

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mencakup bahan, alat, maupun teknik yang dimanfaatkan sebagai wahana penyampaian informasi dan pesan dalam rangka mendukung proses belajar mengajar, guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Pagarra, dkk. 2022:6). Kata "media" berakar dari bahasa Latin "medium" yang merupakan bentuk jamak, dengan makna secara harfiah "antara". Dimana dalam dunia komunikasi, media dipahami sebagai sebuah sarana atau alat perantara yang memiliki fungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian pesan dan informasi dari komunikator selaku pengirim kepada komunikan selaku penerima pesan. Secara umum, media dapat diklasifikasikan ke dalam enam kategori dasar, yaitu teks, audio, visual, video, benda manipulatif, dan manusia, yang keseluruhannya bertujuan untuk memperlancar dan mendukung proses komunikasi serta pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu instrumen yang berperan dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dengan cara memperjelas pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara lebih maksimal serta menyeluruh (Aryadillah & Fitriansyah, 2017:15).

Istilah pembelajaran sendiri merujuk pada suatu upaya kegiatan pendidikan yang dilaksanakan dengan penuh kesadaran dan perencanaan yang matang, di mana tujuannya telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses tersebut berlangsung, serta pelaksanaannya senantiasa dikendalikan secara sistematis. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sekaligus mampu merangsang serta menggerakkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga pada akhirnya mampu mendorong terjadinya proses belajar yang terarah dan disengaja, memiliki arah yang jelas serta berlangsung secara terkendali. Penggunaan media dalam

proses pembelajaran menjadi satu kesatuan dalam sistem pembelajaran. Dengan media, dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien. Dimana posisi media sendiri dalam pembelajaran adalah sebagai salah satu komponen komunikasi (Aryadillah & Fitriansyah, 2017:16).

Menurut Pagarra, dkk. (2022:7), konsep media pembelajaran pada hakikatnya mencakup dua komponen utama, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunak dalam media pembelajaran merujuk pada muatan isi yang berupa informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut, sedangkan perangkat keras adalah alat atau perlengkapan fisik yang berperan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi atau pesan tersebut kepada peserta didik. Di era informasi digital seperti saat ini, konsep media pembelajaran semakin berkembang dan memiliki peran yang strategis dalam menunjang proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang kian canggih, media pembelajaran kini tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai alat pendukung bagi pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi telah mengalami perkembangan dan pergeseran peran menjadi sebuah sumber belajar yang mandiri dan independen. Dalam pengertian ini, media pembelajaran tidak hanya berkedudukan sebagai sumber belajar pelengkap atau tambahan, tetapi juga dapat berperan sebagai sumber belajar utama, sebagaimana yang diterapkan dalam sistem pembelajaran elektronik atau *e-learning*.

Menurut Fikri & Madona, (2018:22) Peran media pembelajaran dalam proses pendidikan sangatlah krusial, mengingat keberadaannya mampu membantu para pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan mudah dicerna oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat menghadirkan objek yang sebenarnya maupun objek yang sulit ditemukan dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar yang lebih autentik dan bermakna. Selain itu, media juga memiliki kemampuan untuk mengkonkretkan objek-objek yang pada dasarnya bersifat abstrak, serta mampu menyamakan dan menyelaraskan persepsi peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mengatasi

berbagai keterbatasan yang berkaitan dengan waktu, ruang, jumlah maupun jarak dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Informasi yang disampaikan melalui media dapat diputar atau ditampilkan kembali secara konsisten sehingga memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih baik dan komprehensif. Di samping itu, media pembelajaran turut berperan dalam menciptakan proses belajar yang lebih santai, menarik, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat mendorong peningkatan motivasi serta minat belajar peserta didik.

2.1.2 Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan suatu perangkat lunak yang dikembangkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dapat memadukan berbagai komponen, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis, ke dalam satu tampilan yang menyatu dan terintegrasi secara menyeluruh. Menurut Siegel & Hadi, (2020:24), dalam *Articulate Storyline 360: The Essentials*, perangkat ini dirancang untuk memudahkan pendidik membuat *e-learning* interaktif tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. Guru dapat merancang modul pembelajaran dengan fitur tombol, kuis, *drag and drop*, dan animasi yang membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, dalam konteks pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline* dapat menjadikan materi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Jika dibandingkan dengan media *Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki perbedaan mendasar pada tingkat interaktivitas dan fungsi pembelajarannya. *Power Point* umumnya digunakan sebagai media presentasi satu arah yang berfokus pada penyampaian informasi secara linear melalui *slide*, sehingga interaksi peserta didik masih terbatas. Sebaliknya, *Articulate Storyline* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat dan berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui beragam fitur yang tersedia, seperti navigasi, tombol, kuis interaktif, simulasi, serta umpan balik yang bersifat otomatis. Oleh karena itu, *Articulate Storyline* tidak hanya berperan sebagai sarana presentasi semata, tetapi juga telah menjelma menjadi sebuah media pembelajaran mandiri

yang sanggup mengakomodasi berbagai macam gaya belajar peserta didik dengan cara yang lebih variatif dan fleksibel.

Selain itu, dibandingkan dengan media pembelajaran digital lainnya seperti video pembelajaran atau modul berbasis teks, *Articulate Storyline* memiliki keunggulan pada fleksibilitas dan integrasi evaluasi pembelajaran. Video pembelajaran cenderung bersifat pasif karena peserta didik hanya berperan sebagai penonton, sedangkan modul teks memerlukan tingkat kemandirian dan motivasi belajar yang tinggi. *Articulate Storyline* menggabungkan kelebihan kedua media tersebut dengan menyediakan konten audio-visual yang menarik sekaligus dilengkapi dengan aktivitas interaktif dan evaluasi otomatis. Keunggulan ini menjadikan *Articulate Storyline* lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah yang menuntut pemahaman kronologi dan keterkaitan peristiwa secara mendalam.

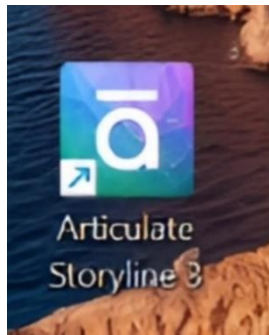
Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya, khususnya bagi pengguna pemula, karena tampilan dan tata letaknya menyerupai *Microsoft PowerPoint* sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *trigger* dan tombol otomatis yang dapat digunakan secara praktis tanpa memerlukan kemampuan pemrograman atau penguasaan kode yang kompleks. Keunggulan lainnya adalah hasil media yang dikembangkan dapat dipublikasikan dalam format web sehingga dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, termasuk telepon pintar dan perangkat Android lainnya, sehingga mendukung fleksibilitas pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Santyasa, Juniantari & Santyadiputra, 2020:1788).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, *Articulate Storyline 3* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian. Salah satu kelemahannya adalah adanya batasan masa penggunaan gratis yang hanya tersedia selama 30 hari dalam bentuk versi uji coba (*trial*). Setelah masa tersebut berakhir, pengguna diwajibkan membeli lisensi sesuai dengan jangka waktu atau paket yang dipilih untuk dapat terus mengakses dan menggunakan aplikasi. Kondisi ini dapat menjadi kendala, terutama bagi guru atau pendidik yang ingin memanfaatkan media

pembelajaran tersebut secara berkelanjutan, karena memerlukan biaya tambahan untuk penggunaan jangka panjang. Selain itu, media *Articulate Storyline* ini memerlukan perangkat yang memadai karena ukuran file yang relatif besar dan kapasitas penyimpanan yang kurang memadai (Khusnah, Sulastri, & Nur, 2020).

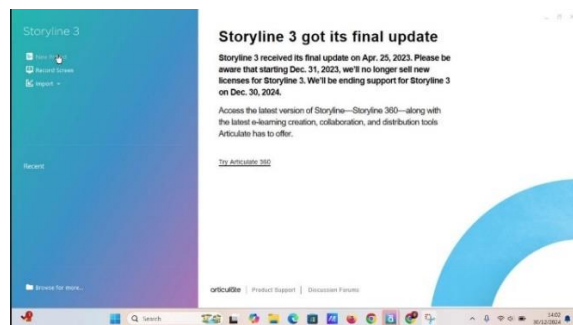
Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media dari aplikasi *Articulate Storyline*:

- a. Download media *Articulate Storyline 3* melalui website di PC



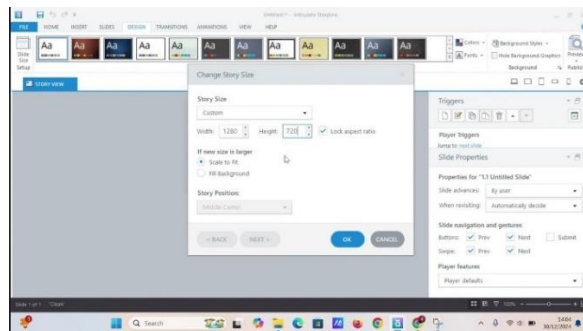
Gambar 2.1 Aplikasi *Articulate Storyline 3*

- b. Buka media *Articulate Storyline 3* kemudian klik *new project* untuk membuat project baru di pojok kiri atas



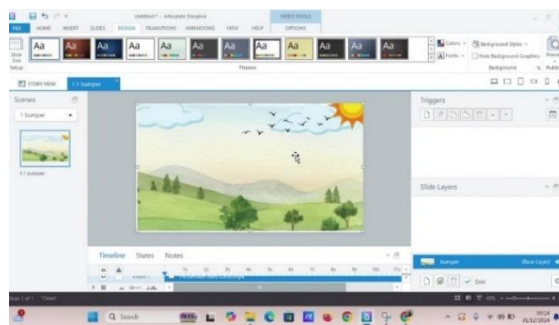
Gambar 2.2 Window Project

- c. Setelah membuka *New Project*, atur ukuran tampilan sesuai dengan keinginan. Klik tab *Design* pilih *Story Size Setup*



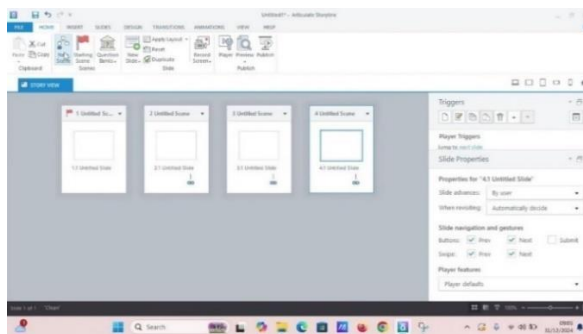
Gambar 2.3 Story Size

- d. Kemudian, tentukan tampilan yang akan dipilih. Klik tab *Design* untuk memilih *template background* yang sudah disediakan



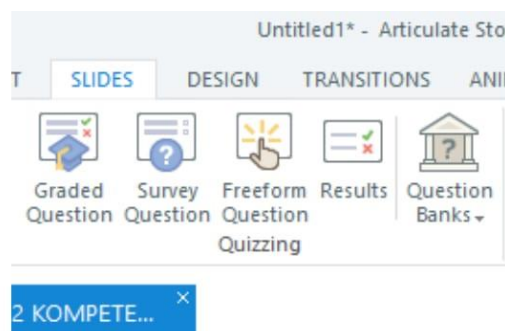
Gambar 2.4 Template Background

- e. Untuk menambah slide, klik *New Scene*.



Gambar 2.5 New Scene

- f. Dalam media *Articulate Storyline* ini kita bisa juga membuat evaluasi yang beragam seperti *Multiple Choice*, *True/False* dan yang lainnya. Fitur tersebut berada pada tab *Slide* yang menyediakan *Graded Question*, *Survey Question*, dan *Freeform Question*.



Gambar 2.6 Membuat Evaluasi yang Beragam

- g. Pada media ini juga kita bisa menambahkan gambar, video, dan audio sesuai dengan keinginan kita, yaitu dengan klik Insert kemudian pilih bagian video, picture ataupun audio.
- h. Untuk menyimpan/publish file yang kita buat bisa dengan mengubahkan dalam bentuk URL, caranya klik tab *Home* pilih publish kemudian pilih web, tunggu hingga proses penyimpanan selesai.

2.1.3 Hasil Belajar

Menurut Ropii dan Fahrurruzi (2017:22), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah serangkaian proses atau aktivitas yang bersifat teratur, berkelanjutan, dan komprehensif dalam menghimpun serta menganalisis informasi untuk mengevaluasi tingkat pencapaian dan keberhasilan belajar peserta didik. Cakupan hasil belajar tidak terbatas pada ranah kognitif saja, tetapi juga turut terlibat ranah afektif dan psikomotorik yang mengalami perkembangan sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil belajar menggambarkan perubahan menyeluruh pada perilaku peserta didik yang terbentuk sebagai dampak dari pengalaman belajar yang telah mereka peroleh.

Menurut (Sudjana, 2019:22), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pengalaman belajar. Kemampuan tersebut meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang kesemuanya dijadikan sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, (Purwanto, 2017:46) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang selaras dengan tujuan yang telah dirumuskan. Adapun Hamalik (2018:30) menjelaskan bahwa

hasil belajar mencakup berbagai perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur, yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang berhasil dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses pengukuran dan penilaian yang dilakukan secara sistematis. Selain itu, hasil belajar juga dapat diketahui melalui nilai yang diperoleh dari kegiatan evaluasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan peserta didik secara objektif dan terukur sehingga diperoleh gambaran nyata mengenai kemampuan yang telah dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung (Artama dkk., 2023:44).

Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan berpikir peserta didik yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Menurut Artama, dkk. (2023:15), hasil belajar kognitif menunjukkan seberapa jauh peserta didik mampu memahami, mengingat, dan menerapkan konsep-konsep yang telah diperoleh melalui rangkaian proses pembelajaran yang terencana dan sistematis. Ranah kognitif berkaitan erat dengan proses mental peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi. Menurut Bloom dalam Widodo (2020:91), ranah kognitif mencakup berbagai tingkat keterampilan berpikir yang mencakup dimensi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Dalam konteks pembelajaran sejarah, ranah kognitif tidak hanya menuntut peserta didik hanya menghafal fakta-fakta sejarah semata, melainkan juga dituntut untuk mampu memahami hubungan keterkaitan antar peristiwa, menganalisis relasi sebab-akibat, serta menginterpretasikan makna yang terkandung dalam peristiwa sejarah dalam kaitannya dengan kehidupan pada masa sekarang.

Capaian hasil belajar pada ranah kognitif diukur dan dinilai melalui pelaksanaan tes pilihan ganda objektif yang dirancang berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Tes ini menilai kemampuan peserta didik baik sebelum maupun setelah diterapkannya media

pembelajaran *Articulate Storyline*. Hasil belajar peserta didik yang lebih baik mencerminkan peningkatan kemampuan kognitif yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran sejarah.

2.1.4 Teori Konstruktivisme

Konstruksi mengandung makna sesuatu yang bersifat membangun, dan dalam perspektif filsafat pendidikan dapat diartikan bahwa konstruktivisme adalah suatu usaha untuk membentuk tatanan kehidupan yang berbudaya modern. Konstruktivisme berfungsi sebagai landasan berpikir secara filosofis dalam pembelajaran kontekstual, yang berpandangan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia secara berangsur-angsur dan bertahap, serta pengembangannya dilakukan melalui konteks yang terbatas, bukan diperoleh sekaligus dalam satu kesempatan. Pengetahuan bukanlah merupakan himpunan fakta, konsep, maupun aturan yang sudah tersedia dan siap untuk begitu saja dipelajari dan dihapalkan, tetapi perlu membangun pengetahuan itu sendiri dan memaknainya melalui pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui teori konstruktivisme, peserta didik didorong untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, menghasilkan gagasan baru, serta mengambil keputusan secara mandiri. Peserta didik akan mampu membangun pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam karena mereka dilibatkan secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan baru, sehingga mereka tidak hanya dapat memahami konsep dengan lebih optimal, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam berbagai keadaan dan situasi yang berbeda. Di samping itu, partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran mendorong mereka untuk lebih mudah mempertahankan konsep-konsep yang telah dikuasai dalam jangka waktu yang relatif lebih panjang. Oleh karena itu, pembelajaran yang berpegang pada prinsip-prinsip konstruktivisme lebih menekankan pada pelaksanaan kegiatan eksplorasi, diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi, daripada mengandalkan pendekatan ceramah yang bersifat searah dan pasif (Wahab & Rosnawati, 2021:29-30).

Menurut Trianto (2019:28), konstruktivisme memandang bahwa belajar merupakan proses mengonstruksi pengetahuan secara mandiri dan aktif oleh peserta didik melalui keterlibatan serta pengalaman yang dialami secara langsung dalam

kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak lagi memposisikan dirinya sebagai sumber informasi yang tunggal, melainkan telah bertransformasi menjadi seorang fasilitator yang berperan dalam membimbing dan mendampingi peserta didik untuk menemukan serta memperluas pengetahuan yang mereka miliki secara mandiri. Peran guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi, bertanya, berdiskusi, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman belajarnya. Teori konstruktivisme sangat relevan ketika digunakan untuk pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran digital mampu memberi peserta didik memiliki ruang untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi pelajaran dengan lebih leluasa, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme adalah *Articulate Storyline*. Media ini memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk terlibat dan berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai fitur multimedia yang tersedia di dalamnya, di antaranya teks, gambar, audio, video, animasi, kuis interaktif, dan simulasi pembelajaran. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh selama menggunakan media tersebut.

Penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia juga sejalan dengan karakteristik konstruktivisme yang menekankan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Materi sejarah yang sering dianggap abstrak dan membosankan dapat disajikan secara lebih menarik melalui kombinasi multimedia yang interaktif. Peserta didik dapat mengeksplorasi peristiwa sejarah, mengamati gambar dan video pendukung, serta mengerjakan latihan atau kuis yang memungkinkan mereka menguji pemahaman secara langsung. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan turut berpartisipasi secara aktif dalam proses konstruksi dan pembentukan pengetahuan mereka sendiri.

Selain itu, penggunaan *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan

sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berpotensi meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai konsep sejarah, mempertajam kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat kemampuan mereka dalam mengingat dan memanggil kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengalaman yang dialami secara langsung dan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran mampu menjadikan pengetahuan lebih mudah untuk diterima, dipahami, serta diingat oleh peserta didik dalam jangka panjang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sebagai landasan teoretis karena teori ini menggarisbawahi pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses perolehan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak nyata. Penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia diharapkan dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif dan dinamis, mendorong partisipasi peserta didik secara lebih optimal, serta membantu mereka dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh terhadap materi yang dipelajari, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2.1.5 Pembelajaran Sejarah dalam Kurikulum Merdeka

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara lebih mendalam melalui proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran sejarah kini tidak hanya terbatas pada penguasaan fakta, angka tahun, dan tokoh-tokoh sejarah semata, tetapi juga diorientasikan pada pengembangan kemampuan berpikir historis peserta didik yang meliputi kemampuan memahami konteks peristiwa, menganalisis hubungan sebab-akibat, mengevaluasi sumber sejarah, dan menyusun interpretasi terhadap suatu peristiwa sejarah. Melalui penerapan pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat membangun dan mengembangkan keahlian dalam aspek berpikir kritis dan reflektif sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna dalam kehidupan mereka (Sofia & Basri, 2023:30-32).

Kurikulum merdeka dapat memberikan guru lebih banyak ruang untuk membuat strategi pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Guru sejarah diharapkan dapat menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis eksplorasi, diskusi, proyek, dan penelitian sumber sejarah sehingga peserta didik dapat mengambil bagian dan berkontribusi secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kondisi ini sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang memposisikan peserta didik sebagai subjek utama dan pusat dalam penyelenggaraan proses pendidikan. Kemampuan kognitif peserta didik dapat ditingkatkan secara optimal melalui keterlibatan aktif ini karena peserta didik tidak sekadar menerima informasi begitu saja, melainkan juga turut serta secara aktif dalam memproses dan membangun pengetahuan yang mereka peroleh dari pengalaman belajar yang mereka peroleh (Febriyanti & Sayono, 2024:38).

Dalam pembelajaran sejarah, pengembangan kemampuan kognitif menempati posisi yang sangat penting karena memiliki keterkaitan yang erat dengan kapasitas peserta didik dalam memahami dan menginterpretasikan berbagai peristiwa yang terjadi pada masa silam. Berdasarkan revisi Taksonomi Bloom yang digagas oleh Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif meliputi enam tingkatan kemampuan, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Keenam tingkatan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengingat fakta sejarah, tetapi juga mampu menganalisis dan mengevaluasi berbagai fenomena sejarah secara kritis sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap suatu peristiwa (Kuwoto, Yulifar, & Ma'mur, 2024:760–763).

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka secara khusus menekankan pengembangan keterampilan berpikir historis (*historical thinking skills*). Keterampilan ini meliputi kemampuan memahami kronologi sejarah, mengenali perubahan dan keberlangsungan yang terjadi, mengkaji relasi sebab-akibat, serta memahami beragam sudut pandang dalam sejarah, serta menentukan

signifikansi suatu peristiwa sejarah. Penguasaan keterampilan berpikir historis sangat berkaitan dengan pencapaian hasil belajar kognitif karena memotivasi peserta didik untuk mengerahkan dan memanfaatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mereka miliki dalam memahami berbagai fenomena sejarah. Melalui proses tersebut, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan analitis yang diperlukan dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan di masa kini maupun masa depan (Syah, dkk. 2026:34–37).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka memiliki orientasi yang kuat terhadap pengembangan kapasitas kognitif peserta didik. Dengan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dan didukung oleh penggunaan media interaktif seperti *Articulate Storyline*, peserta didik tidak sekadar mendapatkan pengetahuan sejarah, tetapi juga dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan evaluatif secara bersamaan. Oleh karena itu, penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran sejarah sejalan dan bersesuaian dengan tujuan Kurikulum Merdeka dalam rangka meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik, terutama pada aspek ranah kognitif.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut paparan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan erat dengan pengaruh yang ditimbulkan dari media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar peserta didik. Pertama, penelitian Nyimas Meilliana Mahardhika (2021), yang melihat bagaimana penggunaan media *Articulate Storyline* berdampak pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Pamulutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Articulate Storyline* memperoleh hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen berhasil meraih nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,4, sementara kelas kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,5. Penelitian Nyimas berfokus pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian ini mengkaji mata pelajaran Sejarah Indonesia. Meskipun demikian,

kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan kuantitatif sebagai metode untuk mengukur hasil belajar peserta didik di jenjang sekolah menengah atas.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Novita, I. A., Purnawati, D. M. O., dan Pardi, I. W. (2023) mencoba meningkatkan hasil belajar sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tegaldlimo dengan menggunakan media *Articulate Storyline* yang didasarkan pada model *Discovery Learning*. Hasil penelitian menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari peserta didik terhadap penggunaan media tersebut, sekaligus mengindikasikan adanya peningkatan yang cukup berarti pada hasil belajar peserta didik sebagaimana tercermin dari perolehan nilai rata-rata *pretest* 62,1 menjadi 85,6 pada *posttest*. Penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran sejarah Indonesia adalah persamaan maupun kesesuaian yang ditemukan antara penelitian dimaksud dengan penelitian yang tengah dilaksanakan oleh peneliti. Di sisi lain, penelitian Novita dkk. lebih fokus pada pengembangan media dan penerapan model *Discovery Learning*, sedangkan penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan media *Articulate Storyline* mempengaruhi hasil belajar melalui desain quasi eksperimen.

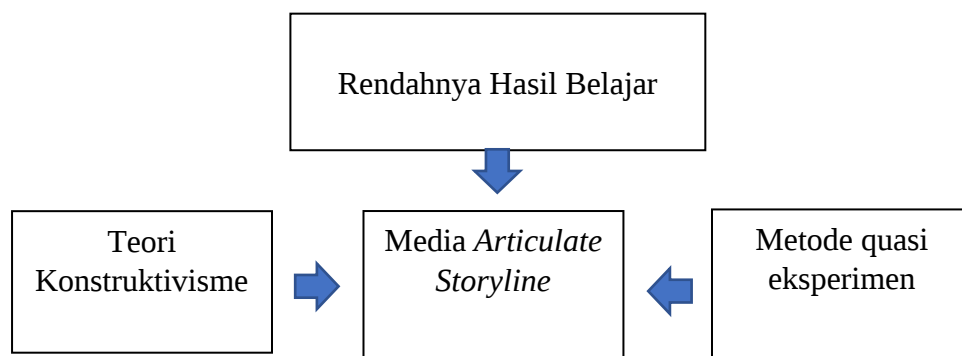
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Romadloni, S., & Anggraeni, D. (2022) dengan judul Implementasi Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Darussholah Singojuruh turut memperlihatkan terjadinya peningkatan yang berarti pada capaian hasil belajar maupun motivasi belajar peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 60,2 meningkat menjadi 83,4 pada *posttest* dan motivasi belajar peserta didik meningkat dari kategori cukup (66%) menjadi sangat baik (88%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang bersifat interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya, penelitian tersebut selain meneliti hasil belajar juga meneliti aspek motivasi belajar sebagai variabel tambahan, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh yang

ditimbulkan oleh penerapan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik di SMA Negeri 1 Manonjaya.

Mengacu pada sejumlah temuan penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* telah terbukti secara nyata efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini tidak terlepas dari kemampuan media tersebut dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sekaligus mampu memotivasi peserta didik untuk ikut serta dan terlibat secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian-penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi melalui penggunaan media digital interaktif, termasuk *Articulate Storyline*. Dengan demikian, penelitian ini memiliki keterkaitan dan relevansi yang sangat erat sebagai penelitian lanjutan yang mengkaji pengaruh media *Articulate Storyline* khususnya dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat bukti empiris mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran yang bersifat interaktif terhadap peningkatan capaian hasil belajar, sekaligus memberikan alternatif solusi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya capaian hasil belajar peserta didik.

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah ini akan diselenggarakan pada peserta didik kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya, kemudian hasilnya akan dihubungkan dengan pencapaian hasil belajar peserta didik tersebut. Adapun kerangka konseptual yang mendasari penelitian ini dapat diilustrasikan melalui bagan berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu perkiraan atau jawaban awal yang masih bersifat sementara yang dibuat untuk menjelaskan fenomena tertentu berdasarkan teori (Creswell, 2015:231). Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya. Hipotesis ini disusun berdasarkan teori yang relevan serta temuan dari penelitian terdahulu. Adapun hipotesis yang akan diuji dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 : Tidak ditemukan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya.
 H_1 : Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya.
- 2) H_0 : Tidak ditemukan adanya peningkatan pada capaian hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya.
 H_1 : Terdapat peningkatan pada capaian hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya.