

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 BUNGO**

SKRIPSI

Oleh

M. Alif Al Ghifari

NIM 06051181823009

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 BUNGO**

SKRIPSI

Oleh

M. Alif Al Ghifari

NIM 0651181823009

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002

Pembimbing Skripsi,



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 BUNGO**

SKRIPSI

Oleh

M. Alif Al Ghifari

NIM 0651181823009

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari/Tanggal: Kamis, 30 Juni 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002

Pembimbing Skripsi,



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 BUNGO**

SKRIPSI

Oleh

M. Alif Al Ghifari

NIM 0651181823009

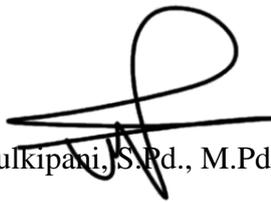
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pembimbing Skripsi,



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002



Sulkipani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198707042015041002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: : M. Alif Al Ghifari
NIM : 06051181823009
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 3 Bungo” ini berserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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 di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juni 2020

Yang Membuat Pernyataan



M. Alif Al Ghifari

NIM. 06051181823009

PRAKATA

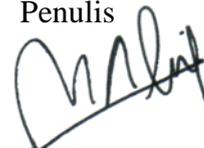
Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing serta Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atas segala bimbingannya yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP, Ibu Dra. Farida, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti., S.Pd., M.Pd., Ibu Camelia, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani., S.Pd., M.Pd. serta Ibu Rika Novarina, A.Md., sebagai admin di prodi PPKn atas bantuannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya Dinas Pendidika Provinsi Jambi, Kepala Sekolah dan guru SMA Negeri 3 Bungo yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, Juni 2022

Penulis



M. Alif Al Ghifari

MOTTO

“Berusaha untuk menjadi lebih baik, karena setelah kesulitan ada kemudahan”

Kemudian skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Keluarga tercinta, Bapak Damyati, Ibu Saidah dan Alifa Tsamaratul Qalbi atas segala dukungan dan doa.
- Seluruh teman-teman seperjuangan semoga semua yang kita dapatkan bermanfaat untuk masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN KETERANGAN LULUS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
PRAKATA.....	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis	5
1.4.2 Secara Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Media Interaktif	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2 Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	12
2.2.2 Penggunaan <i>Articulate Storyline</i>	13

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Articulate Storyline</i>	14
2.3 Kemampuan Berpikir Kritis	15
2.3.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	15
2.3.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	16
2.4 Hubungan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	16
2.5 Hipotesis.....	17
2.6 Kerangka Berpikir	17
2.7 Alur Penelitian	18
BAB III METOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	20
3.2.1 Variabel Penelitian.....	20
3.2.2 Definisi Operasional Variabel	21
3.3 Populasi dan Sampel	22
3.3.1 Populasi.....	22
3.3.2 Sampel	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4.1 Teknik Tes	23
3.4.2 Teknik Angket	23
3.4.3 Teknik Dokumentasi	24
3.5 Teknik Analisis Data.....	24
3.5.1 Uji Normalitas	24
3.5.2 Uji Homogenitas	24
3.5.3 Uji Hipotesis	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Pelaksanaan Penelitian	26
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	27
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	27

4.2.1.1	Gambaran Umum SMA Negeri 3 Bungo	27
4.2.1.2	Data Peserta Didik SMA Negeri 3 Bungo.....	28
4.2.2	Deskripsi Data Hasil Angket	29
4.2.3	Deskripsi Data Hasil Tes	30
4.2.3.1	Kemampuan Memberikan Penjelasan Sederhana	33
4.2.3.2	Kemampuan Membangun Keterampilan Dasar	34
4.2.3.3	Kemampuan Membuat Kesimpulan.....	35
4.2.3.4	Kemampuan Memberikan Penjelasan Lebih Lanjut	35
4.2.3.5	Kemampuan Strategi dan Taktik.....	36
4.3	Analisis Data Hasil Penelitian.....	37
4.3.1	Uji Prasyarat Analisis Data.....	37
4.3.1.1	Uji Normalitas Data.....	37
4.3.1.2	Uji Homogenitas Data.....	38
4.3.2	Uji Hipotesis	39
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		47
5.1	Simpulan	47
5.2	Saran.....	47
5.2.1	Bagi Guru.....	47
5.2.2	Bagi Peserta Didik	47
5.2.3	Bagi Sekolah.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49
LAMPIRAN		52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	20
Tabel 3.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	21
Tabel 3.3 Daftar Populasi Penelitian.....	22
Tabel 3.4 Daftar Sampel Penelitian	23
Tabel 4.1 Rincian Pelaksanaan Penelitian	26
Tabel 4.2 Rincian Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 3 Bungo.....	28
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	31
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	32
Tabel 4.5 Kemampuan Memberikan Penjelasan Sederhana	34
Tabel 4.6 Kemampuan Membangun Keterampilan Dasar	34
Tabel 4.7 Kemampuan Membuat Kesimpulan	35
Tabel 4.8 Kemampuan Memberikan Penjelasan Lebih Lanjut	36
Tabel 4.9 Kemampuan Strategi dan Taktik.....	36
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data.....	37
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Data	38
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis	39
Tabel 4.13 Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	42
Tabel 4.14 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis	42

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir..... 18
Bagan 2.2 Alur Penelitian 19

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Rekapitulasi Angket Media Pembelajaran Interaktif 30

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2. Surat Validasi Judul Skripsi
- Lampiran 3. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya
- Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 7. Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian
- Lampiran 8. RPP
- Lampiran 9. Dokumentasi
- Lampiran 10. Hasil Plagiasi dari Universitas Sriwijaya

**Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*
Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 3 Bungo**

Oleh

M. Alif Al Ghifari

Pembimbing: Sulkipani, S.Pd., M.Pd.

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media intraktif berbasis *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA Negeri 3 Bungo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 250 peserta didik, sampel penelitian menggunakan teknik *Probability Sampling* jenis *Simple Random Sampling* dengan jumlah total sampel adalah 62 peserta didik. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan melalui dokumentasi, tes, dan angket. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test* dengan bantuan SPSS 25 didapatkan nilai sigifikan sebesar 0,00 dengan nilai (α) sebesar 0,05. Dengan demikian hasil yang diperoleh adalah sig. < α (0,00 < 0,05) maka dapat keputusan yang diambil H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA Negeri 3 Bungo.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Articulate Storyline*, Kemampuan Berpikir Kritis

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn



Sulkipani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198707042015041002

Pembimbing Skripsi,



Sulkipani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198707042015041002

The Effect of the Use of Articulate Storyline-Based Interactive Media on the Critical Thinking Skills of Students at SMA Negeri 3 Bungo

By

M. Alif Al Ghifari

Advisor: Sulkipani, S.Pd., M.Pd.

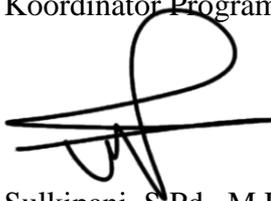
Program Study: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using articulate storyline-based interactive media on students' critical thinking skills at SMA Negeri 3 Bungo. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method consisting of an experimental class and a control class. The population in this study amounted to 250 students, the research sample used the Simple Random Sampling Probability Sampling technique with a total sample of 62 students. Research data collection techniques were carried out through documentation, tests, and questionnaires. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of interactive media based on articulate storylines affects students' critical thinking skills. This is proven by the results of hypothesis testing using a paired t-test with the help of SPSS 25, a significant value of 0.00 is obtained with a value (α) of 0.05. Thus the results obtained are sig. $< \alpha$ ($0.00 < 0.05$) then it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of the use of interactive media based on articulate storylines on the critical thinking skills of students at SMA Negeri 3 Bungo.

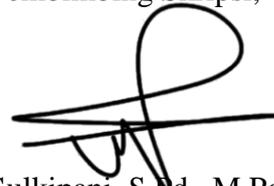
Keywords: Interactive Media, Articulate Storyline, Critical Thinking Skills

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn



Sulkipani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198707042015041002

Pembimbing Skripsi,



Sulkipani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198707042015041002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan sebagai usaha untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik dan mempengaruhi peserta didik agar mampu mengembangkan potensi diri yang dimiliki dan menciptakan perubahan positif dalam diri peserta didik. Berdasarkan pada pasal 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan isi peraturan di atas maka dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha yang dapat digunakan dalam meningkatkan dan membangun peserta didik menuju ke arah yang positif dan berkualitas.

Kualitas peserta didik dapat disiapkan menjadi baik melalui pendidikan. Dalam proses pendidikan potensi yang terdapat di dalam diri peserta didik dapat dikembangkan ke arah yang positif. Pelaksanaan kegiatan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dapat dilakukan dengan bantuan alat berupa media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, pada BAB III, bagian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, huruf j yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan adanya interaksi, inspirasi, suasana yang menyenangkan, menantang, pembelajaran yang efisien, dan memicu peserta didik untuk aktif berpartisipasi, serta mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Teknologi dan informasi dewasa ini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi memberikan manfaat kepada manusia sehingga aktivitas menjadi lebih mudah. Perkembangan teknologi tersebut berdampak juga dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi harus mampu meningkatkan kualitas peserta didik. Menurut Anggraeni,dkk dalam Zulhelmi,dkk (2017) dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, dalam dunia pendidikan potensi yang ada dalam diri para peserta didik harus dapat dikembangkan. Dalam pendidikan terdapat istilah media pembelajaran dan teknologi pendidikan. Menurut Januszewski dan Molenda dalam Arsyad (2014:10) teknologi pendidikan merupakan sebuah kajian dan praktik guna memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara membuat, memakai, dan mengelola proses serta sumber teknologi yang sesuai. Oleh karena itu, berangkat dari perkembangan teknologi pendidikan maka tercipta media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Hasanah,dkk (2019) merupakan seluruh alat pengajaran yang dipakai guna membantu dalam penyampaian materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat dicapai dengan mudah serta pesan dan informasi dapat disajikan dengan jelas sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan menurut Arsyad (2014:1) media pembelajaran segala sesuatu yang bisa digunakan dalam proses penyampaian pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu membangun perhatian dan minat belajar peserta didik. Pendapat lain disampaikan oleh Umam (2018) bahwa media pembelajaran dapat menanamkan kemampuan-kemampuan peserta didik pada kegiatan pembelajaran yaitu kemampuan berpikir kritis. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan fasilitas yang dimanfaatkan guna membantu dalam penyampaian materi pembelajaran secara jelas kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Untuk menunjang proses

pembelajaran guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dan efektif agar materi pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik dan meningkatkan hasil belajar, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Tinio dalam Hendi dkk (2020) menyatakan bahwa berpikir kritis berhubungan dengan kemampuan dalam mengidentifikasi, menganalisis, serta memecahkan suatu masalah dengan cara kreatif dan berpikir secara logika yang menghasilkan pertimbangan serta keputusan yang benar. Selanjutnya Petter dalam Hendi dkk (2020) berpendapat bahwa berpikir kritis berpusat pada pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang dapat menggapai penetapan keputusan. Dalam hal ini pemecahan suatu masalah dan pengambilan keputusan dilakukan dengan berdasarkan pertimbangan yang logis dan reflektif sehingga solusi dalam menyelesaikan suatu masalah tepat dan benar. Pendapat selanjutnya disampaikan oleh Elaine Johnson dalam Umam (2018) berpikir kritis ialah suatu proses yang memiliki arah dan jelas dalam kegiatan mental, meliputi memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, serta melakukan penelitian ilmiah. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang terdapat dalam masing-masing individu yang digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah mulai dari mengidentifikasi, menganalisis, hingga mendapatkan solusi dan keputusan dalam penyelesaian suatu masalah dengan dasar yang logis dan reflektif.

Dalam kegiatan pembelajaran kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dipengaruhi melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Hasnunidah dalam Hendi,dkk (2020) menyatakan bahwa kemampuan guru ketika memilih media pembelajaran yang tepat merupakan sebuah faktor yang dapat menentukan kesuksesan pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Sejalan dengan pendapat dari Mayer dalam Hendi,dkk (2020) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dengan demikian guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang tepat guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Media interaktif berbasis *articulate storyline* merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Darmawan dalam Hasanah,dkk (2019) Media *articulate storyline* dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik yang berbentuk *e-learning*. Selanjutnya menurut Kurniawan dalam Hasanah,dkk (2019) *Articulate* digunakan dalam melakukan presentasi informasi sesuai dengan tujuan dari pengguna. Dalam membuat presentasi kemampuan yang dimiliki seperti teknis dan seni dapat dikolaborasikan sehingga menghasilkan presentasi yang menarik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Evi Hasanah dkk (2019) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *articulate* memberi pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemudian dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Sri Setyaningsih dkk (2020) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Nufus Choirun Masrurroh (2021) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate Storyline 3* terhadap pemahaman IPA pada pembelajaran daring kelas VI MIN 2 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu guru mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Bungo pada 12 April 2021, diketahui bahwa guru lebih sering menggunakan media berupa papan tulis dan menggunakan microsoft powerpoint dalam proses pembelajaran. Sedangkan fasilitas yang tersedia di setiap kelas berupa proyektor sudah tersedia, sehingga kurang memaksimalkan penggunaan fasilitas tersebut. Disampaikan juga bahwa peserta didik mengeluh tidak memahami materi dengan baik, peserta didik kurang berpartisipasi dan fokus selama dalam proses pembelajaran, dan kurang dalam mengemukakan pendapat mengenai suatu permasalahan materi pembelajaran.

Oleh karena itu berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa partisipasi peserta didik yang kurang dan peserta didik tidak yang tidak. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 3 Bungo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA Negeri 3 Bungo?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA Negeri 3 Bungo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumber pemikiran dan sumber rujukan informasi terkait pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA Negeri 3 Bungo.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi guru dalam menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi sebagai bekal bagi peneliti ketika menjadi guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline. 2020. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Aripin, I. (2018). PENGEMBANGAN SOAL-SOAL PILIHAN GANDA UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWAPADA KONSEP SISTEM REGULASI MANUSIA UNTUK JENJANG SMA. *MANGIFERA EDU*, 3(1), 13-25.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, M. S. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61-70.
- Costa, A. L. (1991). *Developing Minds: Programs for Teaching Thinking*. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Dermawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Firdaus, F. Z. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pendekatan SETS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681-689.
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE DALAM METODE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1): 826-838.
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS STRATEGI METAKOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02): 823-834.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE DALAM PEMBELAJARAN MANDIRI TEKS NEGOSIASI. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25-36.
- Lestari, A. S. (2015). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA E-LEARNING DENGAN MULTIMEDIA DESIGN MODEL*. Jakarta: Yayasan Pendidikan Yatalatop Islamic School.

- Masruroh, N. C. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP PEMAHAMAN IPA PADA PEMBELAJARAN DARING KELAS VI MIN 2 SIDOARJO.
- Mukti, T. S., & Istiyono, E. (2018). Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 107-112.
- Pradana, S. D., Parno, & Handayanto, S. K. (2017). PENGEMBANGAN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI OPTIK GEOMETRI UNTUK MAHASISWA FISIKA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(1), 51-64.
- Ramli, M. (2012). MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Republik Indonesia. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL.
- Republik Indonesia. (2016). PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22.TAHUN 2016 TENTANG STANDAR PROSES PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH.
- Rianto. (2020). embelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84-92.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X. *Inovtech*, 2(1), 1-8.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144-156.
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sulkipani, Nurdiansyah, E., & Mariyani. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ISU KONTROVERSIAL TERHADAP PEMBENTUKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN

KEWARGANEGARAAN. *Untirta Civic Education Journal*, 5(2): 182-204.

Umam, K. (2018). Pengaruh Media Picture Story terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Biologi. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1): 111-115.

Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 62-71.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01): 72-80.