

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Setiawati, dkk. 2024:2). Menurut Sastya, dkk. (2023:4), Teknologi digital merupakan jenis teknologi yang tidak memerlukan kerja manusia secara langsung, melainkan berjalan secara otomatis menggunakan sistem yang dapat diinterpretasikan dan diolah oleh komputer. Pada intinya, teknologi digital adalah sistem komputer yang cepat dalam memproses berbagai macam data dalam bentuk numerik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kini menjadi kebutuhan penting karena mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik. Teknologi digital memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk interaktif, audio-visual, dan menyenangkan. Sehingga mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Hendra, dkk. (2023:15), yang menyatakan bahwa media digital dalam pendidikan dapat mempercepat akses informasi, memudahkan interaksi, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Dengan demikian, guru memiliki peluang lebih besar untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka menempatkan pengembangan ranah kognitif sebagai salah satu tujuan untuk membentuk kemampuan berpikir peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak lagi berfokus pada kegiatan menghafal fakta, tanggal dan tokoh sejarah, tetapi diarahkan pada kemampuan memahami, menganalisis, serta mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah berdasarkan bukti yang tersedia. Hal ini sejalan dengan capaian pembelajaran (CP) sejarah yang menekankan bahwa peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir historis melalui pemahaman konsep ruang, waktu, perubahan, keberlanjutan, serta keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Dengan demikian, pembelajaran sejarah diharapkan mampu mengembangkan

kemampuan kognitif tingkat tinggi (*HOTS*) sehingga peserta didik dapat menginterpretasikan peristiwa sejarah secara logis dan objektif (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).

Selain itu, penguatan ranah kognitif dalam pembelajaran sejarah menjadi penting karena peserta didik dituntut untuk mampu mengolah informasi sejarah dari berbagai sumber, baik primer maupun sekunder, kemudian menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Kurikulum merdeka mendorong peserta didik untuk mengembangkan berpikir sejarah (*historical thinking*) yang meliputi kemampuan berpikir kronologis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menganalisis perubahan dan keberlanjutan suatu peristiwa sejarah. Menurut Syah, dkk. (2025), integrasi kemampuan berpikir historis dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk memperkuat kemampuan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan secara mandiri melalui analisis dan pemahaman terhadap data sejarah. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah tidak hanya berperan dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik, namun juga dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan reflektif yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di zaman sekarang.

Dalam konteks pendidikan, keberhasilan pembelajaran sejarah tidak dapat dilepaskan dari capaian hasil belajar peserta didik sebagai indikator utama efektivitas pembelajaran. Menurut Artama, dkk. (2023:13), hasil belajar diperoleh melalui proses evaluasi yang sistematis untuk menilai efektivitas kegiatan pembelajaran. Evaluasi hasil belajar tidak hanya bertujuan untuk mengukur pencapaian peserta didik, namun juga menjadi dasar untuk menilai keberhasilan strategi, metode, dan media yang digunakan guru. Sejalan dengan itu, Riinawati, (2021:30) menegaskan bahwa hasil belajar juga memberikan umpan balik (*feedback*) bagi guru untuk memperbaiki program pembelajaran berikutnya. Apabila hasil belajar peserta didik belum menunjukkan pencapaian optimal, guru dapat meninjau kembali pendekatan pembelajaran, media yang digunakan, serta relevansi materi dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari ketepatan pemilihan media ajar yang tidak

hanya informatif, namun juga menarik dan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif serta memahami materi sejarah secara lebih mendalam.

Namun demikian, hasil observasi awal di kelas XI SMA Negeri 1 Manonjaya menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah masih belum optimal. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menginterpretasikan materi sejarah dengan baik. Keadaan ini berengaruh pada rendahnya hasil belajar mereka. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai hasil belajar peserta didik, peneliti mengkaji data kuantitatif berupa hasil Ulangan Harian semester ganjil pada seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Manonjaya tahun pelajaran 2025/2026. Data hasil Ulangan Harian ini digunakan sebagai indikator awal untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, sekaligus sebagai dasar dalam mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan yang tersaji pada Tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Hasil Ulangan Harian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Nilai	Kriteria Ketuntasan Minimal (76)	
				Di bawah KKM	Di atas KKM
1	XI A1	36	73,19	20	16
2	XI A2	36	73,14	18	18
3	XI B	35	79,72	13	23
4	XI C	35	73,00	20	15
5	XI D1	36	68,33	26	10
6	XI D2	36	74,58	22	14
7	XI E1	36	41,3	36	-
8	XI E2	36	58,89	34	2
9	XI F1	36	60,83	30	6
10	XI F2	36	47,0	35	1
11	XI G1	36	75,97	17	19
12	XI G2	36	63,89	31	5
Rata-rata Nilai Keseluruhan				65,82	

Berdasarkan hasil evaluasi harian mata pelajaran Sejarah Indonesia pada seluruh kelas XI SMA Negeri 1 Manonjaya Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa pencapaian peserta didik masih belum optimal. Dengan rata-

rata keseluruhan sebesar 65,82, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 76. Selain itu, jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang telah mencapainya. Data mengungkapkan bahwa mayoritas peserta didik masih belum memenuhi tingkat kompetensi yang ditetapkan dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut diperkuat oleh hasil wawancara awal yang dilakukan bersama guru Sejarah Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Manonjaya sebagai bagian dari penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara, guru yang bersangkutan mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah masih berpusat pada guru dengan pemanfaatan bahan ajar yang sangat terbatas. Guru juga memaparkan bahwa peserta didik sering menunjukkan antusiasme yang rendah dan mudah merasa jenuh yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi serta minat belajar peserta didik dalam belajar. Kurangnya motivasi dan minat belajar tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah secara mendalam, yang kemudian turut berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar yang mereka raih pada saat evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembenahan melalui pemilihan bahan ajar yang dapat mendorong motivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media yang tepat tidak hanya berperan dalam menjelaskan konsep sejarah yang bersifat abstrak secara lebih konkret, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah secara optimal.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran digital interaktif *Articulate Storyline* (Winaldi, dkk. 2023:139). Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan materi dengan menggabungkan teks, animasi, video, audio, serta elemen interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Siegel & Hadi, 2020:24). *Articulate Storyline* sangat cocok

diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena dapat menampilkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berfungsi sebagai pendengar pasif, tetapi juga menjadi subjek pembelajaran yang aktif dalam mengonstruksi pengetahuan, mengeksplorasi materi, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran peserta didik. Pertama, penelitian oleh Nyimas Meilliana Mahardhika (2021) menunjukkan bahwa, penggunaan media *Articulate Storyline* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Pamulutan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Novita Ayu Novita, Desak Made Oka Purnawati, dan I Wayan Pardi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik meningkat dari 62,1 menjadi 85,6 pada *posttest*, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Serta penelitian oleh Romadloni dan Dwi Anggraeni (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* yang semula sebesar 60,2 meningkat menjadi 83,4 pada *posttest*. Selain itu, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari kategori cukup dengan persentase 66% menjadi kategori sangat baik dengan persentase 88%. Ketiga penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menyoroti penggunaan media *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran. Namun demikian, berdasarkan hasil telaah pustaka, menunjukkan bahwa penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia masih relatif terbatas. Padahal, pembelajaran sejarah sering kali menghadapi berbagai kendala, seperti dominasi metode ceramah, penyampaian materi yang bersifat verbal, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Hal inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian lanjutan dalam konteks pembelajaran sejarah.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi *research gap* bahwa ketiga penelitian tersebut berfokus pada penggunaan *Articulate Storyline* dalam bidang ekonomi, sains, atau pengembangan medianya saja, belum secara spesifik meneliti pengaruhnya pada hasil belajar sejarah di lingkungan SMA Negeri 1 Manonjaya dengan pendekatan eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji secara empiris efektivitas media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar Sejarah Indonesia. Adapun kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah penerapan media *Articulate Storyline* dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMA dengan desain quasi eksperimen. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas media secara deskriptif, tetapi juga menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar secara kuantitatif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi baru bagi pengembangan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, dalam pembelajaran sejarah sekaligus menghadirkan solusi alternatif dalam upaya meningkatkan capaian belajar peserta didik di era pembelajaran berbasis teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline* memberikan pengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya?”. Untuk memperjelas rumusan masalah tersebut, penelitian ini dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline* berpengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya?
2. Apakah terdapat peningkatan capaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian adalah usaha peneliti untuk menerjemahkan variabel yang akan diteliti ke dalam bentuk yang dapat diamati dan diukur. Definisi operasional adalah penjelasan rinci mengenai istilah-istilah kunci dalam penelitian agar setiap konsep yang digunakan memiliki makna yang jelas, spesifik, dan dapat diukur. Definisi ini berfungsi sebagai batasan kerja yang menjelaskan bagaimana suatu variabel atau istilah dimaknai dan diterapkan dalam konteks penelitian tertentu (Priatna, 2020:70). Berikut merupakan definisi operasional dari penelitian ini:

1. Media *Articulate Storyline*

Media pembelajaran merupakan alat yang berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Melalui penggunaan media, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas dan menarik. Menurut Kristanto (2021:16), media pembelajaran merupakan komponen fisik dan nonfisik yang digunakan untuk membawa pesan pembelajaran, baik dalam bentuk teks, gambar, audio, video, maupun animasi, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Articulate Storyline*, yaitu aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu tampilan yang terstruktur. Melalui fitur-fitur tersebut, *Articulate Storyline* mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, dinamis, dan kontekstual.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai transformasi tingkah laku yang dialami seseorang usai menjalani suatu proses pembelajaran. Artama dkk. (2023:15), menyatakan bahwa hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, yang mencerminkan sejauh mana peserta didik telah mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut,

Artama mengemukakan bahwa hasil belajar tidak semata-mata dinilai dari capaian akademik, melainkan juga mencakup perubahan perilaku, sikap serta kemampuan dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam kehidupan nyata. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan platform pembelajaran *Articulate Storyline* sebagai media interaktif guna meningkatkan capaian belajar peserta didik sekaligus menjadikan proses pembelajaran sejarah lebih menarik, bermakna dan efektif.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dari capaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI F2 SMA Negeri 1 Manonjaya..

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang menjadi fokus penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dibedakan menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi kajian-kajian berikutnya serta memperluas wawasan mengenai pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait dengan proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1.5.2.1 Guru

Dapat menjadi acuan bagi guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

1.5.2.2 Peserta didik

Mewujudkan kegiatan pembelajaran sejarah yang menarik dan efektif sekaligus mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik.

1.5.2.3 Peneliti

Sebagai bekal dalam memberikan pengalaman serta mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik di masa mendatang, sekaligus memperluas pengetahuan mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan penyusunan karya ilmiah.