

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI SMA
MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG**

(SKRIPSI)

**Oleh
DITA ADELIA KARISMA
NPM 2013033007**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG

Oleh

DITA ADELIA KARISMA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* menggunakan desain *one group pretest-posttest* dengan penentuan sampel menggunakan teknik *probability sampling* jenis *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa instrumen tes soal pilihan ganda dan nontes berupa angket, sedangkan data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji analisis Regresi Linear Sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan persamaan regresi $Y = 49,608 + 0,851X$ dan koefisien determinasi (*R Square*) memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar 91,5% lalu diperkuat dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 jauh lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, keputusan pengujian mengatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, *Articulate Storyline*, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE ON IMPROVING HISTORY LEARNING OUTCOMES OF GRADE XI STUDENTS AT SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG

By

DITA ADELIA KARISMA

This study aims to identify and describe the effect of interactive learning media based on Articulate Storyline on the improvement of students' history learning outcomes. The research employed a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample was determined using a probability sampling technique, specifically simple random sampling. Data were collected through test instruments in the form of multiple-choice questions and non-test instruments in the form of questionnaires. The data were analyzed quantitatively using simple linear regression analysis. The results showed the regression equation $Y = 49,608 + 0,851X$, with the coefficient of determination (R Square) indicating that the media contributed 91,5% to the improvement of learning outcomes. This finding was supported by a significance value (Sig.) of 0.000, which is far smaller than the predetermined significance level of $\alpha = 0.05$. Therefore, the testing decision concluded that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. Based on these results, it can be concluded that there is a significant effect of using interactive learning media based on Articulate Storyline on improving history learning outcomes of students at SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Keywords : Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Articulate Storyline, History Learning.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI SMA
MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

DITA ADELIA KARISMA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE
STORYLINE* TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dita Adelia Karisma**

No. Pokok Mahasiswa : **2013033007**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

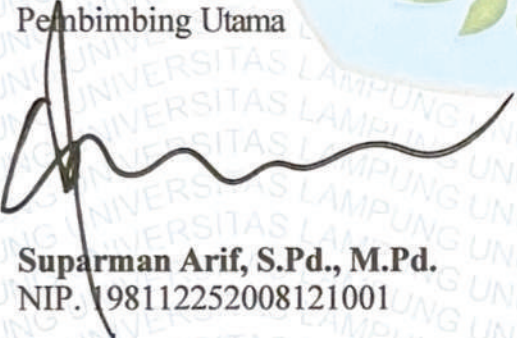
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing,

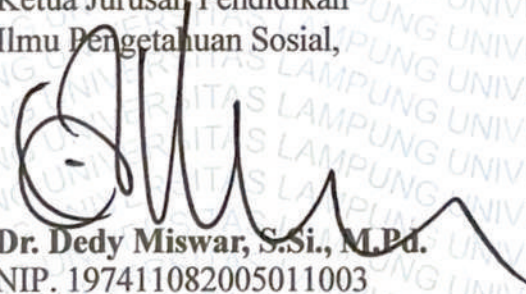
Pembimbing Utama

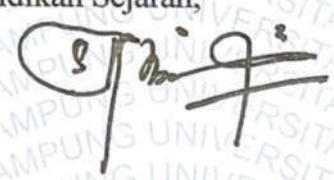
Pembimbing Pembantu


Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112252008121001


Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198801082019031012

2. MENGETAHUI


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003


**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**

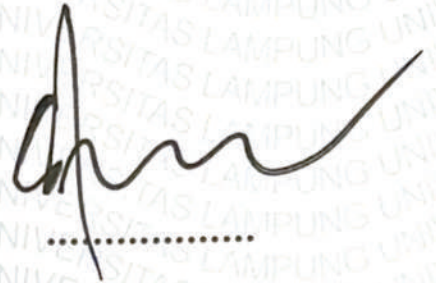
Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

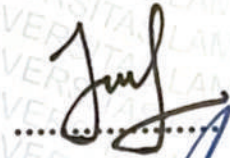
Ketua

: **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris:

: **Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Drs. Maskun, M.H.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 Juli 2025**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Adelia Karisma
NPM : 2013033007
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung
Alamat : Jl. M. Yunus Gg. Manunggal I No. 18 Tanjung Senang,
Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 18 Juli 2025



Dita Adelia Karisma
NPM. 2013033007

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 16 November 2001. Penulis merupakan putri kedua dari pasangan Bapak Arbenny Adam dan Ibu Dewi Hasrita. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 2007 di TK Mekar Wangi. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SDN 1 Tanjung Senang (2008–2014), kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 19 Bandar Lampung (2014–2017) dan melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMAN 9 Bandar Lampung (2017–2020). Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selama berkuliah, penulis pernah aktif dalam organisasi Forum Komunikasi Mahasiswa Sejarah (FOKMA Sejarah) sebagai anggota bidang Minat Bakat pada tahun 2023. Kemudian, pada tahun 2023 di bulan Januari – Februari penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Kasui Pasar, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan. Kegiatan tersebut bersamaan dengan pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 1 dan 2 yang dilaksanakan di SMAN 1 Kasui, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

"Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani."
(Ki Hajar Dewantara)

Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan
serta memperhalus perasaan."
(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan Karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala syukur dan kerendahan hati, saya persembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan sayang saya kepada:

Kedua orang tua tersayang, **Ibu Dewi Hasrita** yang melahirkan ku ke dunia ini dan **Bapak Arbenny Adam** yang membesarkanku dengan cinta dan doa serta kesabaran. Terima kasih untuk setiap doa dan pengorbanan, selalu memberikan ridho dalam setiap langkah kehidupanku, memberikan semangat dan motivasi untuk tak menyerah, doa yang senantiasa mengalir untuk segala hal baik demi keberhasilan dan proses anakmu ini mencapai kesuksesan-nya. Semoga selalu diberkahi, sehat, dan hidup bahagia. Terima kasih atas segala upaya, cinta, kasih dan sayang serta segala hal yang telah kalian berikan kepadaku.

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H., sebagai Pembahas skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

8. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak Dr. Sumargono, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi penulis sekaligus Pembimbing Akademik, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
11. Bapak Teddy Amanda Halim, S.Pd., Gr., selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan Ibu Siti Komariah, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Sejarah, terima kasih telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti ketika melakukan penelitian di sekolah, serta seluruh bapak/ibu guru dan staf SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang telah banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
12. Orang tua tercinta, Bapak Arbenny Adam dan Ibu Dewi Hasrita yang telah memberikan cinta, kasih sayang, motivasi, doa, dan dukungan secara penuh dalam setiap langkah penulis.
13. Kakakku tersayang Via Damayanti Agustin, S.H., M.I.Kom., yang selalu menjadi penyemangat penulis selama penyusunan.
14. Sahabatku Kezia Amelia Zevanya, Indah Permata Sari, Avivi Aulia Rizana dan Pramaishela Nabila Putri terima kasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan bersama penulis selama masa sekolah bahkan sampai penulis menyelesaikan perkuliahan.
15. Sahabatku Kemuning terima kasih atas kebaikan, kebersamaan, kepedulian, dan dukungannya selama ini dan terima kasih telah menjadi sahabat bahkan seperti saudara yang sangat baik selama penulis menempuh perkuliahan.
16. Sahabatku Deatari, Tesca, Lintar dan Cia terima kasih atas dukungan, semangat, dan kepeduliannya kepada penulis selama ini terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik

17. Teman-Teman se-PA Dani, Mila, Yolanda, Murni, Asa, dan adik-adik angkatan 2021 terima kasih atas dukungan dan semangat kepada penulis selama ini.
18. Teman-teman KKN Periode I Tahun 2023 Anggun, Adi, Jihan, Mutiara, Risna, Reva, Tuti, Candra. Terima kasih atas pengalamannya selama kurang lebih 40 hari di Kelurahan Kasui Pasar.
19. Teman-teman seperjuangan Dalila, Raisya, Destania, Ruri, Lory, Faiza dan teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2020 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang telah diberikan kepada penulis, semua kenangan manis dan kebersamaan yang tidak akan pernah penulis lupakan selama kita melaksanakan kegiatan perkuliahan di Prodi Pendidikan Sejarah tercinta ini.
20. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah walaupun sering mengeluh tetapi tidak memutuskan rasa semangatnya, sekali lagi terima kasih sudah bertahan.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya. Semoga Allah SWT. memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 18 Juli 2025

Dita Adelia Karisma
NPM. 2013033007

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Kerangka Berpikir	9
1.6 Paradigma	11
1.7 Hipotesis Penelitian	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.1.1 Konsep Pembelajaran Sejarah	13
2.1.2 Konsep Media Pembelajaran	16
2.1.3 Media <i>Articulate Stotyline</i>	20
2.1.4 Konsep Hasil Belajar	21
2.2 Penelitian Relevan	27
III. METODE PENELITIAN	30
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	30
3.1.1 Objek Penelitian	30
3.1.2 Subjek Penelitian	30
3.1.2 Tempat Penelitian	30
3.1.3 Waktu Penelitian	30
3.1.4 Temporal Penelitian	30
3.1.5 Bidang	30
3.2 Metode Penelitian	30
3.3 Desain Penelitian	31
3.4 Populasi dan Sampel	32
3.4.1 Populasi	32
3.4.2 Sampel	33
3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	34
3.5.1 Variabel Penelitian	34
3.5.2 Definisi Operasional Variabel	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data	36

3.6.1 Teknik Observasi.....	36
3.6.2 Teknik Wawancara.....	36
3.6.3 Teknik Dokumentasi.....	36
3.6.4 Tes.....	37
3.7 Instrumen.....	37
3.8 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.....	38
3.8.1 Uji Validitas.....	38
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	39
3.9 Teknik Prasyarat Statistik Parametrik.....	41
3.9.1 Uji Normalitas.....	41
3.9.2 Uji Linieritas.....	41
3.10 Uji Hipotesis.....	42
3.10.1 Uji Regresi Linier Sederhana.....	42
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil.....	44
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	44
4.1.2 Gambaran Umum Penelitian.....	47
4.1.3 Penerapan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i>	48
4.1.4 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.....	51
4.1.4.1 Uji Validitas.....	51
4.1.4.2 Uji Reliabilitas.....	52
4.1.5 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
4.1.6 Hasil Uji Prasyarat Statistik Parametrik.....	58
4.1.6.1 Uji Normalitas.....	58
4.1.6.2 Uji Linieritas.....	59
4.1.7 Uji Hipotesis.....	60
4.1.7.1 Uji Regresi Linier Sederhana.....	60
4.2 Pembahasan.....	63
4.2.1 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.....	63
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. 1 Daftar Nilai Ulangan Harian Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.	2
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	32
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung	33
Tabel 3. 3 Jumlah Sampel Penelitian	34
Tabel 3. 4 Definisi Operasional Variabel	35
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif.....	38
Tabel 3. 6 Indeks Korelasi Reliabilitas	40
Tabel 4. 1 Pimpinan SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.	45
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	46
Tabel 4. 3 Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar	51
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar	53
Tabel 4. 5 Sebaran Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53
Tabel 4. 6 Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	55
Tabel 4. 7 Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik	56
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas.....	58
Tabel 4. 9 Hasil Uji Linieritas	59
Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi (<i>R Square</i>).....	60
Tabel 4. 11 Hasil Uji ANOVA.....	61
Tabel 4. 12 Hasil Uji Persamaan Regresi.....	62
Tabel 4. 13 Hasil Uji Persamaan Regresi.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian.....	11
Gambar 4. 1 Diagram Batang Hasil Belajar Sejarah Siswa.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pra Penelitian.....	78
2. Surat Izin Penelitian	79
3. Surat Balasan Penelitian.....	80
4. Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	81
5. Data Hasil Belajar <i>Pretest</i>	109
6. Data Hasil Belajar <i>Posttest</i>	112
7. Hasil Uji SPSS	115
8. Modul Ajar	117
9. Hasil Wawancara Informan	124
10. Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	127
11. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>	137
12. Dokumentasi	141

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter seseorang agar mampu menghadapi kehidupan dan berkontribusi pada masyarakat. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU Sisdiknas 2003). Secara umum pendidikan memiliki tujuan yaitu menginginkan agar siswa dapat mengerti, memahami, dan menguasai isi dari pengetahuan yang disampaikan oleh guru serta dapat menanamkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata (Sembiring, 2021).

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*) (Indriana, 2011). Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang diakhiri dengan evaluasi. Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Purwanto, 2009).

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Dalyono (2010), faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri antara lain kesehatan jasmani rohani, sikap, intelegensi dan bakat, minat, motivasi dan kebiasaan belajar sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, guru, masyarakat serta lingkungan sekitar (Dalyono, 2010).

Siswa harus selalu berada dalam lingkungan belajar yang baik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Nana Sudjana menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya” Semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh peserta didik maka proses pembelajaran pun dikatakan berhasil, tetapi apabila hasil belajar siswa itu rendah diduga proses pembelajaran kurang berhasil atau bahkan mungkin gagal (Sudjana, 2005).

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti, didapatkan hasil Ulangan Harian mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Ulangan Harian Sejarah Indonesia Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Kelas	Nilai		Jumlah	Keterangan
	<75	>75		
XI A	19	17	36	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75.
XI B	21	15	36	
XI C	20	16	36	
XI D	21	14	35	
XI E	19	16	35	
XI F	22	14	36	
XI G	20	15	35	
XI H	22	13	35	
Jumlah	164	120	284	

Sumber: Guru Sejarah Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Berdasarkan data dari tabel di atas, menunjukkan bahwa SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran sejarah dengan nilai 75. Namun, diketahui bahwa masih banyak siswa yang hasil belajar sejarahnya belum memenuhi nilai KKM tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar sejarah terbilang kurang atau rendah bagi beberapa siswa, yang membuat tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Hasil belajar sejarah yang rendah dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang berasal dari siswa itu sendiri dan guru. Terdapat faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Faktor pertama adalah kurang strategisnya posisi mata pelajaran sejarah. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran sejarah mengalami beberapa penyesuaian dibandingkan kurikulum sebelumnya, salah satunya adalah perubahan waktu belajar menjadi lebih singkat. Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka hanya diberi alokasi waktu 2-3 jam pelajaran perminggu (Rahmawati, 2022). Selain itu, penempatan jadwal pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran sejarah. Pada sesi ini pembelajaran sejarah dijadwalkan setelah mata pelajaran olahraga pada jam istirahat pertama. Hal ini membuat peserta didik kurang memiliki kesiapan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Faktor kedua adalah guru kurang tepat dalam memilih alternatif pembelajaran. Pembelajaran sejarah di kelas masih belum bervariasi dalam bentuk tampilan, isi dan sebagainya. Hasil studi kasus dalam penelitian ini menunjukkan fakta bahwa peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih menganggap media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

Mata pelajaran sejarah, sebagai salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan nasional, memegang peranan penting dalam pembentukan identitas nasional dan pemahaman tentang perkembangan masyarakat dan budaya. Menurut Howard Zinn (2003), sejarah tidak hanya memberikan pemahaman tentang masa lalu tetapi juga membantu individu untuk memahami konteks sosial dan politik saat

ini. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk tidak hanya belajar tentang peristiwa sejarah, tetapi juga bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut mempengaruhi kehidupan mereka dan masyarakat di sekitar mereka.

Namun, pentingnya mata pelajaran sejarah seringkali tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Dalam konteks ini, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat mempengaruhi kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Miarso (2004), adalah segala bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Media ini dapat berupa bahan cetak, alat peraga, hingga teknologi digital yang dirancang untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran. Dalam konteks sejarah, media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa untuk menghidupkan kembali peristiwa sejarah dan memahami konteksnya dengan lebih mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Komariah, S. Pd. selaku guru mata pelajaran kelas XI, bahwa saat KBM berlangsung siswa masih menggunakan media *Powerpoint* (PPT), video pembelajaran, dan film dokumenter. Penggunaan media berbasis teknologi pada proses pembelajaran masih belum maksimal dilaksanakan. Hal ini pun menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih belum tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Menurut Hadiyastama (2022) di mana perkembangan dunia abad 21 salah satunya ditandai dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Akibatnya, dalam kegiatan pembelajaran sejarah kebanyakan siswa cenderung mudah bosan, terlihat tidak antusias, menjadi bermalas-malasan, tidak fokus mengikuti pembelajaran sejarah, tidak mengerjakan tugas, dan kurang memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran sejarah karena tidak mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik. Permasalahan proses pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung tersebut perlu segera ditindaklanjuti untuk memperbaiki proses pembelajaran terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Setiawan (2023) Pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari aktivitasnya saat mengikuti pembelajaran serta nilai yang diperoleh saat evaluasi hasil belajar.

Seiring perkembangan zaman, berbagai media pembelajaran mulai berkembang dan dapat memudahkan proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah media interaktif. Media interaktif memainkan peran krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Media interaktif, seperti simulasi, video interaktif, dan perangkat lunak edukatif, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan materi. Mayer (2009) menyatakan bahwa media yang interaktif dan sesuai dengan prinsip-prinsip kognitif dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Mayer menjelaskan bahwa media interaktif membantu siswa untuk membangun skema mental yang lebih baik melalui penyampaian informasi yang lebih visual dan dinamis, yang pada gilirannya meningkatkan retensi dan pemahaman konsep yang kompleks.

Penelitian lain oleh Hsin, Li, dan Tsai (2014) juga mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Mereka menemukan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti aplikasi pendidikan dan game berbasis belajar dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam materi pelajaran. Dalam studi tersebut, siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi dan pencapaian akademik dibandingkan dengan mereka yang hanya menggunakan metode tradisional. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi media interaktif dalam strategi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Pentingnya media pembelajaran dalam konteks sejarah dapat dilihat dari berbagai studi yang menunjukkan bahwa media yang interaktif dan variatif dapat

meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Menurut Mayer (2009), penggunaan media yang sesuai dengan prinsip-prinsip kognitif dapat membantu siswa untuk membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran seperti video dokumenter, simulasi, dan perangkat lunak edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan informatif dibandingkan dengan metode konvensional.

Namun, kenyataannya, banyak media pembelajaran yang tersedia di Indonesia belum dimanfaatkan secara maksimal. Penelitian oleh Kurniawan (2021) menunjukkan bahwa banyak guru sejarah yang belum sepenuhnya mengintegrasikan media digital dalam pengajaran mereka. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk keterbatasan akses ke teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru, dan kurangnya dukungan dari pihak sekolah. Situasi ini mengindikasikan perlunya peningkatan dalam hal pelatihan dan dukungan untuk para pendidik agar mereka dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih efektif.

Selain itu, ada juga tantangan dalam hal infrastruktur dan sumber daya yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2023), masih ada ketimpangan yang signifikan dalam hal akses teknologi antara sekolah di daerah urban dan rural. Sekolah-sekolah di daerah terpencil sering kali menghadapi kendala dalam hal fasilitas dan akses ke perangkat teknologi, yang menghambat kemampuan mereka untuk memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

Dengan memperhatikan berbagai permasalahan ini, penting untuk mengembangkan strategi yang lebih baik dalam penggunaan media pembelajaran di mata pelajaran sejarah. Menurut Arsyad (2011), strategi pembelajaran yang efektif harus mencakup pemilihan media yang tepat, pengembangan materi yang relevan, dan pelatihan bagi guru untuk menggunakan media tersebut. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat meningkat dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan, terutama dalam pengajaran sejarah. Salah satu

media pembelajaran menarik yang belum banyak digunakan dan dikembangkan di sekolah adalah media interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat yang digunakan untuk menyusun presentasi. *Software* ini memiliki kelebihan yang memanifestasikan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif serta terdapat fitur yaitu, *timeline*, *movie*, *picture*, *character* maupun lainnya yang mudah digunakan. *Articulate Storyline* yakni pemakaian multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan perangkat belajar yang saling berhubungan pada isi dibentuk dalam gabungan teks, gambar, suara, animasi, dan video. Hasil diterbitkannya *Articulate Storyline* berbasis *web (html5)* atau bentuk *application file* yang bisa dijalankan dengan beragam instrumen misalnya komputer, laptop, *tablet*, dan *smartphone* (Sapitri, 2017).

Keberhasilan media *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran sejarah pernah diteliti oleh Renaldy Jovanda (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* Materi Proses Masuk dan Perkembangan Bangsa Eropa di Lampung Kelas XI IPS SMAN 2 Gadingrejo”, media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian dari validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 92,30% dalam kategori Sangat Valid. Validasi ahli media mendapatkan persentase nilai 82,60% termasuk dalam kategori Sangat Valid. Respon Praktisi pendidikan (guru sejarah) mendapatkan persentase nilai 86,25% termasuk dalam kategori Sangat Valid. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan persentase $\geq 95\%$ setiap indikatornya.

Berdasarkan tolak ukur keberhasilan tersebut, maka penelitian ini fokus pada pembelajaran sejarah guna mengukur seberapa berpengaruh jika proses pembelajaran memanfaatkan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini, media dibuat interaktif agar lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga diharapkan media tersebut dapat mempermudah

siswa dalam belajar dikarenakan materi yang tersedia sudah secara prosedural. Berdasarkan deskripsi permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengetahui pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian akan selalu memunculkan manfaat yang bisa didapatkan oleh peneliti bahkan khalayak ramai. Penelitian ini memiliki manfaat yang ditujukan oleh peneliti dan manfaat tersebut, antara lain:

1. Secara Teoritis

Secara teori, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media interaktif di bidang pendidikan sejarah, serta sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

2. Secara Praktis

a) Bagi Siswa

Bagi siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar sejarah siswa akan meningkat.

b) Bagi Guru

Penelitian ini berguna sebagai bahan informasi dan masukan untuk meningkatkan intensitas dan minat belajar siswa. Serta sumbangan pada peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran sejarah.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan saran, kritik, dan masukan untuk meningkatkan mutu juga kualitas pendidikan yang akan mendatang.

d) Bagi Peneliti

Bagi peneliti menjadi sarana pengembangan diri, menambah pengalaman, dan pengetahuan peneliti menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran serta sebagai referensi peneliti lain melakukan penelitian sejenis.

1.5 Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik untuk mencapai beragam tujuan. Tujuan tersebut menjadi aspek pertimbangan dalam merencanakan pembelajaran. Untuk mencapai sebuah tujuan tersebut, biasanya diwujudkan dalam perilaku yang mengatur dan mengkondisikan proses belajar. Tentunya banyak aspek yang menjadi pertimbangan bagi pendidik untuk merumuskan tujuan dari pembelajaran. Rumusan dalam tujuan pembelajaran juga berguna sebagai aturan untuk menentukan jenis materi pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Nursalim, 2020).

Proses belajar mengajar yang direncanakan, melibatkan interaksi antara guru dan siswa dengan dukungan materi, metode, media, serta evaluasi guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sebelum mengajar, guru menyiapkan materi pembelajaran

sesuai silabus yang akan disampaikan. Selain itu, dipilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang diajarkan.

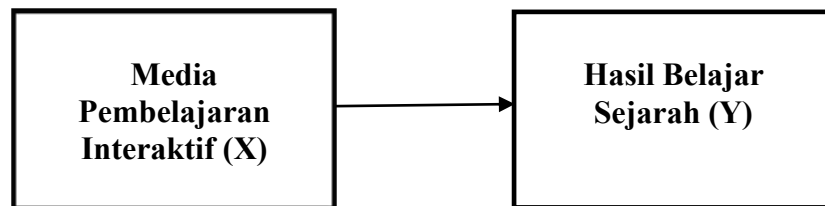
Media pembelajaran merupakan bahan atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses belajar interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi efektif dan dapat dimengerti. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan yang akan diajarkan. Ketepatan suatu media pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Proses belajar mengajar yang berkualitas berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Pemanfaatan proses belajar mengajar yang berkualitas memiliki dampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal. Penggunaan media interaktif dalam strategi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media interaktif, siswa diberikan soal untuk mengukur kemampuan awal mereka sebelum memulai pelajaran. Setelah hasil penilaian awal diperoleh, guru menjelaskan materi yang akan disampaikan. Proses penyampaian materi didukung oleh media pembelajaran interaktif, sehingga siswa dapat langsung melihat dan mempraktikkan materi. Setelah penyampaian materi selesai, siswa kembali diberikan soal yang sama untuk mengevaluasi hasil belajar sejarah mereka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pemberian soal di awal dan akhir pembelajaran bertujuan untuk menilai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar sejarah siswa.

1.6 Paradigma

Berdasarkan tinjauan landasan teori dan uraian kerangka pikir diatas, maka dapat disusun paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut.

Gambar 1. 1 Paradigma Penelitian



Keterangan:

X = Variabel *Independen* (Variabel Bebas)

Y = Variabel *Dependen* (Variabel Terikat)

→ = Garis Pengaruh

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan sementara atas suatu permasalahan yang perlu dicari kebenarannya secara empiris dengan cara mencari jawaban melalui penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Konsep Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik dengan memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran (Hamalik, 2013). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Isjoni (2007) “pembelajaran merupakan interaksi terus menerus yang dilakukan individu dengan lingkungannya, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan, dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka fungsi intelektual semakin berkembang”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik dengan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu dengan cara guru membimbing peserta didik untuk menciptakan suasana belajar secara aktif di kelas dan mendorong siswa belajar terus-menerus sehingga intelektual siswa semakin berkembang.

Cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan dan digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik adalah pembelajaran sejarah (Sapriya, 2012). I Gede Widja (1989) menyatakan bahwa “pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya

mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini”. Kochar (2008) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah yang mempunyai sasaran umum untuk memperkuat rasa nasionalisme dan mengajarkan prinsip-prinsip moral. Peristiwa masa lalu yang menjadi objek pada mata pelajaran sejarah merupakan momen yang memiliki makna dan pelajaran yang sangat berarti dalam kehidupan manusia.

Berkaitan dengan hal tersebut, sejarah juga merupakan salah satu mata pelajaran yang penting pada tingkatan sekolah menengah atas. Handy (2021) menyatakan bahwa Pembelajaran Sejarah dapat dijadikan sebagai alat pembentukan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme, karena peristiwa-peristiwa masa lampau memiliki banyak sekali kandungan maknanya. Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan, dan intelektual (Sumargono, 2024).

Talekau (2014) juga menekankan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang sangat penting karena membantu peserta didik untuk memahami kondisi sosial, politik, agama dan ekonomi masyarakat sekarang. Hubungan sebab-akibat antara masa lalu dan masa kini disajikan secara jelas dalam sejarah. Dengan demikian, sejarah sangat membantu dalam memahami masalah baik di tingkat nasional maupun internasional. Tanpa pengetahuan sejarah manusia tidak akan memiliki latar belakang agama, lembaga adat, administrasi dan sebagainya. Pembelajaran sejarah akan menyadarkan peserta didik pada proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, maupun masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Agung & Wahyuni, 2013).

Tujuan pembelajaran sejarah merupakan bagian dari tujuan pendidikan. Sejarah sebagai bahan pelajaran harus disusun searah dengan dasar dan tujuan Pendidikan Nasional (Hugiono & Poerwantana, 1987: 88). Peserta didik harus mampu menemukan nilai-nilai yang ada pada materi sejarah yang dipelajarinya. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu merekonstruksi hubungan antar nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sejarah dengan nilai yang berkembang pada masyarakat saat ini. Dengan demikian pengalaman-pengalaman dalam sejarah bukan hanya untuk diketahui, tetapi dapat diaplikasikan untuk memperbaiki usaha-usaha manusia di masa kini maupun di masa yang akan datang (Barnadib, 1973).

Sejalan dengan hal itu, Hamid (2014) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran sejarah yaitu untuk mengenalkan identitas bangsa dan negaranya kepada generasi sekarang. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 juga menetapkan tujuan mata pelajaran sejarah diantaranya agar peserta didik memiliki kemampuan berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional.

Pencapaian tujuan tersebut dapat dioptimalkan melalui penerapan teori belajar konstruktivisme, yang berpandangan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui proses mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dalam pembelajaran sejarah, konstruktivisme mendorong siswa untuk memahami peristiwa masa lalu secara mendalam melalui analisis kritis, diskusi kolaboratif, dan refleksi, sehingga mereka mampu menghubungkan sejarah dengan kehidupan masa kini. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sumber belajar, mengajukan pertanyaan pemicu, serta membimbing siswa dalam menafsirkan bukti sejarah (Rifki & Yulianti, 2022; Junaidi, 2018). Dengan demikian, nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran sejarah dapat dipahami secara bermakna dan berkelanjutan, sekaligus membentuk keterampilan berpikir kritis, kesadaran sejarah, dan rasa nasionalisme pada peserta didik.

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa keunggulan, diantaranya pembelajaran sejarah dapat bersifat edukatif, inspiratif, interaktif, dan rekreatif. Belajar sejarah bisa membuat seseorang lebih bijak untuk menyikapi romansa kehidupan tidak sedikit orang memanfaatkan sejarah untuk alat politik demi melegitimasi kekuasaannya dan melenyapkan lawan politiknya. Hal ini berarti sejarah penting untuk dipelajari dan sekaligus sejarah adalah guru dalam kehidupan. Tanpa mempelajari sejarah, seseorang tidak akan dapat memahami keadaan saat ini karena terjadi sekarang adalah bentuk atau proses yang terjadi di masa lalu (Hamid dan Madjid, 2011).

2.1.2 Konsep Media Pembelajaran

Menurut Wijaya, dkk (2021) media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu guru yang akan berpengaruh terhadap iklim, kondisi dan

lingkungan belajar yang telah dihadirkan oleh guru (Suryani, dalam Purmintasari, dkk 2023).

Media pembelajaran dituntut harus harus inovatif dan memiliki daya pikat siswa sehingga memudahkan siswa dalam penyerapan materi dan pemahaman nilai-nilai materi tersebut. Media pembelajaran sebagai jembatan pembawa pesan memegang peran penting dalam penangkapan peserta didik akan suatu materi pembelajaran. Daryanto dalam Daniyati, (2023) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar.

Menurut Daniyati, dkk (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran dan perasaan, siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Bastari, (2019) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Terdapat beberapa fungsi media pendidikan (pembelajaran) diantaranya (Adam & Syastra dalam Nurhayati, 2020):

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar yang memiliki makna tersirat artinya ketangkasan atau keaktifan yaitu memiliki tugas sebagai penyalur, penyamai, penghubung, dan lain sebagainya. Secara garis besar bahwa sumber belajar adalah fungsi utama dari media pembelajaran selain itu terdapat fungsi-fungsi lain-lainnya.

2) Media pembelajaran sebagai fungsi semantik

Fungsi semantik ini menambah arti kata memiliki bermakna serta dapat dipahami oleh anak didik. Kata dan bahasa tersebut seperti lambang dari isi keyakinan pikiran dan perasaan

3) Media pembelajaran sebagai fungsi manipulatif

Dasar dari fungsi berjenis manipulatif ini terdapat dalam ciri-ciri umum seperti terletak pada kemampuan media pendidikan untuk merekam, kemampuan untuk melestarikan, kemampuan untuk merekonstruksikan, kemampuan untuk menyimpan, dan kemampuan untuk mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Dengan berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh media untuk menjalankan perannya sesuai dengan fungsinya, maka media pendidikan (pembelajaran) memiliki dua kemampuan berupa dapat meminimalisir batas antara ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi keterbatasan inderawi.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yakni media yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan, berfungsi semantik atau pemaknaan/pemberian makna serta fungsi manipulatif yakni yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami objek tersebut tanpa harus mendatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu.

Manfaat media pembelajaran tentunya akan mempertinggi proses dan hasil belajar. Pemanfaatan media perlu diatur dan dirancang secara sistematis sebaik-baiknya supaya media pembelajaran itu efektif. Manfaat umum media pembelajaran menurut Zainal (dalam Sumargono, 2018) sebagai berikut :

- 1) Menyeregamkan penyampaian materi
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaksi
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar

- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan
- 8) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

Sudjana & Rivai dalam Cahyadi (2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga,
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dengan perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), terjadi perkembangan pada jenis-jenis media pembelajaran dimana terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Fikri dan Madona (2018) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media audio, ialah media yang mengandalkan indra penglihatan seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
- 2) Media visual, ialah media yang mengandalkan indra penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audio-visual, ialah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti video, film, televisi, dan youtube.
- 4) Media animasi, ialah gambar atau grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang

menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan, maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek.

- 5) Multimedia, ialah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio-visual, dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

2.1.3 Media *Articulate Stotyline*

Articulate Storyline adalah alat *e-learning* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif (pembelajaran) (Arwanda dkk., 2020). Menurut Suhailah (2021) *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai media komunikasi atau presentasi. *Articulate Storyline* merupakan *software mix programming tools* yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran baik bagi pembuat media tingkat pemula hingga tingkat *expert*. *Articulate Storyline* memiliki kelebihan yaitu dikategorikan sebagai *smart brainware* yang sederhana sehingga dalam mengoperasikannya tidak diperlukan bahasa pemrograman (Rosita, 2021).

Kemudian menurut Sindu (2021) *Articulate Storyline* merupakan salah satu program aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Media yang dibuat dapat dilengkapi dengan konten berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, dan video. Serta *output* dari *Articulate Storyline* dapat berupa media berbasis web (html5) atau *application file* sehingga dapat dibuka di berbagai perangkat yang digunakan peserta didik (Amiroh, 2019).

Menurut Juhaeni dkk. (2021), *Articulate storyline* adalah perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung pembelajaran yang mirip dengan

Microsoft Power Point dengan sistem *e-learning*. Meskipun memiliki tampilan yang mirip, *Articulate Storyline* memiliki beberapa keunggulan yakni gambar yang ditampilkan tiga dimensi, aplikasi gratis, dapat dibuat sendiri dengan mudah baik yang berpengalaman maupun pemula, menghemat waktu, dapat didistribusikan berbagai platform *e-learning*, mendukung pembelajaran berbasis *game* karena bersifat interaktif konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dapat memasukkan beberapa bentuk file seperti *powerpoint*, *flash*, video dan sebagainya, terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa mengimport dari file yang berada di luar. Memberikan konten yang interaktif karena lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran (Arwanda dkk., 2020).

Berdasarkan beberapa pengertian dan penjelasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan dari Articulate Storyline ini berupa multimedia atau gabungan dari berbagai jenis format media. Media pembelajaran yang interaktif dapat mudah terbentuk dengan adanya gabungan antara berbagai jenis format media tersebut.

2.1.4 Konsep Hasil Belajar

Keberhasilan siswa dapat dilihat dari hasil belajar seperti nilai rapor, nilai evaluasi dan lainnya dari penuturan tersebut dapat dilihat terdapat banyak sekali pengertian dan juga definisi dari hasil belajar. Penelitian Tampubolon dkk, (2021) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah proses belajar berlangsung, yang bisa memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan murid sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Nurmala, 2014). Perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku yang dapat diukur digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi siswa

dan guru untuk melihat apakah siswa telah lulus atau tidak (Nugraha dalam Tampubolon 2020). Selain itu, berdasarkan Kartika, (2021) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mereka melakukan proses belajar dengan cara tertentu belajar. Hasil belajar yang baik merupakan keinginan semua pihak baik keluarga, guru, sekolah dan lain-lain siswa itu sendiri.

Selain pengertian di atas, terdapat pengertian dan definisi lainnya Adapun menurut Bloom (Husamah, *et al.*, 2016) “Hasil belajar melalui proses belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotrik (keterampilan). Dari pendapat Bloom tersebut maka dikenal istilah Taksonomi Bloom yang dikembangkan pada tahun 1956. Sejalan dengan Perkembangan zaman pada tahun 2001, Taksonomi Bloom tersebut disempurnakan oleh Krathwohl yang dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom Revisi yaitu sebagai berikut.

a) Ranah Kognitif

Menurut Krathwohl (Parwati, *et al.*, 2011) Taksonomi Bloom Revisi menjelaskan ranah kognitif sebagai berikut:

1. mengingat (*remembering*) merupakan usaha menarik kembali informasi yang telah tersimpan dalam memori dalam jangka waktu yang cukup panjang;
2. memahami/mengerti (*understand*) dapat dikatakan sebagai seorang siswa mampu membuat/membangun sebuah pengertian baru berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya;
3. menerapkan (*applying*) dapat menunjukan seorang siswa mampu menggunakan ataupun memanfaatkan suatu prosedur ataupun metode yang telah ada untuk melaksanakan suatu percobaan atau menyelesaikan permasalahan;
4. menganalisis (*analyzing*) merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan;

5. mengevaluasi (*evaluating*) merupakan proses memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada; dan
6. menciptakan (*creating*) mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur- unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.

Adapun dimensi pengetahuan menurut Widodo A. (2016) membagi 4 macam dimensi pengetahuan sebagai berikut:

1. pengetahuan faktatual (*factual knowledge*): Pengetahuan yang berupa potongan-potongan informasi yang terpisah-pisah atau unsur dasar yang ada dalam suatu disiplin ilmu tertentu;
2. pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*): pengetahuan yang menunjukkan saling keterkaitan antara unsur-unsur dasar dalam struktur yang lebih besar dan semuanya berfungsi bersama-sama;
3. pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*): pengetahuan tentang bagaimana mengerjakan sesuatu, baik yang bersifat rutin maupun yang baru.
4. pengetahuan metakognitif (*metacognitive knowledge*): pengetahuan tentang kognisi secara umum dan pengetahuan tentang diri sendiri.

b) Ranah Afektif

Nggili R.A (2016) Menjelaskan bahwa “Ranah Afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan, terhadap moral, norma dan sebagainya”. Ranah tersebut lebih menekankan mengenai sikap peserta didik dalam proses pembelajarannya. Krathwohl, Bloom, dan Masia (Parwati, *et.al.*, 2018) membagi ranah afektif menjadi lima jenjang sebagai berikut:

1. penerimaan (*receiving*) adalah jenjang pembuka alat indra seseorang terhadap dunia luar;

2. penanggapan (*responding*) adalah jenjang yang menerima stimulus dan juga memberikan reaksi atau jawaban terhadap stimulus tersebut;
3. penghargaan (*valuing*) sudah sampai pada rasa keterikatan, atau memiliki terhadap suatu stimulus;
4. pengorganisasian (*organization*) terjadi apabila seseorang berada dalam situasi di mana terdapat lebih dari satu nilai atau sikap; dan
5. penjatidirian (*characterization*), dalam jenjang ini nilai sikap sudah menjadi milik seseorang.

c) Ranah Psikomotorik

Nggili R.A (2016) Menjelaskan bahwa “Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan, yang melibatkan fungsi syaraf dan otot (*neuronmusclar system*) serta psikis”. Parwati *et.al.*, (2018) membagi tujuh jenjang psikomotor, yaitu sebagai berikut:

1. persepsi (*perception*), penggunaan alat indra untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan;
2. kesiapan (*set*) meliputi kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan;
3. respon terpimpin (*guided response*) merupakan tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya imitasi dan gerakan coba-coba;
4. mekanisme (*mechanism*) merupakan membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampak meyakinkan dan cakap;
5. respon tampak yang kompleks (*complex overt response*) merupakan gerakan motoris yang terampil yang didalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks;
6. penyesuaian (*adaptation*) merupakan keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi; dan
7. penciptaan (*origination*) merupakan membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi, kondisi atau permasalahan tertentu.

Dari definisi-definisi tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan melalui proses belajar mengajar yang akan menghasilkan kemampuan-kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sementara menurut Sapriya dalam Zahro, dkk (2017) pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam). Keilmuan dan intelektual. Selain itu, pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, dan nilai berkenaan dengan lingkungan tempat diri dan bangsanya hidup. Pembelajaran sejarah mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya (Zahro, dkk 2017). Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional (Widja dalam Zahro, 2017).

Pembelajaran sejarah ini mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kasma di dalam Zahro, (2017) adalah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Materi dalam pembelajaran sejarah ini mampu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dipertahankan, dan disesuaikan untuk masa yang kini dan dikembangkan di masa yang akan datang, juga dalam sejarah dipaparkan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian yang nyata yang telah terjadi di masa lampau, bukan hanya karangan fiktif belaka, seperti kegigihan para pejuang melawan penjajah dalam mempertahankan harga diri bangsa.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, hal ini disampaikan oleh Fitria & Widya (2020) Hasil belajar dipengaruhi oleh siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; ditinjau dari kemampuan berpikir atau tingkah laku siswa, motivasi intelektual, minat, dan kesiapan fisik dan mental. Kedua, lingkungan: yaitu sarana prasarana, kemampuan guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode, dukungan keluarga dan lingkungan. Dari penuturan Rahman, (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam sebagai contoh motivasi belajar, kemandirian belajar, minat belajar, dan lain-lain.
- 2) Faktor Eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar siswa seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lain-lain.

Tak hanya mengetahui tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar adapun tujuan hasil belajar. Menurut Yusuf dalam Sappaile, (2021) tes hasil belajar dirancang untuk mengukur tingkat kompetensi siswa, memahami kesiapan siswa untuk belajar, menyadari kesulitan belajar siswa, dan meningkatkan pendidikan.

Sementara itu, Hamzah dalam Sappaile (2021) menyatakan bahwa tujuan dari pengujian hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menyerap isi bahan ajar yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran.

Dalam hasil belajar sebagai guru, siswa dan juga orang tua siswa perlu mengetahui apa saja manfaat hasil belajar. Menurut Susanto Ahmad (2016) dalam Fitria & Widya (2020) Adapun beberapa manfaat dari hasil belajar antara lain:

- 1) Menambah pengetahuan.
- 2) Memahami sesuatu yang tidak dipahami sebelumnya.
- 3) Membangun potensi Anda.
- 4) Membawa keluar perspektif baru.
- 5) Menghargai atau mengapresiasi hasil yang sudah ada.

Setelah mengetahui tentang manfaat hasil belajar adapun fungsi hasil belajar yang akan berdampak baik untuk guru, siswa maupun orang tua siswa. Menurut Sugihartini dan Agustini, (2018) menyatakan terdapat berbagai fungsi dari penilaian hasil belajar yaitu antara lain:

1) Fungsiformatif

Fungsi ini sebagai timbal balik kepada guru untuk dasar memperbaiki proses pembelajaran dan mengadakan program remedial bagi siswa.

2) Fungsi Sumatif

Sebagai penentuan nilai/angka kemajuan hasil belajar siswa di mata pelajaran tertentu sebagai bahan memberikan laporan kepada berbagai pihak seperti orang tua. Dan juga sebagai penentu kenaikan kelas siswa.

3) Fungsi Diagnostik

Yaitu berfungsi untuk mengetahui latar belakang seperti psikologis, fisik dan lingkungan siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Hasilnya untuk memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut.

4) Fungsi Penempatan

Yaitu sebagai penempatan siswa dalam situasi pembelajaran yang tepat (misalnya dalam program spesialisasi) dengan kemampuan siswa itu sendiri.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian ini memaparkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Kebaruan dari penelitian ini agar dapat mengukur hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan karena menggunakan media pembelajaran interaktif, dengan hal ini konten-konten kreatif dari media hasil penelitian Renaldy Jovanda (2023), dapat menarik peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga guru dapat mengetahui seberapa berpengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini terhadap hasil belajar siswa.

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh **Cut Adelya Asna Thasya (2022)** yang berasal dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 18 Banda Aceh Pada Mata Pembelajaran TIK”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 18 Banda Aceh dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan media *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah perbedaan jenis metode penelitian yang digunakan, subjek mata pelajaran, dan jenjang peserta didik yang menjadi subjek penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh **Tri Dewi Nugraheni (2017)** yang berasal dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. Hasil dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara kelas X di SMK dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media ini dibuat untuk dijadikan alat tambahan yang dapat digunakan oleh guru saat proses pembelajaran Sejarah khususnya pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus penelitian. Pada penelitian ini terfokus pada pengembangan media *Articulate Storyline*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti terfokus pada implementasi media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh **Rizka Suci Haryudita (2022)** yang berasal dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Terhadap Kemampuan Representasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kesimpulan terdapat perbedaan kemampuan representasi matematis dan motivasi belajar siswa berdasarkan media pembelajaran. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan media *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada jenis variabel yang diukur. Pada penelitian ini variabel yang diukur adalah kemampuan representasi matematis dan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti terfokus pada hasil belajar siswa.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

- 3.1.1 Objek Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah
- 3.1.2 Subjek Penelitian : Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung
- 3.1.2 Tempat Penelitian : SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung
- 3.1.3 Waktu Penelitian : 2024
- 3.1.4 Temporal Penelitian : Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025
- 3.1.5 Bidang : Pendidikan

3.2 Metode Penelitian

Penelitian pada dasarnya adalah penyaluran hasrat ingin tahu manusia dalam taraf keilmuan. Manusia selalu ingin mengetahui adanya sebab-akibat dari suatu gejala alam maupun gejala sosial. Hasrat ingin tahu manusia yang berkembang terus mendorong dilakukannya kegiatan-kegiatan penelitian di berbagai bidang yang pada akhirnya akan mendorong pengembangan ilmu (Rukaesih A, 2016). Penelitian adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah, tujuan dari semua usaha ilmiah adalah untuk menjelaskan, memprediksi, serta melakukan kontrol terhadap suatu fenomena. Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan dan kegunaan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah

(Sugiyono, 2015). Sedangkan menurut Nazar dalam (Abubakar, 2021) metode penelitian adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk memperoleh data guna memberikan jawaban terhadap masalah-masalah tertentu dan kemudian menemukan kesimpulan-kesimpulan yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka metode penelitian adalah cara atau serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk memperoleh data mendapatkan data yang valid yang dapat dibuktikan sehingga penelitian tersebut dapat digunakan untuk memecahkan dan mengantisipasi masalah. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, karena data atau informasi yang dikumpulkan berupa angka atau data kualitatif yang diangkakan (skoring). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Nurdyansyah, 2018).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015). Menurut (Creswell, 2012) penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk menguji suatu ide, praktik atau prosedur untuk menentukan apakah mempengaruhi hasil atau variabel dependen (terikat). Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI 4 di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

3.3 Desain Penelitian

Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode penelitian yaitu *pre-experimental* dan desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest*, dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui *pretest*. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan *posttest*. Penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen

tanpa adanya kelas kontrol. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Berikut ini adalah desain penelitian pada yang dirujuk dari (Sugiyono, 2015).

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Tes awal sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*)

O_2 = Tes akhir pembelajaran selesai dilaksanakan (*posttest*)

X = Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Populasi merupakan keseluruhan dari unit yang diteliti. Populasi merupakan sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu. Mengacu pada pengertian ini, maka populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sebanyak delapan kelas dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 284 siswa.

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI A	36
2.	XI B	36
3.	XI C	36
4.	XI D	35
5.	XI E	35
6.	XI F	36
7.	XI G	35
8.	XI H	35
Jumlah		284 siswa

Sumber: Data Siswa Tahun Ajaran 2024/2025

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian atau perwakilan dari keseluruhan populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2013). Sedangkan Sugiyono (2015) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki seluruh populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2015) *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling* (teknik sampel acak sederhana). Kasmadi dan Sunariah (2013) berpendapat bahwa “teknik *simple random sampling* yaitu teknik sampling sederhana yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi” seperti prinsip dasar pengambilan anggota sampel yang diungkapkan W. Gulo (2005) yaitu “bahwa setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk ditarik sebagai anggota sampel”. Mengacu pada pedoman Arikunto (2013) apabila subjek populasi lebih dari 100, maka sampel dapat diambil antara 15% sampai 25%. Dengan demikian maka peneliti mengambil jumlah sampel yang dibutuhkan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah 15% dari jumlah populasi atau $15\% \times 284$ orang, sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang.

Sampel diambil dari delapan kelas dengan cara diundi secara acak menggunakan sistem undian. Peneliti mengambil masing-masing sebesar 15% dari sejumlah siswa yang ada pada setiap kelasnya, yaitu:

Tabel 3. 3 Jumlah Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase	Subjek Penelitian
1.	XI A	36	15%	5
2.	XI B	36		5
3.	XI C	36		5
4.	XI D	35		5
5.	XI E	35		5
6.	XI F	36		5
7.	XI G	35		5
8.	XI H	35		5
Total		284 siswa		40 siswa

Sumber: Olah Data Peneliti Tahun 2025

Perhitungan di atas menunjukkan jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 15% dari 284 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Sehingga dalam penelitian ini, dengan jumlah total sampel 40 siswa yang penulis ambil dari delapan kelas akan menjadi kelas eksperimen dan diberi perlakuan berupa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk melihat hasil belajar sejarah siswa.

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* (X).

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*).

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar sejarah siswa (Y).

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2015), variabel merupakan suatu atribut/sifat/nilai dari orang atau objek ataupun kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi dan dapat ditarik kesimpulannya. Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi yang dibuat secara spesifik sesuai kriteria pengujian dan pengukuran yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Indikator
1.	Media Pembelajaran Interaktif	Menurut Thorn (2005) terdapat enam indikator yang digunakan untuk menilai media pembelajaran interaktif, yaitu: a) Kemudahan navigasi b) Kandungan kognisi c) Penyajian informasi d) Integrasi media e) Estetika f) Fungsi keseluruhan
2.	Hasil Belajar	Indikator hasil belajar menurut Bloom (Krathwohl dalam Parwati, 2011) yaitu: a) Kognitif Berdasarkan hasil belajar terdapat enam ranah kognitif yaitu, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data yang pertama kali dilakukan oleh peneliti adalah observasi. Observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat fenomena-fenomena yang terjadi pada subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2015) observasi adalah teknik pengumpulan data berupa pengamatan langsung untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mengamati jalannya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejarah kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada saat penelitian pendahuluan, serta jalannya proses pembelajaran saat proses penelitian berlangsung.

3.6.2 Teknik Wawancara

Menurut Umar Sidiq (2019) wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh setidaknya dua orang, atas dasar ketersediaan dan dalam setting alamiah, di mana arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan *trust* sebagai landasan utama dalam proses memahami. Wawancara ini dilakukan kepada pimpinan atau pihak yang berwenang atau bagian lain yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti (Sugiyono, 2015). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan wawancara bebas dengan Ibu Siti Komariah, S. Pd., selaku guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Peneliti melakukan wawancara melalui berbagai pertanyaan yang akan diajukan terkait objek penelitian yang akan dituju dan diharapkan dapat diperoleh data atau informasi mengenai permasalahan pada objek yang diteliti.

3.6.3 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai teknik pengumpulan data lanjutan. Teknik dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non insani, sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman (Suwendra, 2018). Sedangkan menurut (Sugiyono, 2015) dokumentasi adalah sebuah

teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dan data tambahan, baik dalam bentuk dokumen, foto, buku, tulisan, arsip, majalah, maupun karya tulis yang relevan. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data-data sekolah yang menunjang dan berkaitan dengan fokus penelitian, seperti data nama siswa, hasil belajar sejarah siswa, serta beberapa data lain terkait sekolah.

3.6.4 Tes

Menurut Arikunto (2013), instrumen tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan, dan juga alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, ataupun bakat yang dimiliki oleh seorang individu ataupun kelompok. Instrumen tes pada penelitian ini akan dilakukan dua kali yaitu berupa *pretest* dan *posttest*. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

3.7 Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2013) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pada hakikatnya penelitian itu adalah melakukan suatu pengukuran pada suatu objek tertentu. Sehingga dalam penelitian harus mempunyai alat ukur yang baik, yaitu instrumen penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan maka instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen tes hasil belajar kognitif berupa *pretest* dan *posttest* dengan karakteristik soal pada masing-masing tes adalah identik dan terdiri dari soal objektif berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar kognitif sebagai berikut.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif

Kompetensi Dasar	Butir Soal	Level Kognitif	Jumlah
3.1 Menganalisis proses masuk dan perkembangan bangsa Barat (Belanda) ke Indonesia, khususnya di Lampung	1, 2, 3, 4	C2, C3, C4, C4	4
3.2 Menganalisis peran VOC dalam perdagangan di Lampung	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,	C2, C4, C2, C3, C5, C5, C3, C4, C5	9
3.3 Menganalisis dampak Kedatangan Bangsa Barat (Belanda) terhadap kehidupan masyarakat di Lampung	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	C3, C4, C2, C4, C4, C4, C5	7
Jumlah			20 soal

3.8 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi dan instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah. Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu instrumen agar mendapatkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek data yang dapat dikumpulkan peneliti (Sugiyono, 2015). Untuk melakukan uji validitas ini digunakan program komputer SPSS 25.0 *for windows*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{(n\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi antara X dan Y
X	= jumlah skor butir pernyataan
Y	= jumlah skor total
X^2	= jumlah kuadrat skor butir pernyataan
Y^2	= jumlah kuadrat skor total
n	= jumlah responden
$\sum XY$	= jumlah perkalian item dan total
N	= jumlah sampel (Arikunto, 2013)

Kriteria pengujian yang digunakan pada uji validitas ini menurut (Rusman, 2018) adalah:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05 maka alat pengukuran tersebut adalah valid.
- Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05 maka alat pengukuran tersebut tidak valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan apakah instrumen yang dipakai reliabel atau tidak, maksud dari reliabel adalah jika instrumen tersebut diujikan berulang-ulang maka hasilnya akan sama. Menurut (Sugiyono, 2015), reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Adapun rumus yang dipakai adalah rumus *Cronbach Alpha*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

k = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap soal

$\sum \sigma_t^2$ = varians soal (Arikunto, 2013)

Kriteria pengujian yang digunakan pada uji validitas ini menurut (Rusman, 2018) adalah:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05, maka alat pengukuran tersebut adalah valid.
- Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05, maka alat pengukuran tersebut tidak valid.

Selanjutnya, dikonsultasikan dengan daftar interpretasi koefisien berdasarkan Rusman (2018), yaitu:

Tabel 3. 6 Indeks Korelasi Reliabilitas

Koefisien Reliabel (r_{11})	Kriteria
0,8000 - 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 - 0,7999	Tinggi
0,4000 - 0,5999	Cukup
0,2000 - 0,3999	Rendah
0,0000 - 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2013)

Instrumen dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi dan sangat tinggi apabila nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrumen mencapai angka 0,60 sampai 1,00.

3.9 Teknik Prasyarat Statistik Parametrik

3.9.1 Uji Normalitas

Ridwan (2012) menjelaskan bahwa uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah distribusi data bersifat normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas data adalah untuk mengidentifikasi pola sebaran data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang memiliki distribusi normal memiliki keandalan dan dapat dijadikan dasar untuk model studi. Pada uji normalitas ini menggunakan statistik *Shapiro-Wilk* karena pada umumnya dipakai untuk sampel berjumlah kecil yaitu < 50 data. Metode *Shapiro-Wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil (Quraisy, 2020). Penelitian ini dibantu dengan program komputer SPSS 25.0 *for windows*. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut.

- a) Apabila nilai perhitungan signifikansi (sig.) $> 0,05$ berarti data dinyatakan berdistribusi normal.
- b) Apabila nilai perhitungan signifikansi (sig.) $< 0,05$ berarti data dinyatakan tidak berdistribusi normal

3.9.2 Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan salah satu uji prasyarat dalam analisis regresi linier sederhana. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) membentuk pola garis lurus atau bersifat linier. Hubungan linier berarti bahwa setiap perubahan pada variabel bebas akan diikuti oleh perubahan yang proporsional pada variabel terikat. Uji ini penting dilakukan sebelum menggunakan analisis regresi linier, karena salah satu asumsi dasar regresi adalah bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linier. Jika hubungan antar variabel tidak linier, maka penggunaan regresi linier tidak tepat, dan hasil analisis bisa menyesatkan (Ghozali, 2018).

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas adalah:

- a) Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka hubungan antara variable (X) dengan (Y) adalah linier.
- b) Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan antara variable (X) dengan (Y) adalah tidak linier.

3.10 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan pada penelitian ini ditujukan untuk membuat kesimpulan tentang data yang diteliti. Pada penelitian ini akan dilakukan uji hipotesis untuk menentukan kesimpulan penelitian sebagai berikut.

3.10.1 Uji Regresi Linier Sederhana

Pada penelitian ini, untuk melihat hubungan antara variabel X (media pembelajaran interaktif) dengan variabel Y (hasil belajar) di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, metode analisis yang digunakan adalah Uji Regresi Linier Sederhana. Regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel independen (X) terhadap satu variabel dependen (Y). Teknik ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara kedua variabel. Menurut Sugiyono (2017), regresi linier sederhana adalah alat analisis statistik yang digunakan untuk meramalkan atau memprediksi nilai suatu variabel berdasarkan nilai variabel lain yang diasumsikan memiliki hubungan linier.

Regresi linier sederhana adalah suatu model untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent, dimana peubah bebasnya hanya satu peubah. Kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk memprediksi variabel dependent (Y) apabila variabel independent (X) diketahui. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Rusman, 2023).

Adapun persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan:

Y = nilai prediksi untuk variabel Y

α = konstanta

b = koefisien arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen

X = variabel independen

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sejarah. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan belajar meningkat dari 10% menjadi 90%. Hasil analisis Regresi Linier Sederhana menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai R Square sebesar 0,915 menunjukkan kontribusi media sebesar 91,5% terhadap hasil belajar, sisanya 8,5% dipengaruhi faktor lain. Persamaan regresi $Y = 49,608 + 0,851X$ mengindikasikan bahwa tanpa media ini nilai rata-rata siswa 49,608, dan setiap peningkatan satu satuan penggunaan media meningkatkan hasil belajar sebesar 0,851 poin. Dengan demikian, semakin optimal penggunaan *Articulate Storyline*, semakin besar peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran karena mampu mengubah proses belajar yang biasanya pasif menjadi lebih interaktif dan menarik. Tampilan visual yang atraktif, navigasi yang mudah, serta adanya kuis, animasi, dan simulasi membuat siswa terlibat aktif selama pembelajaran. Keterlibatan ini membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih baik, meminimalkan rasa bosan, dan memperkuat daya ingat. Kontribusi sebesar 91,5% terhadap hasil belajar layak disebut sebagai media yang efektif, efisien, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Berdasarkan hasil tersebut H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, disarankan agar mulai memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline* secara lebih luas dalam proses mengajar, karena media ini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang visual, animatif, dan interaktif dapat membuat materi sejarah lebih mudah dipahami dan diminati.

2. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan fasilitas, baik dalam bentuk pelatihan penggunaan media digital maupun penyediaan perangkat penunjang (seperti jaringan internet dan perangkat keras) agar pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, disarankan untuk lebih aktif dan terbuka terhadap model pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Penggunaan media seperti ini bukan hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan digital yang penting di era pembelajaran modern.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan agar bisa membahas lebih spesifik terkait dengan faktor apa saja yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini sehingga bisa lebih kolaboratif dan informatif. Selain itu, bisa juga dikembangkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, atau kreativitas dalam belajar untuk melihat dampak media pembelajaran interaktif dari berbagai aspek.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Amelia, D. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2).
- Amiroh, A. 2019. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Andic, A. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Pondok Karya Pembangunan Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1).
- Arifin, Z. 2011. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2008. *Media Pengajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Arwanda, P., Irianto, S., dan Andriani, A. 2020. 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. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 2*.
- Dalyono. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. 2023. Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1).

- Dewi, R. A., & Puspita, L. N. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1).
- Dewi, Ni G.A.A. Md. Lismanteri, dkk. 2013. Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ekwandari, Y. S., Yusuf Perdana, Y. P., & Nur Indah Lestari, N. 2020. Integrasi pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah di SMA YP UNILA. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 15-31.
- Fitria, Yanti & Widya 2020. Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains. Yogyakarta: Deepublish.
- Fitriani, N. 2022. Penerapan *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3).
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadiyastama, M. F., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. 2022. Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia Universitas Lampung*, Vol. 1, No. 1.
- Hazar, Zekihan. 2019. *An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children*. *Asian Journal of Education and Training*. 5(1).
- Hsin, CT, Li, MC, & Tsai, CC 2014. Pengaruh Penggunaan Teknologi pada Anak Usia Dini terhadap Pembelajaran Mereka: Sebuah Tinjauan. *Teknologi Pendidikan dan Masyarakat*, 17(4).
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Junaidi, J. K. 2018. Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah Lokal. *Bakaba: Jurnal Sejarah, Kebudayaan dan Kependidikan*, 7(2).

- Kartika, W. I., Suhartono, S., & Rokhmaniyah, R. 2021. Hubungan Antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Maku, N., Novian, D., dan Yassin, R. M. T. 2021. Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL Pada Mata Pelajaran pemrograman Dasar Di SMKN 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 1(1).
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. New York: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. 2020. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1).
- Nurmala Oktarina, H., Agung, E. A., & Aswad, S. H. 2014. Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP Pembangunan Indonesia. *SNEB: Seminar Nasional Ekonomi dan Bisnis Dewantara, Vol. 1, No. 1*.
- Novita, N., Maskun, M., & Saputra, C. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Sejarah Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Way Bungur Tahun Ajaran 2021/202. *Pesagi (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 10(1), 38-51.
- Nursalim. 2020. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Piaget, J. 1972. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Pratama, A. R., & Permana, Y. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1).
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 7(2).
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

- Rahmawati, F. D., Sutiya, & Abidin, N. F. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Kelas X di SMA Penggerak Surakarta. *Jurnal Candi Vol. 22, No.1*.
- Ratumanan, Tanwey Gerson., dan Laurens, Theresia. 2015. *Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Pensil Komunika.
- Rifki, A. F., & Yulianti, Y. 2022. Model Pembelajaran Problem Based Learning sebagai Implementasi Aliran Konstruktivisme pada Pembelajaran Sejarah. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah, 4(1)*.
- Rusman, T. 2018. *Statistik Parametrik*. Pendidikan Ekonomi. Bandar Lampung.
- Rusman, T. 2023. *Statistik Inferensial dan Aplikasi SPSS*. Buku Ajar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Sappaile, Baso Intang, Triyanto P., dan Itha D. 2021 Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa. Gowa: *Global Research and Consulting Institute (Global-RCI)*.
- Sari, D. M., & Jaenam, Z. 2021. Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Sejarah di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Sejarah ke-4*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang.
- Sari, M., & Hidayat, T. 2021. Penggunaan Media Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA. *Jurnal Historia Pendidikan, 5(1)*.
- Sembiring, Apriyani Br, dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu Vol. 5, No. 5*.
- Setiawan, M., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. 2023. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri Bitung, Kelas VI). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 6(4)*.
- 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, Vol. 20, No. 2*.

- Sudjana, N. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Cet.XV)*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sumargono & Basri, M. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Buku Ajar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.
- Sumargono & Suparman Arif. 2024. Aplikasi Android Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Multikultural Untuk Meningkatkan Historical empathy Siswa SMA N 2 Kota Metro. *Journal of Social Science Education*. Vol. 5, No 2.
- Suryani, I. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2).
- Suwendra, I. W. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Kebudayaan, dan Keagamaan*. Bali: Nilacakra.
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. 2021. Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Umar Sidiq, M. M. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. 2021. Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2).
- Zahro, M., Sumardi, S., & Marjono, M. 2017. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. *Jurnal Historica*, 1(1).