumen 02 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media lagu Senada berbasis Articulate Storyline 3 yang memuat materi keberagaman suku dan bangsa di Indonesia telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi dan media, serta efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, yang dibuktikan melalui hasil uji t berpasangan dan uji N-Gain pada kelompok kecil dan kelompok besar. Media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang diuji menggunakan uji t berpasangan dan uji N-Gain pada kelompok kecil dan besar. Hasil ini menunjukkan bahwa media berbasis lagu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: *Artyculate Storyline, Media Lagu Senada, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS, Pengembangan.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakteristik warga negara. (Waterwroth, 2007) menyebutkan bahwa tujuan social studies mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. (Hopeman et al., 2022) menambahkan Pendidikan IPS bertujuan memberikan pendidikan dan pembekalan berupa kemampuan awal untuk pengembangan diri sesuai dengan keberbakatan, peminatan, keahlian, dan lingkungannya ditambah bekal meraih pendidikan pada jenjang selanjutnya. Akan tetapi, pada realitasnya peserta didik seringkali menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan karena

cakupan materi yang terlalu luas dan bersifat hafalan. (Rosramdhana, 2017) menguraikan bahwa permasalahan yang seringkali terjadi dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu : (1) bagi guru yang belum mengembangkan pembelajaran yang inovatif, pembelajarannya cenderung masih konvensional, belum maksimalnya penguasaan materi, penggunaan media, dan pengelolaan sumber belajar, serta pembelajaran yang terfokus pada konsep dasar yang baku; (2) rendahnya minat siswa dalam menyikapi pembelajaran IPS dikarenakan siswa menganggap cakupan materi dalam IPS yang terlalu luas dan bersifat hafalan dan membuat siswa menjadi bosan, siswa kurang tanggap/responsif, kreatif, dan kritis dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS di SD tanpa media pembelajaran yang mendukung cenderung membuat konsentrasi siswa menurun, yang nantinya akan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran IPS yang dapat menyederhanakan materi yang rumit menjadi lebih ringan dan mudah untuk diingat.

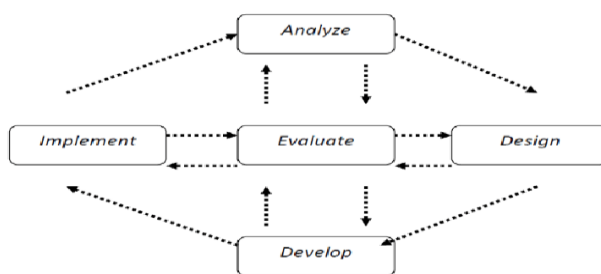
Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan retensi ingatan dan motivasi belajar siswa yaitu media lagu. Musik dan lagu, secara pedagogis telah lama diakui sebagai media yang efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Lagu juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa pada kata-kata dengan menekankan bunyi, nada, dan maknanya. Syaraf motorik siswa juga akan terpengaruh apabila siswa mendengarkan media lagu (Setia et al., 2018). Maka dari itu, inovasi pengemasan materi dalam bentuk lagu sangat dibutuhkan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Meskipun penggunaan lagu sudah terbukti dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, seringkali penyajian media lagu terbatas pada bentuk audio saja, sehingga kurang memberikan kesempatan terciptanya interaksi dan latihan. (Amri, dkk 2020). Kondisi ini menegaskan bahwa kebutuhan akan penelitian lebih lanjut diperlukan. Sebab keterbatasan dalam penyajian ini dapat menghambat terwujudnya potensi maksimal dari media berbasis lagu sebagai sarana pembelajaran yang adaptif dan interaktif. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang diberi nama “Senada” (Suku, Etnis Nusantara, dan Adatnya) berbasis *Articulate Storyline* dimana media tersebut nantinya akan berupa lagu yang disajikan melalui *Articulate Storyline*. (Rafmana & Chotimah, 2018) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media presentasi dimana template dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang telah disediakan serta dapat menyesuaikan dengan karakter yang diinginkan. Menggunakan *Articulate Storyline*, pengembang juga dapat menggabungkan elemen multimedia (audio lagu, visual, animasi) dengan fitur interaktivitas, *trigger* berbasis respons

siswa, dan evaluasi terstruktur dalam satu paket media yang utuh. Sehingga, materi dalam bentuk lagu yang sebelumnya cenderung pasif bertransformasi menjadi media pembelajaran yang interaktif.

Senada dijadikan sebagai nama dari media pembelajaran yang akan dibuat karena didalamnya memuat materi mengenai suku dan budaya dalam muatan IPS. Peneliti mengambil penggalan huruf *S* dari kata Suku, huruf *E* dari kata Etnis, kata *Na* dari kata Nusantara, dan *Da* dari kata Adatnya. Media lagu Senada yang berbasis *Articulate Storyline* ini akan disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator dalam muatan IPS kelas IV di sekolah dasar kurikulum 2013. Selaras dengan tujuan yang ingin peneliti capai yaitu pengembangan media lagu Senada (suku, etnis nusantara dan adatnya) yang berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. Pengembangan diharapkan tidak hanya menjadi alat bantu guru dalam penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi pendorong siswa agar lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2021:753), penelitian pengembangan merupakan prosedur ilmiah yang diarahkan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran melalui proses perancangan dan penyempurnaan, sekaligus menilai tingkat kebermanfaatan produk tersebut dalam praktik. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kebumen 02. Rancangan penelitian disusun berdasarkan model ADDIE yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch. Branch (2009:2) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan kerangka pengembangan yang terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu analisis kebutuhan, perancangan solusi, pengembangan produk, penerapan di lapangan, dan evaluasi hasil. Alur tahapan penelitian dan pengembangan ADDIE selanjutnya disajikan dalam bentuk bagan untuk mempermudah pemahaman proses penelitian.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sebagai strategi penelitian dengan fokus pada penciptaan media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Media yang dihasilkan berupa lagu edukatif berjudul “Senada” (Suku, Etnis Nusantara, dan Adatnya) yang dirancang menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi suku bangsa dan budaya Indonesia. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengkaji sejauh mana media lagu “Senada” berbasis Articulate Storyline mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Kebumen 02. Hasil dari penelitian, peneliti uraikan ke dalam lima bagian yang meliputi: 1) *Analyze* (analisis); 2) *Design* (perancangan); 3) *Develop* (pengembangan); 4) *Implement* (pelaksanaan); 5) *Evaluate* (evaluasi).

Analyze (analisis)

Pada tahap ini, peneliti mendapatkan data analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara dan data dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas IV dan lingkungan SDN Kebumen 02. Wawancara peneliti lakukan secara langsung dengan guru kelas IV untuk memperoleh informasi dan mencari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Data dokumentasi yang didapatkan peneliti kumpulkan dengan mengambil gambar sarana dan prasarana serta daftar nilai hasil belajar pada penilaian harian muatan IPS semester I Kelas IV SDN Kebumen 02 Kabupaten Batang. Angket kebutuhan juga peneliti berikan kepada guru dan siswa sebagai bahan acuan dalam pengembangan produk. Kemudian dilakukan studi pustaka melalui jurnal dan buku sebagai referensi untuk memperkuat dasar pengembangan produk.

Temuan awal penelitian memperlihatkan bahwa rendahnya capaian pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kebumen 02 dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Salah satu faktor tersebut adalah belum optimalnya pemanfaatan sarana pendukung pembelajaran, sehingga penyampaian materi IPS kurang variatif dan cenderung bersifat konvensional. Kondisi ini berdampak pada sikap belajar siswa yang kurang aktif, di mana mereka menunjukkan kejenuhan karena materi IPS dianggap padat, luas, dan lebih menekankan hafalan dibandingkan pemahaman konsep. Di sisi lain, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga suasana kelas kurang interaktif dan tidak mendorong keterlibatan siswa secara maksimal. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi, khususnya terkait keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia, belum berkembang secara optimal. Hal tersebut tercermin dari hasil Penilaian Harian Semester

I Tahun 2025 yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Dengan nilai KKM IPS sebesar 75, dari 27 siswa hanya 9 siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 18 siswa lainnya masih berada di bawah batas tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran inovatif berupa lagu “Senada” yang dikemas secara digital melalui aplikasi Articulate Storyline sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

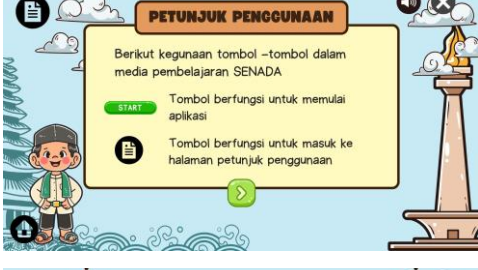
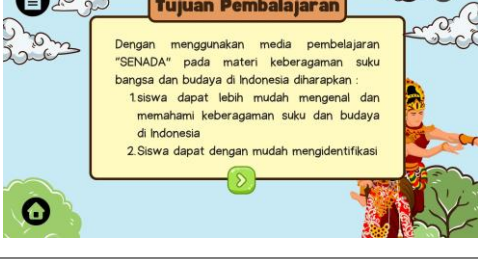
Design (Perancangan)

Rancangan media pembelajaran dalam penelitian ini disusun melalui pendekatan kebutuhan pembelajaran yang berorientasi pada kondisi nyata di SDN Kebumen 02. Fokus utama pengembangan diarahkan pada penciptaan sarana belajar yang mampu menyajikan materi IPS secara lebih komunikatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Tahapan awal dilakukan dengan merancang konsep pembelajaran digital yang menekankan keterpaduan antara materi, aktivitas, dan evaluasi, sebelum seluruh unsur tersebut diwujudkan dalam bentuk produk. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan konten pembelajaran sesuai dengan kurikulum IPS kelas IV, khususnya pembahasan Tema Indahnnya Kebersamaan dengan topik keberagaman budaya Indonesia. Selanjutnya, berbagai komponen multimedia seperti audio, visual, serta instrumen evaluasi dirancang dan diproduksi secara terpisah untuk kemudian disatukan ke dalam satu sistem pembelajaran interaktif. Proses integrasi konten dilakukan menggunakan perangkat lunak pengembangan media pembelajaran, sehingga menghasilkan produk awal yang memiliki alur penggunaan terstruktur dan mudah dipahami. Media yang dihasilkan dirancang mencakup beberapa bagian utama, mulai dari pengantar pembelajaran, penyajian materi, aktivitas berbasis lagu, hingga penilaian hasil belajar dan penutup. Produk akhir kemudian dikemas dalam format digital yang memungkinkan penggunaannya melalui perangkat komputer maupun telepon pintar berbasis Android, sehingga dapat dimanfaatkan secara fleksibel oleh guru dan siswa di SDN Kebumen 02.

Develop (Pengembangan)

Pada tahapan ini rancangan media yang telah dibuat dikembangkan menjadi produk yang nyata dan akan dihasilkan produk media pembelajaran. Berikut tampilan media pembelajaran Senada yang berbasis *Articulate Storyline*.

Tabel 1. Tampilan Media Pembelajaran Sejuba berbasis Articulate Storyline.

Tampilan	Keterangan
	Halaman awal ketika membuka media pembelajaran
	Halaman homescreen sebelum masuk ke menu utama. Pada halaman homescreen terdapat kolom mengisi identitas untuk melanjutkan ke menu utama
	Halaman menu utama didalamnya terdapat menu kompetensi, tujuan, materi, ABI (ayo bernyanyi), EBA (evaluasi pembelajaran) dan penutup
	Halaman petunjuk berisi petunjuk penggunaan aplikasi serta icon atau tombol didalamnya beserta fungsinya
	Halaman kompetensi berisi jomptensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran
	Halaman tujuan berisi tujuan dari pembelajaran yang telah disesuaikan dengan indikator



Halaman materi berisi materi keberagaman suku bangsa dan budaya di indonesia

Halaman ABI (ayo berbanyi) terdapat lagu yang berisi mengenai suku bangsa dan budaya di Indonesia yang telah dilengkapi dengan lirik dan animasi

Halaman EBA (evaluasi pembelajaran) berisi 20 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

Halaman penutup berisi sumber rujukan pembuatan media pembelajaran dan profil pengembang

Setelah media pembelajaran menjadi produk, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat serta mengumpulkan saran dan juga pendapat dari para ahli guna meningkatkan kualitas produk sebelum diuji cobakan kepada guru dan siswa. Instrumen validasi yang digunakan berupa angket dengan hasil penilaian kelayakan dinyatakan dalam empat kriteria yang meliputi : sangat layak untuk nilai antara 76%-100%, layak untuk nilai antara 51%-75%, kurang layak untuk nilai antara 26%-50%, dan tidak layak untuk nilai antara 0%-25%. Nilai kelayakan dihitung menggunakan rumus presentase analisis kelayakan produk sebagai berikut

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media

Ahli	Skor maksimal	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	40	35	87,5%	Sangat Layak
Ahli Media	60	53	88,3%	Sangat Layak

Penilaian kelayakan media dilakukan melalui dua tahapan evaluasi profesional yang melibatkan ahli bidang materi dan ahli desain media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lagu “Senada” memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi awal media tersebut kemudian dilakukan pada sejumlah terbatas peserta didik kelas IV SDN Kebumen 02 Kabupaten Batang, dengan jumlah responden sebanyak 5 siswa yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Sebelum media diterapkan, dilakukan pemetaan kemampuan awal siswa melalui pengukuran awal. Data yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata sebesar 47, dengan skor terendah 25 dan skor tertinggi 60, yang menandakan bahwa seluruh peserta uji coba belum mencapai batas ketuntasan minimal pembelajaran. Setelah proses pembelajaran dengan media lagu “Senada” dilaksanakan, dilakukan pengukuran lanjutan terhadap capaian belajar siswa. Hasil pengukuran tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 81, nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 75, sehingga seluruh siswa telah melampaui KKM yang ditetapkan. Selain pengukuran hasil belajar, peneliti juga mengumpulkan data persepsi pengguna melalui instrumen angket. Hasil angket menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh persentase penilaian sebesar 100% dari guru dan 88% dari siswa peserta uji coba.

Implement (Penerapan)

Pada tahap *implement* atau penerapan, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan ke dalam kelas yang sesungguhnya untuk dilakukan uji coba kelompok

besar. Uji coba kelompok besar diikuti oleh 22 siswa kelas IV SDN Kebumen 02 yang sebelumnya tidak mengikuti uji coba kelompok kecil. Tahapan dalam uji coba kelompok besar pelaksanaannya sama seperti uji coba pada kelompok kecil yaitu diawali dengan pemberian apersepsi dan penyampaian rencana kegiatan, mengerjakan pretest, melakukan pembelajaran dengan produk yang telah dibuat, mengerjakan posttest. Setelah uji coba selesai, guru dan siswa diberikan angket untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan, sebagai sumber masukan untuk penyempurnaan produk dan mengetahui sejauh mana media efektif serta menarik bagi pengguna.

Hasil pretest pada uji coba kelompok besar didapatkan skor nilai rata-rata 57, dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 85 serta sebanyak 2 orang siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKM. Sementara itu, hasil posttest pada uji coba kelompok besar didapatkan skor nilai rata-rata 88, dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100, serta sebanyak 22 siswa atau keseluruhan siswa pada uji coba kelompok besar berhasil lulus KKM. Setelah uji coba pada kelompok besar, peneliti kemudian memberikan lembar angket tanggapan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan informasi dan masukan terhadap produk yang telah dibuat. Guru memberikan skor 100%, sementara ke lima siswa dalam uji coba kelompok kecil memberikan skor 87%.

Evaluate (Evaluasi)

Langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran lagu “Senada” untuk materi IPS mengenai keberagaman budaya dan suku bangsa di Indonesia berfokus pada penilaian efektivitas media. Pada fase ini, peneliti memeriksa sejauh mana siswa mampu memahami materi melalui pengumpulan data kognitif. Sumber data berasal dari aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Kebumen 02 Kabupaten Batang, yang sebelumnya telah mengikuti rangkaian pembelajaran menggunakan media tersebut. Tingkat keberhasilan media diidentifikasi dengan membandingkan pencapaian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil ini kemudian direpresentasikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis dan interpretasi capaian belajar kelompok kecil peserta uji coba.

Tindakan	KKM	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan Belajar
Pretest	75	47	60	25	0	0%
Posttest	75	81	90	75	5	100%

Data dari uji coba kelompok kecil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan. Hasil untuk kelompok besar kemudian disajikan pada tabel ini.

Tindakan	KKM	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan Belajar
Pretest	75	57,7	85	30	2	9%
Posttest	75	88	100	75	22	100%

Hasil uji coba pada kelompok besar menunjukkan perkembangan belajar siswa yang positif, terlihat dari peningkatan skor rata-rata sekaligus jumlah siswa yang mencapai ketuntasan.

Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis data, peneliti mengevaluasi pola distribusi nilai untuk memastikan data dapat dianalisis secara tepat. Mengingat jumlah peserta kurang dari 30, pengujian dilakukan untuk memeriksa apakah data mengikuti pola distribusi normal. Hasil pemeriksaan ini menjadi dasar pemilihan metode analisis, dan karena data memenuhi kriteria normal, peneliti memutuskan menggunakan prosedur statistik parametrik dengan uji Shapiro-Wilk sebagai alat bantu.

Tabel hasil uji normalitas kelompok kecil

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.334	5	.071	.834	5	.149
Posttest Hasil Belajar	.201	5	.200	.881	5	.314

Sebelum melanjutkan ke analisis lanjutan, peneliti memastikan pola distribusi data pretest dan posttest pada kelompok kecil. Dari pemeriksaan, kedua kelompok data menunjukkan signifikansi di atas 0,05, yang mengindikasikan bahwa distribusi datanya normal. Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan statistik parametrik dalam analisis berikutnya.

Tabel hasil uji normalitas kelompok besar

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.194	22	.031	.933	22	.140
Posttest Hasil Belajar	.158	22	.165	.947	22	.270

Peneliti memulai tahap analisis dengan mengevaluasi pola distribusi skor pretest dan posttest dari kelompok kecil. Nilai signifikansi yang diperoleh, yaitu 0,140 untuk pretest dan 0,270 untuk posttest, menunjukkan bahwa data tergolong normal. Dengan kondisi ini, metode statistik parametrik dipilih sebagai pendekatan yang sesuai untuk mengolah data selanjutnya.

Analisis data akhir

1. Uji T berpasangan

Untuk menilai efektivitas media, peneliti membandingkan capaian belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, dengan menggunakan metode T sebagai alat analisis statisti

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran lagu Senada berbasis Articulate Storyline pada muatan pelajaran IPS materi Keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran lagu Senada berbasis Articulate Storyline pada muatan pelajaran IPS materi Keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Hasil uji T pretest dan posttest pada uji coba kelompok kecil

Paired Differences								
	Mean	Std. Defiation	Std. erroe mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Hasil belajar siswa pretest-postes	.-34.00	8.944	4.000	-45.106	-22.894	-8500	4	.001

Analisis T yang dilakukan pada kelompok kecil menunjukkan bahwa probabilitas kesalahan (P value) mencapai 0,001, jauh di bawah batas 0,05. Hasil ini memperlihatkan adanya peningkatan yang jelas antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap capaian belajar siswa.

Hasil T pretest dan posttest pada uji coba kelompok besar

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. error mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Hasil belajar siswa pretest-postes	30.682	11.051	2.356	-35.582	-25.782	13.022	21	.000

Pemeriksaan T pada kelompok besar mengungkapkan bahwa probabilitas kesalahan berada pada angka 0,000, yang berada di bawah batas kritis 0,05. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor belajar siswa setelah penerapan media, sehingga dapat disimpulkan bahwa media berperan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kelompok besar.

2. Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain)

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan rata-rata hasil pretest dan posttest.

Tabel hasil uji N-Gain pada uji coba kelompok kecil

Kelas	Rata-Rata Skor		Selisih Rata-Rata	N-Gain	Kriteria
	Pretest	Posttest			
Kelompok kecil	47	81	34	0,64	Sedang

Pada kelompok kecil, evaluasi menggunakan N-Gain mengindikasikan adanya pertumbuhan kemampuan belajar siswa. Rata-rata perolehan skor mencapai 0,64, dengan kenaikan total sebesar 34 poin dibanding hasil awal. Berdasarkan standar penilaian yang diterapkan, peningkatan ini termasuk dalam kategori menengah.

Tabel hasil uji N-Gain pada uji coba kelompok besar

Kelas	Rata-Rata Skor		Selish Rata-Rata	N-Gain	Kriteria
	Pretest	Posttest			
Kelompok besar	57,77	88	30,73	0,73	Tinggi

Hasil pengukuran N-Gain pada kelompok besar memperlihatkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa. Skor rata-rata setelah pembelajaran mencapai 0,73, mengalami kenaikan sekitar 30,73 poin dibandingkan skor awal. Peningkatan ini dikategorikan sebagai tingkat tinggi menurut standar evaluasi yang diterapkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil studi ini menunjukkan temuan terkait proses pembelajaran lagu Senada berbasis Articulate Storyline pada siswa kelas IV SDN Kebumen 02 Kabupaten Batang dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran lagu Senada berbasis Articulate Storyline merupakan media pembelajaran berisi materi Keberagaman Suku dan Bangsa di Indonesia yang dikembangkan dengan perangkat lunak Articulate Storyline 3 dan telah disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa kelas IV. Media Senada memuat halaman splashscreen, halaman login, halaman menu, halaman petunjuk, halaman kompetensi, halaman tujuan, halaman materi, halaman ABI (ayo bernyanyi), halaman EBA (evaluasi belajar) dan halaman penutup. Media “Senada” menghadirkan kombinasi audio dan visual berupa lagu dan video yang dikembangkan selaras dengan topik pembelajaran.
2. Media pembelajaran “Senada” yang dikembangkan dengan Articulate Storyline telah melewati proses penilaian profesional. Evaluasi dari pakar materi menunjukkan skor kelayakan 87,5%, sedangkan pakar media memberikan skor 88,3%, sehingga keduanya menegaskan bahwa media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Penggunaan media “Senada” berbasis Articulate Storyline terbukti mampu membantu meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS, khususnya materi tentang keragaman budaya dan suku bangsa di Indonesia. Kesimpulan ini diperoleh melalui analisis perbandingan skor belajar sebelum dan sesudah pembelajaran serta perhitungan N-Gain pada kedua kelompok uji coba.

Saran

1. Media “Senada” dengan Articulate Storyline dapat dijadikan alat bantu pembelajaran IPS yang lebih interaktif, menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan

menjadi pilihan baru bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku dan budaya di Indonesia

2. Guru dapat mengkolaborasikan media pembelajaran lagu Senada berbasis Articulate Storyline dengan model dan metode pembelajaran lain, disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar lebih optimal

DAFTAR REFERENSI

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Azizah, A. N., & Nugraheni, A. S. (2020). Lagu Sebagai Media Pembelajaran Fonologi Pada Siswa Mi Muhammadiyah Trukan. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*
<https://doi.org/10.24036/81090150>
- Branch Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC, 2009.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Gusti, A. G. A., & Indra Martha Rusmana. (2020). Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player Untuk Kelas VI SD/Sederajat. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3), 140-152.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i3.28>
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i3.28>
- Nisa, R. A. N. K., Mariati, P., Akhwani, & Dzakilan, S. (2023). Media Lagu dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Volume 7, Nomor 3*, Halaman 660-676
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3778>
- Purwanto. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Gava Media.
- Purwanto. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Gava Media.
- Rafmana, & Chotimah. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Bhineka Tunggal IKA: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 5, 1
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Muallimuna Volume 2, Nomor 1*, Halaman 67-78.
- Rosramadhana. (2017). Problematika dan Strategi Pembelajaran IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi) dalam Menghadapi MEA. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 51-55

- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setia, R. B. J., Zahar, E., & Rahima, A. (2018). Penggunaan Media Lagu Pop Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Realis Siswa Kelas IX A SMP Negeri 9 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017 1(2), 183-191
<https://doi.org/10.33087/aksara.v2i1.48>
- Sri Indriani, M., Artika, I. W., & Ratih Wahyu Ningtias, D. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE DALAM PEMBELAJARAN MANDIRI TEKS NEGOSIASI. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4743, 25-36.
[https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/1349?issue=Vol.%2011%20No.%201%20\(2021\)#!](https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/1349?issue=Vol.%2011%20No.%201%20(2021)#!)
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
- Waterworth. (2007). Social Studies and Project. Washington: National Commission on Social Studies in The School.