

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH LOKAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE MATERI INCANG-INCANGAN UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA MERANTI
PEDAMARAN**

SKRIPSI

OLEH:

DESY ANDRAINI

NIM: 06041382025049

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH LOKAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE MATERI INCANG-INCANGAN UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA MERANTI
PEDAMARAN**

SKRIPSI

Oleh

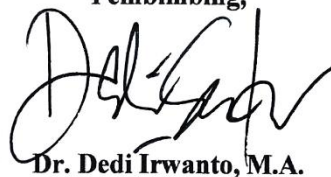
Desy Andraini

NIM: 06041382025049

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.

NIP. 197305252006041002



Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH LOKAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE MATERI INCANG-INCANGAN UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA MERANTI
PEDAMARAN**

SKRIPSI

Oleh

Desy Andraini

NIM: 06041382025049

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.

NIP. 197305252006041002

Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH LOKAL BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE MATERI INCANG-INCANGAN UNTUK
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA MERANTI
PEDAMARAN**

SKRIPSI

Oleh

Desy Andraini

NIM: 06041382025049

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 26 April 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Dedi Irwanto, M.A

2. Anggota : Dr. Hudaidah, M.Pd.



**Palembang, 15 Mei 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**


**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH LOKAL KELAS X MATERI INCANG -INCANGAN DI
SMA MERANTI PEDAMARAN

SKRIPSI

Oleh

Desy Andraini

NIM 06041382025049

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.

NIP. 197305252006041002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Desy Andraini

NIM : 06041382025049

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis *Articulate Storyline* Materi Incang-incangan untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Meranti Pedamaran” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan Plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 12 Maret 2025

Yang membuat pernyataan


Desy Andraini

NIM. 06041382025049

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis *Articulate Storyline* Materi Incang-incangan untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Meranti Pedamaran” disusun memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Dr. Dedi Irwanto M.A. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, masukan dan nasehat yang sangat penting selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Hartono MA sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Bapak Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd karena telah membantu dan memberikan kelancaran, kemudahan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Terima kasih juga Penulis ucapkan kepada Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para validator dan SMA Meranti Pedamaran yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang baik. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan.

Palembang. 12 Maret 2025

Penulis

Desy Andraini

NIM. 06041382025049

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hamba-Nya. Shalawat serta salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang membawa umat manusia kejalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

- ❖ Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk kedua orang tua tercinta, yaitu panutanku, Ayahanda Kamaludin, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
- ❖ Pintu surgaku, Ibunda Rosita dan Rusmaleni yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan sepenuh hati dan selalu memberikan dukungan serta doa restu yang tiada henti sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terima kasih sudah mengisi dunia Desy dengan kebahagiaan dan kasih sayang.
- ❖ Dan untuk kedua orang tua angkat ku bapak Utama Surya Darma dan Ibu Nina Yunita, terimakasih atas semua perhatian, kasih sayang, doa dan juga dukungan yang telah kalian berikan selama ini kepada penulis hingga sampai pada titik ini.
- ❖ Adikku tersayang Yulianda dan sepupuku Futri Nur Indah Sari, terima kasih telah menghibur, menyayangi ayuk Desy dan selalu membuat hari-hari lebih tenang dan bahagia.
- ❖ Kakekku M.Rokallazi dan Alm Nenekku Husatun, terimakasih banyak selama ini telah mengajarkan banyak hal untuk desy, memberikan motivasi, kasih sayang, doa, perhatian dan cinta yang tulus.
- ❖ Dosen Pembimbingku Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A. Terima kasih karena telah mengarahkan dan membimbing Desy selama perkuliahan S1 di Pendidikan Sejarah. Terima kasih Bapak atas bimbingan dan dukungan yang diberikan sehingga Desy dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih sebesar-besarnya Desy ucapkan semoga Bapak senantiasa diberikan kesehatan dan kelancaran dalam segala urusannya.
- ❖ Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Drs. Syafruddin Yusuf., M.PD., Ph.D. Bapak Alian Sair, M.Hum., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Bapak Dr. Syariduddin, M.Pd., Ibu Dra. Sani Safitri, M.si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Aulia

Novemy Dhita Surbakti, M.Pd., Ibu Risa Marta Yati, M.Hum. Terima kasih atas segala ilmu Universitas Sriwijaya dan dedikasinya yang telah diberikan selama saya belajar di Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Serta Staff administrasi Prodi Pendidikan Sejarah Ibu Rika dan Pak Asep yang sudah bekerja dengan baik dalam membantu administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

- ❖ Terima kasih kepada Ibu Emilia dan Ibu Berla yang telah membantu peneliti selama proses penelitian pada skripsi ini.
- ❖ Kepada Haliza Rahmadani, yang senantiasa selalu memberikan semangat, doa dan segala bentuk dukungannya. Terima kasih telah menjadi teman cerita yang baik dan senantiasa membantu serta menjadi teman perjuanganku dalam penulisan skripsi ini.
- ❖ Kepada Anjela Chaniago dan Nova Kurnia Sari, terimakasih telah menjadi teman yang senantiasa menghibur disaat aku sedang sedih dan terimakasih juga atas segala bentuk dukungan, motivasi, serta doa dalam penulisan skripsi ini.
- ❖ Kepada Mas Prayitno, terima kasih selalu ada dan mendukung penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi sandaran ternyaman untuk berkeluh kesah dan selalu memberikan rasa sepuh hati.
- ❖ Teman-teman seperjuanganku Pendidikan Sejarah Angkatan 2020 Mizharotul Fuadiyah, Intan Cahya Fadilah, Anisa Intan Juwita, Tiara Febrylia, Nadia Dwi Apsari, dan Novi Kurnia, Terima kasih atas bantuan, dukungan, dan kebersamaan selama perkuliahan.
- ❖ Teman-teman seperjuanganku Pendidikan Sejarah Angkatan 2020 Indralaya Palembang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menemani dan mewarnai perjalanan perkuliahan ini selama kurang lebih 4 tahun ini semoga tetap menjaga tali persaudaraan di manapun dan kapanpun.
- ❖ Kepada diriku sendiri, terima kasih telah berjuang hingga titik ini. Selamat untuk diriku sendiri karena telah mampu menyelesaikan perkuliahan di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya. Terima kasih sudah terus berusaha melawan rasa lelah, takut dan kemalasan dalam pengerjaan skripsi ini.

MOTTO

“Skripsi adalah salah satu bentuk cobaan yang akan selesai jika dikerjakan dengan melawan rasa takut dan kemalasan namun moment-moment yang telah dilewatkan tidak akan pernah kembali, jangan sampai kamu menyesal karena telah mengulur waktu mengerjakan skripsi”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	v
PRAKATA.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
2.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Hakikat Belajar	11
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	12
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	13
2.4 Teori Belajar Yang Mendukung Penelitian.....	15
2.4.1 Teori Konstruktivistik	15
2.4.2 Teori Kognitif	16
2.4.3 Teori Behavioristik	17
2.5 Gaya Belajar	19
2.5.1 Gaya Belajar Visual	19
2.5.2 Gaya Belajar Auditori	20
2.6 Hasil Belajar	20
2.7 Hakikat Media Pembelajaran.....	21
2.7.1 Pengertian Media Pembelajaran	21

2.7.2 Manfaat Media Pembelajaran	23
2.7.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	25
2.8 Articulate Storyline.....	28
2.8.1 Pengertian Articulate Storyline	28
2.8.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Articulate Storyline.....	29
3.9 Bahan Ajar	30
2.10 Incang-incangan di Pedamaran.....	32
2.11 Penelitian Pengembangan	33
2.12 Model Pengembangan ADDIE.....	34
2.13 Penelitian Relevan.....	35
2.14 Kerangka Berfikir.....	37
BAB III.....	38
METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Metode Penelitian.....	38
3.2 Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	38
3.3 Prosedur Penelitian.....	39
3.3.1 Tahap Analysis (Analisis)	40
3.3.2 Tahap Design (Desain).....	41
3.3.3 Tahap Pengembangan	42
3.3.4 Tahap Implimentation (Implementasi)	43
3.3.5 Tahap Evaluation (Evaluasi).....	44
3.4 Pengumpulan Data.....	44
3.4.1 Wawancara.....	45
3.4.2 Angket atau Kuisisioner	45
3.4.3 Uji Coba Produk	46
3.4.3.1 Validasi Ahli	46
3.4.4 Tes Hasil Belajar	49
3.5 Teknik Analisis Data.....	50
3.5.1 Analisis DataValidasi Ahli.....	50
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	51
BAB IV	53
HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian.....	53

4.1.1 Analisis	53
4.1.2 Desain	58
4.1.3 Pengembangan	62
4.1.4 Implementasi	68
4.1.5 Evaluasi	74
4.2 Pembahasan	76
BAB V	81
SIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE	34
Gambar 4. 1 Diagram Identifikasi Masalah (Kuesioner)	55
Gambar 4. 2 Diagram Identifikasi Masalah (Kuesioner)	56
Gambar 4. 3 Diagram Analisis Kebutuhan	57
Gambar 4. 4 Diagram Analisis Kebutuhan	58
Gambar 4. 5 Diagram Analisis Kebutuhan (Kuesioner)	58
Gambar 4. 6 Kumpulan Materi Pra Desain	62
Gambar 4. 7 Desain Canva	63
Gambar 4. 8 Proses Desain Media Articulate Storyline	63
Gambar 4. 9 Pelaksanaan One to One Test	70
Gambar 4. 10 Pelaksanaan Small Group Test	71
Gambar 4. 11 Pelaksanaan Tes Awal (Pretest)	72
Gambar 4. 12 Peserta didik melihat media	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrument dalam penelitian	45
Tabel 3. 2 Instrument Validasi Materi.....	47
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Media	47
Tabel 3. 4 Instrumen Respon Peserta Didik	48
Tabel 3. 5 Kategori Skor Validas Ahli	50
Tabel 3. 6 Kategori Tingkat Kevalidan.....	50
Tabel 3. 7 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	51
Tabel 3. 8 Kategori Keefektifan Media Pembelajaran	51
Tabel 3. 9 Kriteria Ngain.....	52
Tabel 4. 1 Validator Ahli	64
Tabel 4. 2 Perbaikan Ahli Materi	65
Tabel 4. 3 Perbaikan Ahli Media	66
Tabel 4. 4 Perbaikan Ahli Bahasa	67
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Nilai Validasi Para Ahli.....	68
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil One to One Test.....	69
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Small Group Test	70
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Tes Awal (pretest) Peserta Didik	72
Tabel 4. 9 Hasil Posttest Peserta Didik	73
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Pretest	75
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Posttest	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir	37
Bagan 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	40
Bagan 4. 1 Bagan Flowchart Materi.....	60
Bagan 4. 2 Flowchart bahan ajar	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Usul Judul Skripsi.....	95
Lampiran 2	SK Pembimbing.....	96
Lampiran 3	Permohonan Izin Penelitian.....	98
Lampiran 4	SK Dinas Pendidikan.....	99
Lampiran 5	SK Balasan SMA Meranti Pedamaran.....	100
Lampiran 6	Validasi Materi	101
Lampiran 7	Validasi Media atau Desain Pembelajaran	104
Lampiran 8	Validasi Bahasa	106
Lampiran 9	Modul Ajar	109
Lampiran 10	Materi.....	115
Lampiran 11	Hasil Evaluasi One to One Test.....	130
Lampiran 12	Hasil Evaluasi Small Group Test.....	132
Lampiran 13	Hasil Pretest	134
Lampiran 14	Hasil Posttest	137
Lampiran 15	Kartu Bimbingan	140
Lampiran 16	Rekapitulasi Perbandingan Skor Pretest dan Posttest.....	142
Lampiran 17	Komponen Storyboard.....	143
Lampiran 18	Izin Jilid Skripsi.....	151
Lampiran 19	Dokumentasi.....	152

ABSTRAK

Pada penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis *Articulate Storyline* Materi Incang-incangan untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Meranti Pedamaran”. Penelitian ini diterapkan kepada peserta didik kelas X.1 SMA Meranti Pedamaran. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan bahan ajar *articulate storyline* materi incang-incangan di Pedamaran untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Meranti Pedamaran yang valid, efektif dan praktis. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar *articulate storyline* materi incang-incangan di Pedamaran untuk pembelajara sejarah kelas X SMA Meranti Pedamaran yang valid, efektif dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kevalidan bahan ajar divalidasi oleh tiga ahli yaitu, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun nilai kevalidan yang diperoleh adalah validasi materi dengan nilai 4,85 sangat valid, validasi ahli media dengan nilai 4,20 valid, validasi ahli bahasa dengan nilai 4,00 valid. pengembangan bahan ajar *articulate storyline* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X.1 SMA Meranti Pedamaran yaitu 62,96% dan Ngain Score yaitu 0,96 termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini telah menjawab permasalahan dengan mengembangkan bahan ajar *articulate storyline* materi incang-incangan di Pedamaran yang valid, efektif dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, *Articulate Storyline*, Incang-incangan di Pedamaran

Pembimbing,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIP. 196109231987031001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

In this study entitled " Development of Local History Teaching Materials Based on Articulate Storyline Incang-Incangan Material for Class X History Learning at SMA Meranti Pedamaran ". This research was applied to students of class X.1 SMA Meranti Pedamaran. The formulation of the problem in this study is how to produce articulate storyline teaching materials for incang-incangan material in Pedamaran for history learning for class X SMA Meranti Pedamaran that are valid, effective and practical. While the purpose of this study is to produce articulate storyline teaching materials for incang-incangan material in Pedamaran for history learning for class X SMA Meranti Pedamaran that are valid, effective and practical. This study uses the ADDIE development model with five stages, namely from the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The validity of the teaching materials was validated by three experts, namely, material experts, media experts and language experts. The validity values obtained were material validation with a value of 4.85 very valid, media expert validation with a value of 4.20 valid, language expert validation with a value of 4.00 valid. The development of articulate storyline teaching materials has an influence on improving the learning outcomes of class X.1 students of SMA Meranti Pedamaran, namely 62.96% and the Ngain Score of 0.96 is included in the high category. From these results, it shows that this study has answered the problem by developing articulate storyline teaching materials for incang-incangan material in Pedamaran which are valid, effective and practical.

Keywords: Development, Teaching Materials, Articulate Storyline, Incang-incangan in Pedamaran

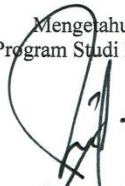
Pembimbing,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIP. 196109231987031001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa sangat ditentukan oleh faktor Pendidikan. Pendidikan dikategorikan sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan Pendidikan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya dan bagi banyak orang atas dasar pengetahuan dan karakter. Manusia dijuluki sebagai *animal educandum* dan *animal educable*, yaitu sebagai makhluk yang di didik dan makhluk yang mendidik. Dengan istilah lain, manusia adalah makhluk yang senantiasa terlibat dalam proses pendidikan, baik yang di lakukan terhadap orang lain maupun terhadap dirinya sendiri (Wigati,2014:15)

Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Maunah,2009:1). Kemudian pendidikan memiliki keseimbangan dalam peran membangun peserta didik sebagai warga dunia, warga bangsa dan warga masyarakat. Secara filosofi arah pendidikan harus menyesuaikan antara hal-hal yang berdimensi masa depan dengan hal-hal masa kini dan juga arah pendidikan harus membekali peserta didik dengan kompetensi bersifat *subject matter* dan kompetensi lintas kurikulum (Aunurrahman,2014:5).

Pendidikan memang berperan penting dalam penyiapan peserta didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang sangat pesat. Selain itu seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu memilih perangkat pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi agar tujuan pembelajaran dapat diselesaikan. Istilah pembelajaran sudah dikenal luas oleh masyarakat pada saat setelah disahkannya UU RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar. Dengan demikian tidak ada manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar. Pengertian belajar dapat ditemukan dalam berbagai sumber atau literatur, pengertian belajar sebagai perubahan tingkah pada diri individu berkat adanya

interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya (Aunurrahman,2014:35).

Belajar menghasilkan perubahan sikap dalam diri setiap individu dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya, tetapi tidak semua perubahan dikatakan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seorang untuk memperoleh sesuatu tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik dan psikis (Setiawan,2017:3). Penerapan pembelajaran yang sedang berlangsung sampai sekarang ini sering terjadinya miskomunikasi atau kurangnya komunikasi antara pengajar dan peserta didik yang mana informasi yang diberikan oleh pendidik sering berakibat gagal diterima oleh peserta didik sebagai penerima informasi. Sehingga mengakibatkan kurang adanya pemberian rangsangan dalam pembelajaran sehingga perkembangan kemampuan berpikir peserta didik kurang. Dampak yang didapat dari hal tersebut adalah kemampuan yang dikuasai oleh peserta didik hanyalah sebatas teoritis saja dan kurang mengertinya berfikir secara aplikatif.

Seperti halnya pada pembelajaran sejarah yang merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang wajib di bidang pendidikan terutama pada jenjang SMA, diharapkan mampu membentuk kesadaran akan pentingnya mempelajari sejarah dalam diri peserta didik. Terutama pada sejarah lokal suatu daerah. Namun pada kenyataannya pembelajaran sejarah lokal di sekolah terkendala oleh kurangnya ruang bagi materi sejarah lokal dalam mata pelajaran sejarah Indonesia sehingga berdampak pada rendahnya literasi sejarah lokal. Maka dari itu, disinilah perlunya sebuah pengembangan pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga mampu menghadirkan materi baru dan berguna baik dari segi edukatif maupun inspiratif. Umumnya siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran sejarah bila berhubungan dengan situasi nyata di sekitarnya, sehingga dapat menggambarkan suatu peristiwa masa lalu seperti dalam pelajaran sejarah. Kondisi nyata di sekitar siswa dapat digunakan guru sebagai cara untuk menggambarkan atau mengantarkan suatu peristiwa sejarah.

Pembelajaran sejarah lokal terdapat hal-hal yang melatarbelakangi munculnya permasalahan dalam pembelajaran sejarah lokal, antara lain, pertama, ketersediaan sumber materi sejarah lokal yang identik dengan oral history dan minimnya sumber tertulis, memberikan kesulitan dalam proses pencarian informasi. (Romadi&Ganda,2017:11). kedua, memadukan tuntutan penyelesaian target materi yang ditentukan dalam kurikulum. Batasan ini, menjadikan sebuah dilema bagi pendidik antara memenuhi tuntutan kurikulum dengan usaha pengembangan pengajaran sejarah lokal yang mana seringkali sulit dikaitkan dengan materi inti.

Sehingga bisa dikatakan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung lancar, kondusif, interaktif apabila Pendidikan bisa dijalankan dengan baik ketika kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar. Kurikulum merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang terdiri atas seperangkat tujuan pembelajaran yang disusun dengan mempertimbangkan berbagai hal mengenai proses pembelajaran serta perkembangan individu (Hernawan et al., 2011:25).

Menurut pendapat Marsh & Willis (1995:8) dalam (Karoma,2019:79) kurikulum adalah sekumpulan rencana dan pengalaman yang saling berhubungan dan berkaitan erat yang harus dijalani siswa dibawah bimbingan sekolah. Pasner (1995:101) menyatakan kurikulum adalah konten atau isi, atau tujuan dimana sekolah harus membantu siswa untuk pencapaiannya. Pendapat yang sama dan menguatkan pengertian tersebut dikemukakan oleh Saylor dan Alexander (1966:352) menyatakan kurikulum mencakup semua peluang belajar yang disediakan sekolah.

Seiring dengan perkembangan zaman kurikulum saat ini pun ikut berkembang dalam memenuhi tuntutan pendidikan. Dalam pengembangan kurikulum, komponen isi kurikulum yang berupa materi-materi pelajaran selalu diupayakan disajikan lebih mudah untuk dicerna oleh peserta didik dan lebih memberikan pengetahuan yang komprehensif (Hamalik,2008:2). Selain itu, relevansi penyajian materi kurikulum harus tetap diutamakan, sehingga materi-materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk melahirkan cara

berpikir yang lebih dapat memacu kecerdasannya. Sesungguhnya penyajian setiap materi kurikulum dalam bentuk mata pelajaran ada kaitannya dengan pembentukan cara berpikir peserta didik (Hasibuan, 2010:55)

Perubahan kurikulum pada jenjang pendidikan yaitu kurikulum yang dulunya menggunakan kurikulum, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) lalu kemudian berganti menjadi kurikulum 2013 dan sekarang berubah menjadi kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka terdapat banyak pembaharuan yang harus dikembangkan oleh Dinas Pendidikan maupun satuan pendidikannya. Salah satunya yang dapat dikembangkan adalah pembelajaran Sejarah. Aspek-aspek pembaharuan itu harus dielaborasi dalam bentuk petunjuk pelaksanaan bagi guru, karena keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat ditentukan oleh keberhasilan guru dalam melaksanakan pembaharuan tersebut di kelas. Penyempurnaan yang ada dalam mata pelajaran sejarah mengubah posisi pendidikan sejarah dalam banyak hal. Pendidikan sejarah dalam Kurikulum Merdeka dirancang sebagai mata pelajaran yang syarat dengan keterampilan dan cara berpikir historis, pengembangan nilai-nilai kebangsaan, pengembangan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa sejarah nasional dengan peristiwa sejarah lokal dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia (Mustakim, 2023:26).

Peran penting pendidikan adalah secara sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, memproses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya sendiri. Pendidik meninggalkan metode lama dan beralih pada metode baru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif dimana peserta didik mengonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan saat ini dan sebelumnya (Ibanez et al.,2020:434).

Dalam Pendidikan terjalin proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam interaksi yang berlangsung pendidik melakukan kegiatan yang

disebut mengajar, sedangkan peserta didik melakukan kegiatan yang disebut belajar. Belajar adalah tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik inilah yang menjadi penentu terjadi atau tidak terjadi proses pembelajaran. (Dimiyanti, 2009:7).

Pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai bentuk maupun cara. Menurut Gagne dalam Wena (2012:10) bahwa, pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan menggunakan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kiat maupun seni untuk memadukan antara bentuk pembelajaran dan media yang digunakan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang harmonis.

Menurut Darmawan dalam (Pratama,2018:21) sebagai upaya untuk meningkatkan mutu atau kualitas Pendidikan, serta dalam rangka menghadapi tantangan global, salah satunya dengan melakukan pembelajaran berbasis teknologi, yaitu dengan cara berinovasi menggunakan media pembelajaran berbasis computer dengan memanfaatkan *hardware* maupun *software* yang ada.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi sebagai alat untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tercapainya suatu tujuan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua hal yang bersangkutan dengan *software* dan *hardware* yang bisa digunakan untuk menyampaikan bahan ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (Nizwardi dan Ambiyar, 2016:4). Media pembelajaran dan Pendidikan memiliki keterkaitan satu sama lain, karena proses pembelajaran tidak akan berjalan maksimal jika tidak diiringi dengan media pembelajaran yang tepat, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan pembelajaran dikelas untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan data, menafsirkan data dan media akan menarik minat dan memotivasi peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Meranti Pedamaran pada tanggal 17 juli 2024 peneliti melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas X SMA Meranti Pedamaran, terlihat masalah pembelajaran merupakan hal yang umum terjadi di berbagai lingkungan pendidikan. Guru seringkali menggunakan variasi yang terbatas dalam penyampaian materi yang membuat menjadi monoton. Pembelajaran sejarah seringkali dikritik karena mengandalkan metode hapalan yang membosankan. Sulitnya pemahaman materi, dan kurangnya materi yang menarik dalam buku cetak merupakan tantangan utama yang dijumpai peserta didik dan pada proses pembelajaran berlangsung guru seringkali menggunakan metode ceramah tanpa melihat dari sisi peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda dalam belajar. Seorang pendidik memang wajib melakukan ceramah pada saat proses pembelajaran tetapi sangat salah bila tidak melihat kondisi peserta didiknya, ada baiknya ceramah pada saat proses pembelajaran difasilitasi dengan media pembelajaran agar pesan dari ceramah tersebut mudah tersampaikan.

Tetapi bagi peserta didik sendiri, mereka kurang memahami apa yang pendidik jelaskan saat menggunakan metode ceramah, karena tidak semua peserta didik gaya belajarnya audiotori. Menurut Hartati dalam (Ulum & Pujiastuti,2020:39) tipe gaya belajar siswa secara umum adalah sebagai berikut; 1. Gaya belajar visual, yaitu gaya belajar yang mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang dilihatnya. 2. Gaya belajar audiotorial, gaya belajar ini mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang didengarnya. 3. Gaya belajar kinestetik yang merupakan gaya belajar dengan mengandalkan gerakan. Dari beberapa tipe diatas, maka media yang cocok untuk tipe gaya belajar peserta didik adalah media visual seperti *articulate storyline*, *articulate 3* dan jenis media lainnya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 84,4% peserta didik yang mengisi angket, berpendapat bahwa media *articulate storyline* diperlukan dalam pembelajaran mereka sekarang. Ini memperlihatkan guna mengatasi masalah minat belajar dan pengetahuan mengenai incang-incangan di Pedamaran, diperlukan pengembangan media *articulate storyline*, sebanyak

81,3% peserta didik menginginkan media yang lebih berwarna, interaktif, menarik secara visual, penuh gambar dan mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang menarik, berwarna dan banyak memuat gambar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi sejarah lokal.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti memilih *articulate storyline* sebagai media yang akan dikembangkan. *Articulate storyline* merupakan sebuah jenis media dengan media proyeksi karena media ini dalam bentuk slide yang berarti media ini bisa digunakan untuk peserta didik dengan gaya belajar visual. Program *articulate storyline* mendukung fitur seperti *flash* dalam pembuatan animasi namun memiliki *interface* yang *simple* seperti *power point*. Fitur *articulate storyline* yang lengkap layaknya *flash* dan *interface* semudah *power point* menjadikan *articulate storyline* dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif. Media ini juga menyajikan berbagai macam *template* yang bisa digunakan untuk membuat media yang interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes. Selain itu, program ini memiliki ciri khas yakni terdapat menu seperti tombol *zoom* untuk memperbesar gambar, tombol tanya untuk melihat penjelasan lebih dari materi, serta tombol navigasi yang berupa *next*, *back* dan *submit* yang selalu berada dibawah layer dan sudah tersedia otomatis didalam media (Yasin, 2017:170).

Pengembangan media aplikasi *articulate storyline* sangatlah inovasi dan sudah teruji untuk membantu pertumbuhan pendidikan dengan lebih baik lagi. Media digital *articulate storyline* ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang kurang menarik, jika pendidik hanya terpaku pada buku saja yang isinya penuh dengan tulisan saja, dengan penggunaan media *digital articulate storyline* ini diharapkan cocok dengan pembelajaran sejarah karena dengan adanya media ini materi yang diajarkan disajikan dalam bentuk yang menarik yang berisi teks beserta gambar yang pastinya akan menumbuhkan minat peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses belajar

mengajar. Terutama untuk materi incang-incangan daerah pedamaran sangat cocok dengan media *articulate storyline*.

Pemilihan media digital aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran sudah mulai digunakan dan dikembangkan oleh berbagai peneliti. Penelitian terdahulu yang dijadikan sumber informasi dan bahan acuan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sri Setyaningsih, Rusjino dan Ari Wahyudi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia”. Pada penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan hasil 70% penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* berhasil menarik minat pembelajaran pada peserta didik di SD N Gubeng 1/204 Surabaya (Setyaningsih & Wahyudi, 2020:152).

Peneliti Kholifah dan Santosa (2016) yang melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X TAV Di SMK Negeri 1 Madiun”. Kholifah dan Santosa menemukan fakta bahwa media Articulate ini valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran, hal itu dapat dibuktikan dengan hasil penelitian tersebut menunjukkan peserta didik merespon media *articulate* dengan baik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi di peroleh 20 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 83% dan 4 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 17%.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menyajikan materi tentang tradisi lisan incang-incangan di Pedamaran. Dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang incang-incangan sebagai salah satu tradisi lisan di Pedamaran. Selain itu, penggunaan media *articulate storyline* dianggap lebih bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik dilakukan secara online maupun secara *offline* atau tatap muka.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *articulate storyline* berdampak positif dalam meningkatkan aktivitas peserta didik termasuk kemampuan berpikir kritis. *Articulate storyline* ini juga

memberikan kemudahan dan kepraktisan bagi peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar, sehingga mempermudah proses pembelajaran. Oleh karena itu, media *articulate storyline* bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran interaktif dalam topik incang-incangan di Pedamaran.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, serta keberhasilan penelitian terdahulu, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran agar materi mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas menjadi menarik dan meningkatkan pemahaman peserta didik dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis *Articulate Storyline* Materi Incang-incangan untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Meranti Pedamaran”.

2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar *articulate storyline* dengan materi incang-incangan di Pedamaran untuk pembelajaran sejarah kelas X yang valid di SMA Meranti Pedamaran?
2. Bagaimana mengembangkan bahan ajar *articulate storyline* materi incang-incangan untuk pembelajaran sejarah kelas X yang praktis di SMA Meranti Pedamaran?
3. Bagaimana mengembangkan bahan ajar *articulate storyline* materi incang-incangan di Pedamaran untuk pembelajaran sejarah kelas X yang efektif di SMA Meranti Pedamaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar *digital articulate storyline* dengan materi incang-incangan untuk pembelajaran sejarah kelas X yang valid di SMA Meranti Pedamaran

2. Untuk mengembangkan bahan ajar *digital articulate storyline* dengan materi incang-incangan untuk pembelajaran sejarah kelas X yang praktis di SMA Meranti Pedamaran
3. Untuk mengembangkan bahan ajar *digital articulate storyline* dengan materi incang-incangan untuk pembelajaran sejarah kelas X yang efektif di SMA Meranti Pedamaran

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik
 - 1) Sebagai Inovasi sumber belajar baru untuk peserta didik
 - 2) Dapat menerima pelajaran dengan atusias
 - 3) Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan media yang digunakan
2. Bagi Guru
 - 1) Membantu guru dalam menerangkan materi dengan media *Articulate Storyline*
 - 2) Membantu peran guru dalam melihat materi Incang-incang dengan cara yang lebih baru dan kreatif
 - 3) Membantu guru dalam melatih kemandirian peserta didik
3. Bagi Sekolah
 - 1) Membantu sekolah dalam mendidik pembelajaran peserta didik dengan media *Articulate Storyline*
 - 2) Membantu sekolah dengan dapat ikut menerapkan media lainnya untuk menjadi alat sumber belajar
 - 3) Sebagai reperensi pembelajaran sejarah dengan media berbasis *Articulite Storyline* dengan materi Incang-incang.
4. Bagi Masyarakat
 - 1) Sebagai salah satu cara untuk melestarikan tradisi Incang-incang
 - 2) Sebagai ciri khas budaya suatu daerah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Absor, N. F. (2019). Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMKN 57 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 170–194. <https://doi.org/10.21009/jps.082.05>
- Agung, R. (2019). *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 9(1), 27–34.
- Agustin. (2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Ainin, M. (2013). *PENELITIAN PENGEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB i*.
- Ananda, R., & Dkk. (2023). Development of Android-Based Interactive Media Articulate Storyline 3 in the Merdeka Curriculum. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 6819–6827. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5393>
- Andriani. (2012). Pantun Dalam Kehidupan Melayu (Pendekatan historis dan antropologis). In *Jurnal Sosial Budaya* (Vol. 9, Issue 2).
- Anggraini, R. H. (2018). *Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran*.
- Arianti, R. (2024). *NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA NYANYIAN RAKYAT MELAYU RIAU DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*.
- Aswin. (2024). *KECAMATAN PEDAMARAN DALAM ANGKA 2024* (Z. Muttaqin, Ed.; 1st ed., Vol. 14). Badan Statistik Kabupaten Ogan Komering Ilir .
- Audie, N. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2(1), 586–595.

- Aulia, W. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI TATA SURYA KELAS VI SEKOLAH DASAR*.
- Azar, A. (2011). *BAHAN AJAR MEDIA PEMBELAJARAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA BANDUNG 2008*.
- Azzahra, L. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*.
- Bire, A. L. (2014). *PENGARUH GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORIAL, DAN KINESTETIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyo, N. K., & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika. In *Journal of Information System Research (JOSH)* (Vol. 1, Issue 1).
- Dadang Supardan, H. (2016). *TEORI DAN PRAKTIK PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN* (Vol. 4, Issue 1).
- Darmajaya. (2016). *TEORI BELAJAR DAN IMPLIKASINYA DALAM PROSES INTERAKSI PEMBELAJARAN* (Haryono, Ed.; cetakan II). Noer Fikri Offset.
- Davinchi, W. (2020, October 30). *18 Kecamatan, Berikut Daftar Nama Desa dan Kelurahan di Kabupaten OKI*. Tribun Sumsel.
- Derici, R. M., & Susanti, R. (2023). ANALISIS GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK GUNA MENERAPKAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI KELAS X SMA NEGERI 10 PALEMBANG. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 414. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16903>

- Duija, I. N. (2005). Tradisi lisan, naskah, dan sejarah Sebuah catatan politik kebudayaan. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 7(2), 115. <https://doi.org/10.17510/wjhi.v7i2.296>
- Dwi Widayanti, F. (2013). PENTINGNYA MENGETAHUI GAYA BELAJAR SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS. *ERUDIO*, 2(1).
- Effendi, R. (2020). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FILM DOKUMENTER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 13 BANJARMASIN*.
- Elizabeth. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.
- Eveline, siregar, dan widyaningrum, R. (2015). *modul belajar dan pembelajaran*.
- Fadilah, A. R. dkk. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fahidah, N. 2. (2018). MAKNA UNGKAPAN TRADISIONAL DALAM MASYARAKAT BIMA. In *Jurnal Ilmiah Telaah* (Vol. 3, Issue 2).
- Faizah, S. N. (2017). At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* , 175–185.
- Fajarwati, A. A., Nugraheni, P., & Purwaningsih, W. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pola Bilangan Untuk Membantu Pemahaman Konsep* (Vol. 4, Issue 2).
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode

- Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35.
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- Fauzi, A. (2020). *PENGEMBANGAN KARAKTER KEPEDULIAN MELALUI KURIKULUM "SENTRA" DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE*.
- Febriyanti, elviana,dkk. (2021). Pengembangan Aplikasi ARTS (Articulate Storyline) Materi Nilai-Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *JP2*, 4(1), 1–13.
<https://www.powtoon.com>.
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. In *Jurnal Kajian Keislaman* (Vol. 4, Issue 2). <http://www.aftanalisis.com>
- Harahap, S. H. (2019). THE DEVELOPMENT OF BIOLOGY INTERACTIVE LEARNING MEDIA WITH COMPUTER-BASED MACROMEDIA FLASH OF THE MATERIAL RESPIRATORY SYSTEM OF HUMAN PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BIOLOGI BERBASIS MACROMEDIA FLASH DALAM KOMPUTER PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN BIOLOGI NUKLEUS*.
- Hardiyan. (2023, November 15). *Cang-incang dan Jidur Pedamaran Diakui sebagai Warisan Budaya TakBenda* . Sumatra Bisnis Com.
- Hasan, M. M. D. dkk. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (Fatma Sukmawati, Ed.; 1st ed.). TAHTA MEDIA GROUP (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP).
- Hasyim, I., Adek, M., & Padang, U. N. (2022). *STRUKTUR, KATEGORI, DAN FUNGSI PERTANYAAN TRADISIONAL DI NAGARI TANDIKAT KABUPATEN PADANG PARIAMAN* *STRUCTURE, CATEGORIES AND*

*FUNCTIONS OF TRADITIONAL QUESTIONS IN NAGARI TANDIKAT
PADANG PARIAMAN REGENCY: Vol. I (Issue 2).*

Herry. (2011). *Hakikat Kurikulum dan Pembelajaran*.

Hidayat, F. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.

Hidayat, R. (2024, May 29). *Asal Usul Nama Pedamaran* . Berita Andalas.Com.

Huda, M., & Fawaid, A. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Agustus*, 1(4), 64–72.
<https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>

Hussain, M. E. (2019). *Simbol dan Makna dalam Pantun Melayu* (A. Muaiyanah, Ed.; 1st ed.). INSTITUT TERJEMAHAN DAN BUKU MALAYSIA BERHAD.

Ibanez et al. (2020). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>

Icahayati, K., Yudiana, K., Putu, G. A., & Trisna, S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>

Imania, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Di SMA Negeri 16 Garut. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 10.1 (2024): 98-106., 10(1). <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>

- Indah Wigati. (2014). *PENGANTAR ILMU PENDIDIKAN* (Haryono, Ed.; cetakan 1). Noer Fikri Offset.
- Irfan Taufan Asfar, I. A. A. M. F. H. (2019). *TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar (Junaidi). *Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* .
- Lafamane, F. (2020). *KARYA SASTRA (PUISI, PROSA, DRAMA) Felta Lafamane*.
- Mardiyanti, N. E. A., & Jatmiko, B. (2022). Keefektifan Pembelajaran Fisika dengan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan PhET Interactive Simulations untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2), 328. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i2.5281>
- Marinda, L. (2020). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR*.
- Maryani, & Dkk. (2023). *Pembelajaran Komputasi dalam Perspektif Teori Behavioristik (Teori Edward Lee Thorndike)*. <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- Maulana, S., Wardiah, D., Rukiyah, S., & PGRI Palembang, U. (2023). ANTROPOLOGI SASTRA TRADISI LISAN NENGUNG DI MASYARAKAT MENGENANG KABUPATEN LAHAT. *JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA Volume 13, No. 2 Tahun 2023*, 13(2). <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v13i2.132343>
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*.
- Mu'min, S. A. (2013). *TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET. Urnal Al-Ta'dib*, 6.
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). *TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA*

PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA
EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN
1*. *Jurnal*, 6(1).

Muslihah, N. N., & Dewi, R. (2020). Kepewarisan Nilai Budaya dalam Mite
Silampari Sebagai Folklor Lisan pada Masyarakat. *Jurnal Kajian Bahasa,
Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 4(1), 1–23.
<https://doi.org/10.31539/kibasp.v4i1.1247>

Mustakim. (2023). *PEDOMAN PENGEMBANGAN KURIKULUM
TERINTEGRASI (SEJARAH LOKAL DAN NASIONAL)* (Ahmad Faizin
Karimi, Ed.). Inspirasi Pustaka Media (Caremedia Group).

Nahar, N. I. (2016). PENERAPAN TEORI BELAJAR
BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Nusantara
(Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1.

Nana Rosana, L. (2014). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN
KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS TERHADAP HASIL BELAJAR
SEJARAH. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3.

Nasution, A. K. P. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET*
(mustofa, Kamal, Ed.; 1st ed.). As-Salam Press.

Nizar, M., Fahleny, R., & Kurniawan, D. (2023). *ANALISIS KEANEKARAGAMAN
PLANKTON DI PERAIRAN RAWA DI DESA MENANG RAYA KECAMATAN
PEDAMARAN OGAN KOMERING ILIR*.

Nurhasanah, siti dan S. (2016). *MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN
HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning
Outcomes)* (Vol. 1, Issue 1).
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., & Yunani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis History Mapping Pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang. In 146 |*JURNAL AGASTYA* (Vol. 11).
- Permatasari, R., & Nuraeni, R. (2021). *Kesulitan Belajar Siswa SMP mengenai Kemampuan Koneksi Matematis pada Materi Statistika* (Vol. 1, Issue 1).
- Pogadaev, V. (2007). *Pantun Melayu ala Rusia*.
- Pratama, R. A. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATERI MENGGAMBAR GRAFIK FUNGSI DI SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN LEARNING MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE 2 ON DRAWING FUNCTION GRAPHS LESSON IN SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN. *DIMENSI*, 7(1), 19–35.
- Pratama, R. A. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATERI MENGGAMBAR GRAFIK FUNGSI DI SMP PATRA DHARMA 2 BALIKPAPAN. *JURNAL DIMENSI*, 7(1). <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Pundentia. (2015). *Metodologi Kajian Tradisi Lisan* (Anung H, Ed.; 4th ed.). Asosiasi Tradisi Lisan (ALT) bekerja sama dengan Yayasan Pustaka Obor Indonesia Anggota IKAPI DKI Jakarta.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putri, anisa permata suryono. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Pengukuran dan Kerja Ilmiah Fisika SMA Kelas X.". *Digilib.Uns.Ac.Id*.
- Putri, N. M. (2020). PENGEMBANGAN BOOKLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS

RITEL MATERI PERLINDUNGAN KONSUMEN KELAS XI BDP DI SMKN MOJOAGUNG. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8.

Rahmawan. (2023, November 16). *MENGENAL CANG INCANG SABAGAI SASTRA TUTUR OKI YANG MASUK WARISAN BUDAYA TAKBENDA* TEMPO.CO PALEMBANG.

Ramadhan, G., Furqon Alhadiq, M., Bina Mutiara Sukabumi, S., & Manglid, S. (2023). Creative of Learning Students Elementary Education. *Journal of Elementary Education*, 06.

Rayanto, yudi hari dan sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI DAN PRAKTEK* (T. A. Rokhmawan, Ed.; 1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute perum Sekar Indah II jl.candi jawi j-17 RT 005 RW 007 KEL Bangkalan, Kec Bugul kidul.

Rizqi, & Aghni, I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).

Rohman, S. N. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS*.

Rusydi, A. dan F. R. (2023). *Belajar dan Pembelajaran_Ebook-1*.

Sa'adah, L. (2021). *METODE PENELITIAN EKONOMI DAN BISNIS* (Zulfikar, Ed.; 1st ed.). UNIVERSITAS KH. A. WAHAB HASBULLAH Jl. Garuda no.9 Tambak Beras jombang.

Saadah, manirotus, suhartini, ratna. (2017). *PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI GRADING POLA DASAR* (Vol. 06). www.articulate.com.

Setyaningsih, S., & 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.

- Setyosari, punaji. (2010). *metode penelitian dan pengembangan*.
- Shahbana, F. kautsar farizqi, R. S. (2020). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*,9.
- Sibarani, R. (2015). PENDEKATAN ANTROPOLINGUISTIK TERHADAP KAJIAN TRADISI LISAN. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, Vol. 1, No. 1 April 2015, 1-17 Available Online at <Http://Ejournal.Warmadewa.Ac.Id/Index.Php/Jret>, 1.
- Sri Anitah. (2008). *Modul_Media_Pembelajaran*.
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2019). TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sumarni, sri. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP)*.
- Supardi. (2020). *LANDASAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*.
- Susanto, S. (2023). PENGEMBANGAN ALAT DAN TEKNIK EVALUASI TES DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir* 1.1.
- Syaputra. (2020). Tradisi lisan sebagai bahan pengembangan materi ajar Pendidikan IPS di SMP: sebuah telaah literatur. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um022v5i12020p051>
- Taubah, M. (2020). APLIKASI TIK TOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH KALAM. *Jurnal Pendidikan Islam*. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/muallim>
- Teguh, I. gede and l made kirna. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika* .

- Ulum, M., & Pujiastuti, H. (2020). *Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*.
- Vebri, O, Lintani, A., Lembaga, D., & Komunitas Batanghari, B. (2008). *INCANG-INCANG: PANTUN BERSAHUT URANG DIRI*.
- Wahyuni, Y. (2017). *IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR (VISUAL, AUDITORIAL, KINESTETIK) MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS BUNG HATTA*.
- Wibowo, A. M. (2016). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL DI SMA KOTA MADIUN*.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). *Desimal: Jurnal Matematika Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. 1(2), 147–156.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>
- Widayati, S. (2020). *Kajian Prosa Fiksi (Primus, Antonius)*. LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press Jl. Betoambari No. 36 Kota Baubau, Sulawesi Tenggara.
- Wiradi, G. (2016). *REFORMA AGRARIA perjalanan yang belum berakhir*.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215.
<https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulan, A. R. (2007). *Pengertian dan esensi konsep evaluasi, asesmen, tes, dan pengukuran*.
- Wulansari, L. (2024, October 31). *INCANG-INCANG SENI BUDAYA LOKAL PEDAMARAN*. Radio Republik Indonesia (R.R.I. Co.Id).
- Yani, Z. (2017). *NILAI-NILAI KEAGAMAAN DALAM TRADISI LISAN TADUT DI KOTA PAGAR ALAM – SUMATERA SELATAN*. In *Halaman*

i-iv JURNAL PENELITIAN KEAGAMAAN DAN KEMASYARAKATAN (Vol. 30, Issue 1).

Yasin, A. N. (2017). KELAYAKAN TEORITIS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA KELAS XI SMA FEASIBILITY THEORETICAL OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ARTICULATE STORYLINE OF HUMAN REPRODUCTIVE SYSTEM MATERIAL FOR SENIOR HIGH SCHOOL XI GRADE Nur Ducha. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Yoenus, M. (2015, June 22). *Kecamatan Pedamaran Sumsel, Berjuluk Kota Tikar*. Tribunnew.Com.

Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATA DIKLAT TEKNIK ELEKTRONIKA DASAR DI SMK NEGERI 1 JETIS MOJOKERTO.*