



Media Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Guguritan

Gifari Jakawali*, Haris Santosa Nugraha
Universitas Pendidikan Indonesia
gifari@upi.edu*

ABSTRACT

Abstrak: Di era digital, kegiatan pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Terlebih materi yang diajarkan merupakan materi *guguritan* yang kini sudah jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan efektivitas media *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran *guguritan* di SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen murni. Pengumpulan data dilakukan dengan cara tes tulis kepada siswa kelas VIII SMPN 29 Bandung tahun ajaran 2020/2021. Sampel dipilih secara acak untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media *Articulate Storyline 3* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami pembelajaran *guguritan* di SMP. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil akhir siswa, di mana 1) kemampuan siswa di kelas yang menggunakan media tergolong mampu; 2) kemampuan siswa di kelas yang tidak menggunakan media tergolong kurang mampu; dan 3) berdasarkan hasil uji statistik non parametris, menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan efektif antara kemampuan siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

Abstract: In the digital era, learning activities are expected to be able to foster student interest and motivation to take part in learning activities properly. Moreover, the material taught is fallback material which is now rarely found in everyday life. The purpose of this study is to describe implementing media effectiveness Articulate Storyline 3 in guguritan learning in junior high school. This study uses a quantitative approach with a pure experimental design. Data collection was carried out by means of a written test for class VIII students at SMPN 29 Bandung for the 2020/2021 academic year. Samples were randomly selected to select the experimental class and the control class. Based on the research results it is known that the media Articulate Storyline 3 is very effective in increasing the ability of students to understand learning guguritan in junior high school. This can be seen based on the final results of the students, where 1) the ability of students in classes that use media is classified as capable; 2) the abilities of students in classes that do not use media are classified as less capable; and 3) based on the results of non-parametric statistical tests, showing H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that there is an effective difference between the abilities of students in the experimental class and the control class.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 5 Januari 2023

First Revised 25 Januari 2023

Accepted 13 Februari 2023

First Available online 24 April 2023

Publication Date 30 April 2023

Keyword:

articulate storyline; guguritan; media pembelajaran

PENDAHULUAN

Dampak pandemi *Covid-19* menuntut seluruh instansi untuk menerapkan kebijakan WFH guna mengurangi penyebaran virus tersebut. Kebijakan ini mewajibkan untuk menunda kegiatan yang biasanya dilaksanakan secara langsung, untuk sementara harus terlaksana melalui perangkat aplikasi yang terhubung dengan internet atau dikenal dengan istilah daring (Alfiah dkk., 2020 hlm. 217). Kebijakan WFH ini diterapkan di sekolah-sekolah dengan istilah PJJ yaitu pembelajaran jarak jauh. Menurut Munir (dalam Amadea & Dinda, 2020 hlm. 112) prosedur kegiatan PJJ dilaksanakan secara terbatas, yaitu kegiatan belajar pada masa pandemi harus berlangsung di luar sekolah tanpa adanya kegiatan tatap muka dan harus berlangsung secara daring (dalam jaringan) di rumah masing-masing atau dikenal dengan istilah BDR (belajar dari rumah). Pembelajaran daring pada pelaksanaannya dibagi menjadi dua, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*, berikut penjelasan secara singkat terkait kedua pembelajaran daring tersebut: 1) *synchronous* termasuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa secara langsung melalui media maya (berbasis *video conference*) seperti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *zoom*, *video call*, dan penggunaan aplikasi *google meet*; 2) *asynchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung, baik antara guru dengan siswa atau sebaliknya yang pada pelaksanaannya dibantu dengan aplikasi berbasis internet, tetapi tidak melibatkan kegiatan tatap muka secara *online* seperti menggunakan aplikasi *google classroom*, *whatsapp*, serta *telegram* (Fahmi, 2020 hlm. 149).

Pada pelaksanaannya tidak semua sekolah mampu menerapkan secara *synchronous*. Hal ini terjadi karena adanya keterbatasan dari guru, siswa, serta tempat mereka belajar. Seperti halnya penyediaan kuota internet yang terbatas (secara dana), gadget yang tidak mendukung, dan adanya hambatan secara internal guru dalam proses pemanfaatan strategi pembelajaran di masa pandemi tersebut (Kurniasari dkk., 2020 hlm 2). Maka dari itu pada pelaksanaannya guru memilih pembelajaran *asynchronous*. Pembelajaran ini dipilih sebagai alternatif agar siswa dan guru tidak bergantung kepada pembelajaran *online*. Tetapi dengan catatan, guru dituntut harus membuat serta mengembangkan secara kreatif bahan ajar yang di dalamnya memuat materi, contoh penerapan materi, latihan soal, dan kegiatan evaluasi yang di harapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara daring (Henra dkk., 2021 hlm. 101).

Salah satu dampak dari kegiatan PJJ atau BDR adalah keterbatasan guru dalam mengajar. Hal ini terjadi pada pelaksanaan mata pelajaran *guguritan* di tingkat SMP (Budiono, 2021 hlm. 2272-2273). Pelajaran *guguritan* merupakan salah satu bagian dari materi yang ada dalam pelajaran bahasa Sunda di tingkat SMP, membahas tentang tata cara mengidentifikasi bentuk, struktur, kaidah, beserta aspek kebahasaan yang ada dalam karya sastra *guguritan* pada *pupuh durma* (Disdik, 2017 hlm. 26).

Guguritan termasuk salah satu karya sastra yang berbentuk dangding atau puisi. *Guguritan* hakikatnya adalah sebuah karangan yang berbentuk deskriptif, yang ditulis dengan aturan *pupuh* (Hendrayana, 2018 hlm. 37; Meilinda, 2019 hlm. 183). Pada dasarnya di tingkat SMP, siswa sudah seharusnya mengenal *pupuh*, sebab *pupuh* sudah terlebih dahulu mereka pelajari di SD, termasuk aturan penulisannya. Ketika di tingkat SMP ada pelajaran *guguritan*, siswa sudah seharusnya secara sadar paham akan penulisan *guguritan* serta mengenal makna yang ada dalam isi *guguritan* itu. Namun, pada pelaksanaannya, hal itu tidak berjalan dengan semestinya. Bahkan menurut hasil penelitian yang dilakukan Uneh (dalam Maryati, 2018 hlm.1) masih banyak siswa di SMP yang belum paham materi pelajaran *guguritan*. Berikut adalah masalah-masalah yang umum terjadi pada pelajaran *guguritan* di tingkat SMP, yaitu: 1) adanya kekeliruan dalam pemahaman *guguritan* dan *pupuh*; 2) sebagian siswa banyak yang tidak menggunakan aturan penulisan *pupuh* pada penulisan lirik *guguritan* yang akan mereka buat; dan 3) kurangnya inisiatif guru dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar, yang mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan serta tidak adanya rasa ketertarikan untuk belajar, dan memahami pelajaran tersebut. Apalagi di era pembelajaran pandemi ini, di mana setiap pembelajaran dituntut harus dibuat agar tetap efektif serta efisien. Tetapi, karena keterbatasan kondisi guru, siswa dan faktor lain yang harus guru pertimbangkan untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar yang dapat mempermudah kegiatan ini.

Maka dari itu, tugas seorang guru di era pembelajaran *online* tentunya bukan hanya mengajar saja, tetapi sekaligus harus membuat alternatif pembelajaran yang pada dasarnya sesuai dengan kondisi dan karakter yang sedang dialami guru serta siswa pada pembelajaran tersebut. Astini (2020 hlm. 249) dalam hasil penelitiannya memberikan rekomendasi kepada guru di saat masa PJJ, yaitu membuat bahan ajar yang sederhana tetapi memiliki konten pembelajaran yang lengkap dan tidak memberatkan siswa serta bahan ajarnya harus berbentuk digital. Hal ini sesuai dengan kegiatan PJJ yang berbasis pembelajaran *asynchronous*, yaitu pembelajaran yang terlaksana secara tidak langsung oleh guru dan siswa, namun dibantu dengan alat pembelajaran digital dan memiliki konten-konten materi, foto, video, suara, modul, dan latihan-latihan soal yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran tersebut.

Seorang guru pada dasarnya dituntut harus kreatif dan inovatif, khususnya dalam membuat bahan ajar. Hal ini sesuai dengan pemaparan Rahman (2019 hlm. 2) bahwa tugas seorang guru itu sejatinya harus mempermudah berbagai hal yang berkaitan dengan siswa, salah satunya adalah bahan ajar. Pengembangan bahan ajar ini harus sesuai dengan kondisi siswa serta konten yang ada dalam bahan ajar tersebut dituntut harus sesuai dengan perkembangan zaman.

Berbicara tentang penyesuaian, rasanya tidak adil jika guru dan siswa harus belajar secara terus-menerus menggunakan pembelajaran *asynchronous*. Walaupun dibalik semua itu, pasti ada sisi positifnya. Karena dengan adanya pembelajaran PJJ tersebut, membuat sebagian siswa menjadi pelajar yang mandiri serta dengan kegiatan daring ini juga membuat sebagian pendidik atau guru menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam membuat bahan ajar sebagai upaya dan atau alternatif dalam meminimalisir adanya keterlambatan siswa (*lost learning*) akibat pembelajaran daring.

Berdasarkan data lapangan terkait dampak pembelajaran jarak jauh terhadap mata pelajaran *guguritan* di SMP, maka penulis akan mengembangkan bahan ajar *guguritan* yang berupa media pembelajaran berbasis aplikasi digital.

Media adalah alat dalam penyampaian sebuah informasi. Menurut Olson (dalam Suryani, 2019 hlm. 2) media atau medium merujuk pada sebuah teknologi yang dibutuhkan manusia dalam menyajikan, merekam, membagikan, serta mendistribusikan sumber itu menjadi data atau informasi yang dapat bermanfaat. Media juga dijadikan sebagai alat perantara komunikasi, yang dapat disampaikan baik secara lisan atau tulisan (Setyaningsih dkk., 2020 hlm. 145).

Selain itu, media sejatinya dapat disampaikan oleh siapa saja, baik guru, dosen, instruktur, buku, gambar, video, masyarakat serta siswa bisa berperan sebagai perantara penyampaian informasi.

Guru dan siswa memiliki keterkaitan dengan media, terutama media yang digunakan dalam kegiatan belajar. Menurut Schramn (dalam Suryani, 2019 hlm. 5) media pembelajaran adalah solusi bagi guru atau dosen untuk mempermudah di dalam kegiatan menyampaikan pelajaran yang di rasa sulit dipahami siswa. Sebab media itu bersifat fleksibel, bisa disampaikan secara visual atau secara fisik, yang sesuai dengan kondisi siswa serta materi yang akan disampaikan guru.

Media pembelajaran baik yang visual atau yang fisik berperan sebagai alat yang mempermudah siswa agar memahami materi pembelajaran. Sebab di lapangan, ada siswa yang sangat terbantu kegiatan belajarnya dengan bantuan bahan ajar yang berbasis visual, bahan ajar yang disampaikan secara lisan, dan bahan ajar jenis lainnya (Rahmawati., dkk 2018 hlm. 593). Berkenaan dengan hal tersebut, penulis memandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran dalam materi *guguritan* agar lebih inovatif dan disukai oleh siswa, yaitu dengan memilih pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*.

Articulate storyline adalah *aplikasi* program perangkat lunak yang mendukung para guru untuk membuat program belajar berbasis digital. Program aplikasi tersebut dapat membuat dan mengembangkan bahan ajar yang di dalamnya memuat materi yang memiliki dukungan visual dan audio-visual, yang dapat mempermudah kegiatan belajar siswa. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membuat dan menggabungkan berbagai jenis media, baik audio, gambar, *adobe flash* (swf), video, kalimat, dan animasi. Adapun untuk publikasi hasil proyek

articulate storyline dapat berupa media yang berbasis web atau aplikasi yang bisa dijalankan oleh berbagai perangkat digital (Amiroh, 2019 hlm. 2; Setyaningsih dkk., 2020 hlm. 145).

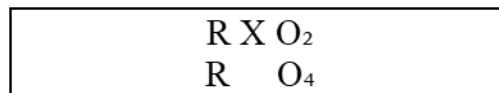
Dengan demikian, tujuan penelitian ini yaitu untuk membuat dan mengembangkan aplikasi materi pelajaran *guguritan* dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3* yang diterapkan di kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen merupakan cara atau prosedur untuk mengontrol atau mengawasi variabel-variabel yang relevan agar bisa sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Untuk pelaksanaannya, peneliti akan membuat dua kelompok yang tugasnya akan menjalani berbagai program yang dibuat, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelompok tersebut pada dasarnya berperan sebagai pembanding, dari kedua hasil *treatment* yang telah diterapkan pada penelitian (Setyanto, 2016 hlm. 42).

Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimen murni atau *true experimental design* dengan memilih *posttest-only control design*.

Untuk prosedur pelaksanaannya, peneliti memilih 2 kelompok yang masing-masing anggotanya adalah sampel yang dipilih secara acak atau random dari populasi yang telah disesuaikan (Sugiyono, 2019 hlm. 115). Adapun gambaran desain yang digunakan adalah sebagai berikut:



(Sugiyono 2019 hlm. 115)

Untuk populasinya, dipilih siswa kelas VIII SMPN 29 Bandung tahun ajaran 2020/2021. Alasan memilih populasi tersebut karena karakteristik yang mereka miliki sudah homogen atau ada di tingkat yang sama.

Pemilihan sampel berlangsung secara *random sampling*, yaitu adanya pemilihan sampel secara acak yang diambil dari populasi penelitian di atas. Sampelnya adalah siswa kelas VIII A dan siswa kelas VIII C SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil akhir dari kegiatan, digunakan instrumen yang dapat membantu jalannya kegiatan pengolahan data. Salah satunya dengan teknik tes, yang tujuannya sebagai tolak ukur terhadap keberhasilan sebuah penelitian dari data yang didapatkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tes ini mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami pelajaran *guguritan*. Untuk pelaksanaannya, berlangsung satu kali di akhir kegiatan belajar. Tes tersebut dilaksanakan secara daring dari tautan *google form* yang akan dibagikan di grup *whatsapp* atau di *google classroom*.

Teknis tesnya yaitu siswa menjawab soal-soal yang berkaitan dengan *guguritan* (pengertian, struktur penulisan, aspek kebahasaan, dan menganalisis isi (berupa amanat dan nilai-nilai) yang terkandung di dalam teks *guguritan*). Hal tersebut sejalan dengan langkah-langkah yang disarankan Arikunto (2014 hlm.192-193).

Adapun pengolahan data dilakukan dengan menggunakan aplikasi PASW Statistics versi 18, selanjutnya hasil pengolahan data tersebut dilakukan pengujian (uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian media *articulate storyline 3* dalam pembelajaran *guguritan* mencakup: 1) kemampuan siswa di kelas eksperimen pada pelajaran *guguritan*; 2) kemampuan siswa di kelas kontrol pada pelajaran *guguritan*; serta 3) efektivitas siswa selama pelaksanaan pelajaran *guguritan* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemampuan Siswa di Kelas Eksperimen

Berdasarkan data, terdapat 32 siswa di kelas eksperimen. 25 siswa di antaranya tergolong mampu dan memiliki nilai yang sesuai dengan KKM, serta 7 siswa yang tidak mampu atau tidak sesuai dengan kriteria KKM. Maka dengan data tersebut, secara keseluruhan terdapat rata-rata 81,56 yang dianggap tuntas dari KKM 78.

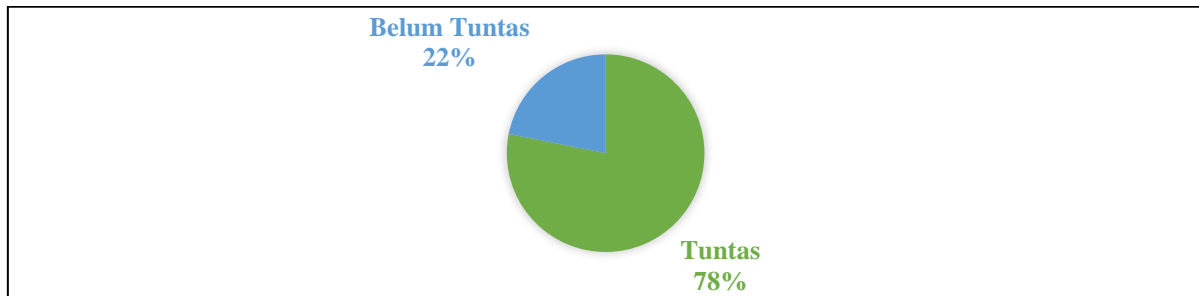
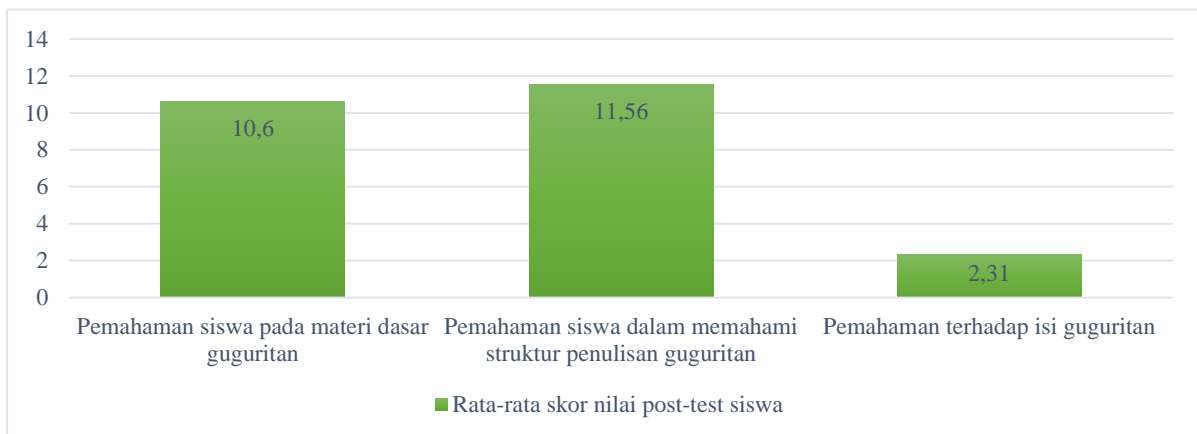


Diagram 1. Persentase Kategori Nilai Siswa di Kelas Eksperimen

Aspek-aspek penilaian pembelajaran *guguritan* adalah sebagai berikut:

- a. Pemahaman terhadap materi dasar *guguritan*
Kemampuan siswa di kelas eksperimen dalam aspek pemahaman materi dasar *guguritan* dengan rata-raya 10,6. Hal ini terjadi karena terdapat 2 siswa yang tergolong kurang, 12 siswa tergolong sedang, dan 18 siswa yang tergolong baik.
- b. Pemahaman terhadap struktur penulisan *guguritan*
Kemampuan siswa di kelas eksperimen dalam aspek pemahaman struktur penulisan *guguritan* dengan rata-rata 11,5. Hasilnya terdapat 6 siswa yang tergolong sedang dan 26 siswa yang tergolong baik.
- c. Pemahaman terhadap isi *guguritan*
Kemampuan siswa di kelas eksperimen dalam aspek pemahaman isi *guguritan* dengan rata-rata 2,3. Hasilnya terdapat 4 siswa yang kurang, 14 siswa tergolong sedang, dan 14 siswa yang tergolong baik.



Grafik 1. Skor Aspek Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Guguritan di Kelas Eksperimen

Berdasarkan data dari grafik di atas, bisa disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada pelajaran *guguritan* kelas eksperimen tergolong tuntas. Aspek pertama tergolong baik, sebab siswa telah menyelesaikan soal dan menjawab soal tersebut dengan baik. Aspek kedua tergolong baik, sebab siswa mampu membuat *guguritan* dengan aturan penulisan *guguritan* yang sesuai dengan kaidah penulisan *pupuh*. Sedangkan untuk aspek yang ketiga sudah tergolong cukup, karena pada pelaksanaan sebagian besar siswa mampu mengategorikan tema yang sesuai dengan teks *guguritan* tersebut.

Dengan begitu, baik secara data dari angka dan hasil praktik secara daring ini, memaparkan bahwa kelompok eksperimen dengan aplikasi guguritan memiliki hasil belajar yang efektif.

Kemampuan Siswa di Kelas Kontrol

Berdasarkan data, terdapat 32 siswa di kelas kontrol. 3 siswa di antaranya tergolong mampu dan memiliki nilai yang sesuai dengan KKM, sedangkan 29 siswa lainnya tergolong tidak mampu atau tidak sesuai dengan kriteria KKM. Maka dengan data tersebut, secara keseluruhan terdapat rata-rata 60,1 yang dianggap tuntas dari KKM 78.

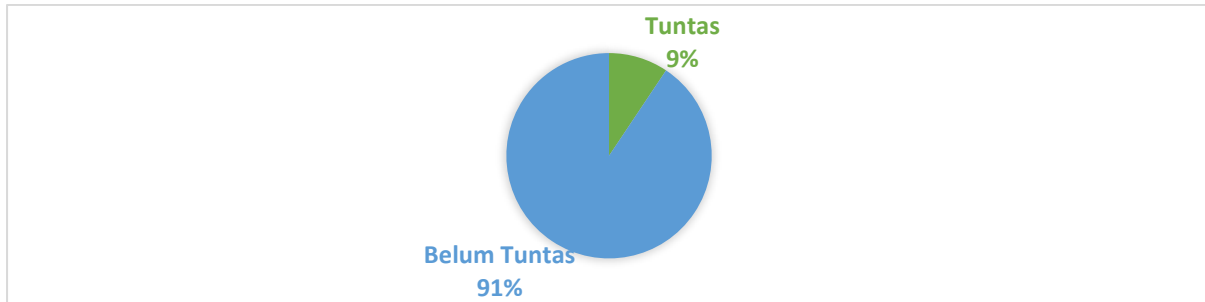


Diagram 2. Persentase Kategori Nilai Siswa di Kelas Kontrol

Aspek-aspek penilaian pembelajaran *guguritan* adalah sebagai berikut:

a. Pemahaman terhadap materi dasar *guguritan*

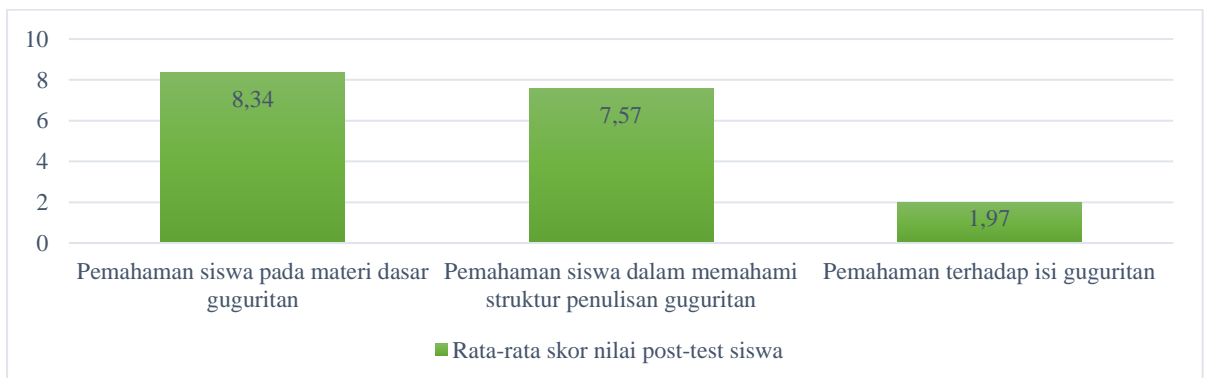
Kemampuan siswa di kelas kontrol dalam aspek pemahaman materi dasar *guguritan* memiliki rata-rata 8,3. Hasilnya terdapat 3 siswa yang tergolong kurang, 21 siswa tergolong sedang, dan 2 siswa yang tergolong baik.

b. Pemahaman terhadap struktur penulisan *guguritan*

Kemampuan siswa di kelas kontrol dalam aspek pemahaman struktur penulisan *guguritan* memiliki rata-rata 7,5. Hasilnya, terdapat 14 siswa yang tergolong kurang, 15 siswa yang tergolong sedang, dan 3 siswa yang tergolong baik.

c. Pemahaman terhadap isi *guguritan*

Kemampuan siswa di kelas kontrol dalam aspek pemahaman isi *guguritan* dengan rata-rata 1,9. Hasilnya terdapat 4 siswa yang kurang, 13 siswa tergolong sedang, dan 11 siswa yang tergolong baik.



Grafik 2. Skor Aspek Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran *Guguritan* di Kelas Kontrol

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada pelajaran *guguritan* di kelas kontrol tergolong dominan belum tuntas. Aspek pertama termasuk kategori tinggi di kelas kontrol, sebab sebagian siswa paham akan materi dan teori dasar mengenai *guguritan*. Untuk aspek kedua tergolong sedang, tetapi pada pelaksanaannya masih banyak

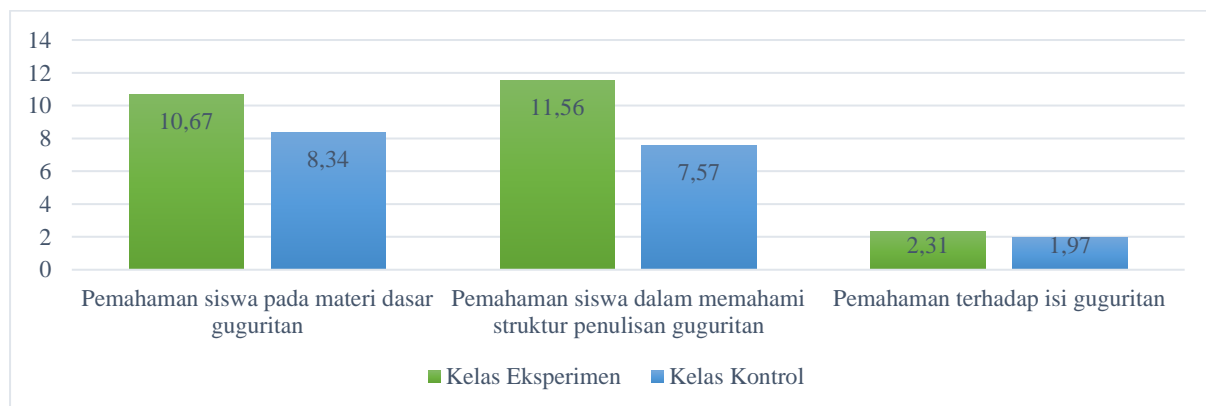
siswa yang keliru dalam penulisan *guguritan*. Hal dasar yang terlupakan oleh siswa yaitu aturan dalam menulis *pupuh*, karena pada dasarnya, menulis *guguritan* itu sama dengan menulis *pupuh*. Selanjutnya untuk aspek yang ketiga tergolong cukup. sebagian siswa ada yang paham dan tahu *pupuh*, tetapi secara makna, mereka kurang paham terhadap tema yang terkandung di dalamnya, akibatnya ketika sedang menganalisis *guguritan*, sebagian dari mereka tidak bisa menjawab isi dan tema yang terdapat dalam *guguritan* tersebut.

Dari perbandingan tersebut dapat disebutkan bahwa kelompok kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa *power point* dianggap kurang efektif, walaupun isi dan materi yang disampaikan sama. Hal tersebut dikarenakan penggunaan PPT hanya menampilkan materi secara visual, tidak disertai media suara untuk menjelaskan secara detail mengenai isi atau materi yang dibahas.

Efektivitas Siswa Selama Pelaksanaan Pelajaran *Guguritan* di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kemampuan pembelajaran *guguritan* siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung tahun ajaran 2020/2021 (semester II) meliputi tiga aspek yang diteliti, yaitu (1) pemahaman siswa pada materi dasar *guguritan*; (2) pemahaman siswa dalam memahami struktur penulisan *guguritan*; dan (3) pemahaman siswa terhadap isi *guguritan*. Tuntas atau tidaknya hasil tes siswa dapat dilihat berdasarkan nilai KKM yaitu (>78). Jika dibawah (<78) berarti siswa dianggap belum tuntas.

Berdasarkan rata-rata kemampuan pelajaran *guguritan* di kelas VIII SMPN 29 Bandung tahun ajaran 2020/2021 terdapat hasil nilai yang cukup bervariasi. Untuk kelas eksperimen, terdapat hasil dengan rata-rata 81,5 dan tergolong tuntas (karena di atas nilai KKM), sedangkan di kelas kontrol dengan rata-rata 60,1 dianggap belum tuntas (karena kurang dari nilai KKM). Perbedaan nilai siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol terlihat pada grafik berikut.



Grafik 3. Skor Aspek Kemampuan *Guguritan* Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tahapan selanjutnya adalah uji sifat data. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih akurat berkaitan dengan tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam penggunaan media tersebut pada pelajaran *guguritan*. Uji sifat data yang dilakukan berlangsung dengan beberapa pengujian yaitu: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji normalitas

Tujuan uji normalitas yaitu untuk mendapatkan hasil dari sampel yang terdapat di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil akhir dapat diketahui, baik dengan berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian data ini menggunakan uji *sharipo-wilk* (SW). Adapun, ketentuan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut.

H_0 : Distribusi data normal.

H_a : Distribusi data tidak normal.

Uji normalitas dilakukan dengan uji (SW), melalui ketentuan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

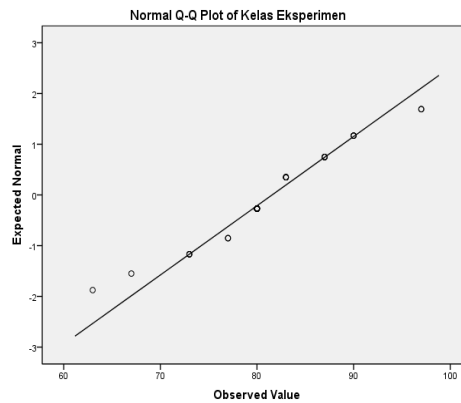
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
,197	32	,003	,945	32	,105
,136	32	,140	,960	32	,276

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria penentuan data tersebut normal atau tidak, dapat dijelaskan sebagai berikut:

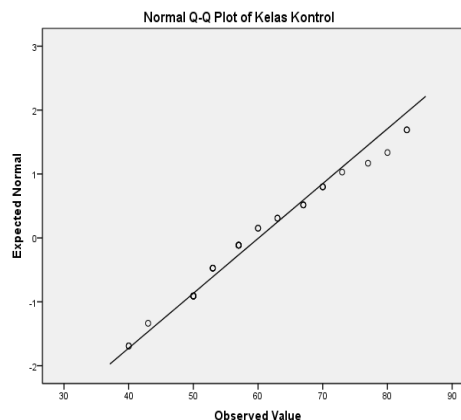
- a. Ketika nilai sig. > 0,05. Artinya H_0 diterima atau H_a ditolak.
- b. Ketika nilai sig. < 0,05. Artinya H_a ditolak atau H_0 diterima.

Hasil yang didapatkan nilai signifikan di kelas eksperimen 0,105 termasuk normal, karena nilai tersebut > 0,05. Adapun nilai signifikansi di kelas kontrol 0,276 termasuk normal, karena nilai tersebut > 0,05. Artinya H_0 diterima, yang berarti populasi yang dipakai peneliti berdistribusi normal.



Grafik 4. Garis Kenormalan Kelas Eksperimen

Grafik tersebut menunjukkan titik pancar yang berdekatan dengan garis diagonal atau garis kenormalan, sedangkan data dari grafik di kelas kontrol bisa dilihat di bawah ini.



Grafik 5. Garis Kenormalan Kelas Kontrol

Grafik tersebut menunjukkan sebagian titik pancar yang berdekatan dengan garis diagonal atau garis ke normalan.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa data yang didapat dari penelitian ini baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama berjenis populasi yang sama.

Uji homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya adalah uji homogenitas dari data siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan uji homogenitas yaitu untuk mengetahui selaras atau tidaknya variasi sampel yang dipilih dari populasi yang sama tersebut.

Kriteria menentukan keputusan data tersebut normal atau tidaknya, dijelaskan sebagai berikut.

- a. H_0 diterima, ketika nilai sig. $> 0,05$.
- b. H_a ditolak, ketika nilai sig. $< 0,05$.

Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
8,241	1	62	,006

Berdasarkan data dari tabel di atas, melalui uji homogenitas *Lavene Statistic* menunjukkan nilai 0,006. Artinya $< 0,05$ sehingga H_a ditolak. Dengan begitu, nilai siswa dalam pelajaran *guguritan* di kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan data yang tidak homogen.

Uji hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan sesudah mendapatkan hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuannya yaitu untuk mencari hipotesis mana yang diterima dan hipotesis mana yang ditolak. Jika dari uji homogenitasnya menunjukkan data yang berdistribusi tidak normal, maka harus digunakan metode uji independen dengan bantuan uji statistik non parametrik.

- a. H_0 diterima, ketika nilai sig. $> 0,05$.
- b. H_a ditolak, ketika nilai sig. $< 0,05$.

Hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3
Hasil Uji Non Parametris Test Data Kelas Ékspérimén dan Kelas Kontrol

	Pembelajaran <i>Guguritan</i>
Mann-Whitney U	74,500
Wilcoxon W	602,500
Z	-5,904
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Tabel di atas menunjukkan hasil *non parametris test*-nya adalah nilai *Asymp sig. (2-tailed)* yaitu 0,000, sedangkan dalam ketentuan jika nilai tersebut $< 0,05$ maka penelitian ini dianggap efektif, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan begitu, hasil akhirnya menunjukkan terdapat perbedaan yang efektif antara kemampuan siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media *articulate storyline 3* dan di kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

H_0 : Ditolak, dengan nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$. Jika, media *articulate storyline 3* tidak memiliki pengaruh yang efektif terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran *guguritan* kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021.

H_a : Diterima, dengan nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Media *articulate storyline 3* memiliki pengaruh yang efektif terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran *guguritan* kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021.

Kemampuan siswa dalam pelajaran guguritan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, menurut Sugiyono (2019 hlm.115) terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak berdasarkan kebutuhan peneliti (R). Kelompok pertama diberikan *treatment* dengan simbol (X), sedangkan kelompok kedua tidak diberikan *treatment*.

Kelompok yang diberikan *treatment* disebut kelompok eksperimen, lalu kelompok yang tidak diberikan *treatment* disebut kelompok kontrol. Ketika terdapat pengaruh yang efektif di antara kedua kelompok tersebut ditulis ($O_2 : O_4$).

Selanjutnya agar mendapatkan hasil yang akurat, dilakukan uji beda pada kelompok yang diberikan *treatment* dan kelompok yang diberikan *treatment* konvensional. Pengujian ini menggunakan uji statistik non parametris.

Berdasarkan hasil akhir uji statistik non parametris, terdapat sebuah fakta bahwa penggunaan media yang dianggap baru oleh siswa akan men-stimulus mereka untuk kembali semangat belajar. Hal ini juga terjadi pada sampel yang ada di kelas eksperimen. Tapi bukan berarti media konvensional seperti *microsoft power point* tidak efektif lagi, melainkan perlu diberikan hal yang baru agar semangat belajar siswa kembali bangkit.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang efektif setelah adanya *treatment* di kelas eksperimen. Hasil tersebut selaras dengan hasil tes yang dilakukan sebelumnya berupa soal pilihan ganda, uraian pendek, dan esai. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pelajaran *guguritan* kelas eksperimen rata-rata 81,5 yang berarti sudah ada di atas rata-rata KKM > 78 (nilainya tuntas). Jika dipersentasikan dari 32 siswa, nilai di atas KKM ada 25 siswa, sedangkan nilai yang di bawah KKM ada 7 siswa.

Selanjutnya, hasil kemampuan siswa pada pelajaran *guguritan* di kelas kontrol menunjukkan rata-rata 60,1 yang berarti hasil tersebut di bawah KKM < 78 (nilainya belum tuntas). Jika dipersentasikan dari 32 siswa, nilai di atas KKM ada 3 siswa sedangkan nilai yang di bawah KKM ada 29 siswa.

Dengan berlandaskan KKM, kedua data di atas menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut di kelas eksperimen, khususnya di era pandemi, sangat cocok diterapkan, sedangkan untuk media konvensional dianggap tidak berlangsung efektif.

Maka dapat disimpulkan bahwa media *articulate storyline 3* memiliki tingkat efektivitas cukup tinggi, khususnya pada pembelajaran *guguritan* di kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung tahun ajaran 2020/2021.

SIMPULAN

Kemampuan siswa yang menggunakan media *articulate storyline 3* dianggap lebih menguasai materi ajar *guguritan* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media belajar berbasis konvensional. Dengan demikian dapat disebutkan bahwa media *articulate storyline 3* cukup efektif dalam pembelajaran tersebut.

Walaupun demikian, peran media tersebut hanyalah alat, yang menghubungkan siswa dengan guru, sedangkan peran utama dalam proses pembelajaran tersebut tetap ada pada guru. Oleh sebab itu, guru harus mampu menciptakan inovasi pembelajaran dalam keadaan apapun, termasuk jika di sekolah tempat bertugas tidak terdapat sarana dan prasarana yang mendukung. Dalam keadaan demikian, sumber daya yang ada harus dimanfaatkan dan dimaksimalkan agar proses pembelajaran tetap berlangsung dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan dan arahan dalam penyusunan tulisan ini.

PUSTAKA RUJUKAN

Alfiah, L. N., Rokhim, D. A., & W, I. A. I. (2020). Analisis dampak anjuran pemerintah terhadap belajar di rumah bagi pelaku pendidikan. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3, 216-223.

- Amadea, K., & Dinda, M. (2020). Perbandingan efektivitas pembelajaran sinkronus dan asinkronus pada materi program linear. *Primatika*, 9, 111-120.
- Amiroh. (2019). Mahir membuat media interaktif *Articulate Storyline* (Amiroh (ed.)). Pustaka Ananda Srva.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa *Covid-19*. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 241-255.
- Budiono, A. (2021). Penggunaan aplikasi *whatsapp grouping* terhadap hasil belajar menulis geguritan di masa *pandemi Covid-19* pada siswa kelas 9H SMPN 1 Karanggayam, Kebumen. *Syntax Idea*, 3, 2270-2280.
- Disdik. (2017). Kurikulum tingkat daerah muatan lokal mata pelajaran bahasa dan sastra Sunda berbasis kurikulum 2013 revisi 2017 jenjang SMP/MTS.
- Fahmi, M. H. (2020). Komunikasi *Synchronous* dan *Asynchronous* dalam *e-learning* pada masa pandemic Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6, 68-76.
- Hendrayana, D. (2018). *Guguritan* Sunda dalam tiga gaya penyair. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 1, 36-51.
- Henra, K., Tayibu, N. Q., & Masliah, I. N. (2021). Pengaruh pembelajaran daring *asynchronous* terhadap tingkat pemenuhan CPMK statistika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10, 100-110.
- Kurniasari, A., Setyo, F., & Adi, D. (2020). Analisis efektivitas pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) selama *pandemi Covid-19*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kaian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6, 1-8.
- Maryati, U. (2018). Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi guguritan melalui metode demonstrasi di kelas VIII-A SMP Negeri 5 Subang. *Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 1, 1-7.
- Meilinda, N. (2019). Nilai keagamaan naskah guguritan “*Dangdanggula nu Jadi Mamanis*” karya Kalipah Apo. *Lokabasa*, 180-191.
- Rahman. (2019). Reaktualisasi nilai-nilai tasawuf akhlāqi pada pola hubungan pendidik dengan peserta didik dalam pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 84-97.
- Rahmawati, S., Rahman, & Sopandi, W. (2018). *Development and validation pop-up book based on thematic as learning media of reading comprehension. Proceeding of International Conference on Child-Friendly Education*, 2503-5185, 593-597.
- Salam, N. A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 2* pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam Indonesia kelas VII tahun ajaran 2016/2017 di MTs Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas. Universitas Negeri Semarang.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20, 144-156.
- Setyanto, A. E. (2016). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. *Ilmu Komunikasi*, 3, 37-48.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya (II)*. Remaja Rosdakarya.