

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH:

Rini Putri

06041381722071

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Rini Putri

NIM: 06041381722071

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



**Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd.
NIP. 198911152019032023**

Mengetahui:

Ketua Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002**

**Koordinator Program
Studi
Pendidikan Sejarah**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004**

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA
NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH

RINI PUTRI

NIM 06041381722071

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd.

NIP. 198911152019032023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA
NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Rini Putri

NIM: 06041381722071

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Desember 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd.



Palembang, Mei 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Dr. Syaifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rini Putri

NIM : 06041381722071

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Presentasi Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang” 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 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 15 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Rini Putri

NIM 06041381722071

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Presentasi Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang” disusun untuk 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 sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Adhitya Rol Asmi, S.Pd.,M.Pd. dan Ibu Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Dr. Hartono, MA, Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si, Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah pak Dr. Syarifuddin, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam kepengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Drs. Alian Sair, M.Hum sebagai penguji dari penulis yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 15 Desember 2021

Penulis,



Rini Putri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan syukur, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta Alam serta shalawat dan salam kepada suri tauladan umat manusia, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini ku persembahkan kepada :

- ❖ Teruntuk kedua orang tua ku Bapak Bahnan dan Ibu Ruswati yang selalu mendoakan, menyayangi, mendidik, dan mendampingi saya.
- ❖ Kepada kakak saya Edi Saputra dan Suryadi, terima kasih atas segala dukungannya.
- ❖ Kepada dosen pembimbing, Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd dan Ibu Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd. terima kasih telah memberikan waktunya untuk membimbing saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Bapak ibu dosen Pendidikan Sejarah, Bapak Alian Sair, M.Hum., Ibu Dra, Sani, M.Si., Ibu L.R. Retno susanti, M.Hum, Ibu Dra. Yunani Hasan, M.Pd.
- ❖ Kepada Validator instrumen, Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A , ibu Wirda Indraswari, S.Pd.,M.Si. dan Bapak Andy Harry Kusuma, M.Pd. terima kasih atas bimbingan dan saran-sarannya pada instrumen penelitian saya.
- ❖ Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si,
- ❖ Koordinator Program studi pendidikan Sejarah bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd.
- ❖ Admin program studi pendidikan sejarah
- ❖ Kepada Peserta didik Kelas XI IIS 4 yang sebentar lagi mengikuti SBMPTN, semoga dapat melanjutkan pendidikan tinggi di perguruan tinggi impian
- ❖ Guru-guru yang saya sayangi di SDN 04 Pemulutan, SMPN 05 Pemulutan, SMAN 01 Pemulutan Barat
- ❖ Teman-teman alumni SMAN 01 Pemulutan Barat lulusan tahun 2017
- ❖ Sahabat gokil saya, Nurjannah, Dea, dan Ari Hermawan.

- ❖ Teman-teman sePA Bunga Wulandari, Roni Kusuma Wardhana, Alim Wijaya, Aldi Sulistyoyo.
- ❖ Teman-teman angkatan 2017 baik kelas Palembang maupun kelas Indralaya
- ❖ Kakak tingkat tahun 2016
- ❖ Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Pendidikan Sejarah (HIMAPES) UNSRI
- ❖ Seluruh mahasiswa pendidikan sejarah yang sedang berjuang menimba ilmu di FKIP UNSRI
- ❖ Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya.

Motto:

“Kerjakan tugasmu perlahan-lahan daripada tidak mengerjakan sama sekali”.

“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah tenang dan sabar”. Umar bin Khattab

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Presentasi Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang, Memuat data mengenai Palembang Pada Masa Pendudukan Jepang, Penelitian ini telah dilakukan dan dilaksanakan di kelas XI IIS 4 SMA Negeri 10 Palembang, Penelitian ini merupakan jenis penelitian Hannafin and Peck. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektivitas. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga pakar yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,14 kategori sangat valid, kevalidan desain pembelajaran dan butir soal memiliki nilai sebesar 3,8 kategori valid, dan kevalidan media memiliki nilai sebesar 4,26 kategori sangat valid. Secara keseluruhan nilai-nilai rata dari para ahli adalah 4,04 kategori valid. Pengaruh media presentasi berbasis *Articulate Storyline* Pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 10 Palembang terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media presentasi *Articulate Storyline* pada tahap uji coba lapangan sebesar 57,18 % dengan *Ngain* sebesar 0,83. Hal ini menunjukkan media presentasi berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IIS 4 SMA Negeri 10 Palembang dengan materi Palembang Pada Masa Pendudukan Jepang ini memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata Kunci: pengembangan, *articulate storyline*, valid dan efektivitas

Disetujui,

Pembimbing,



Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd.

NIP. 198911152019032023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research is entitled "Development of *Articulate Storyline*-Based Presentation Media in History Subject Class XI SMA Negeri 10 Palembang, Contains data about Palembang during the Japanese Occupation. This research has been carried out and carried out in class XI IIS 4 SMA Negeri 10 Palembang, This research is a type of research by Hannafin and Peck. The aim of this research is to develop valid learning media and have an impact on effectiveness. The validity of the learning media was assessed by three experts, namely material experts, learning design experts, and media experts. The validity of the material has a value of 4.14 very valid categories, the validity of learning designs and items has a value of 3.8 valid categories, and the validity of the media has a value of 4.26 very valid categories. Overall the average values of the experts are 4.04 valid categories. The effect of *Articulate Storyline*-based presentation media in the class XI history subject at SMA Negeri 10 Palembang can be seen from the increase in student learning outcomes before and after using *Articulate Storyline* presentation media at the field trial stage of 57.18% with *Ngain* of 0.83. This shows that the *Articulate Storyline*-based presentation media on the history subject of class XI IIS 4 SMA Negeri 10 Palembang with the material Palembang During the Japanese Occupation has a valid value and effectiveness.

Keywords: development, *articulate storyline*, valid and effectiveness

Approved,

Advisor,



Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd.

NIP. 198911152019032023

Acknowledged by,

Coordinator Of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar	12
2.2 Hakikat Pembelajaran	14
2.3 Teori Belajar Yang Mendukung Penelitian	15
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik	15
2.3.2 Teori Belajar Kognitif	17
2.3.3 Teori Belajar Behavioristik.....	19
2.4 Hakikat Pembelajaran Sejarah	22
2.5 Hasil Belajar	23
2.6 Hakikat Media Pembelajaran.....	24
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	24
2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran	25
2.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	28
2.7 <i>Articulate Storyline</i>	30
2.7.1 Pengertian <i>Articulate Storyline</i>	30
2.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Presentasi <i>Articulate Storyline</i>	31
2.7.2.1 Kelebihan Media Presentasi <i>Articulate Storyline</i>	31
2.7.2.2 kekurangan Media Presentasi <i>Articulate Storyline</i>	31
2.7.3 Tahapan-tahapan pembuatan media presentasi <i>Articulate Storyline</i>	32
2.8 Penelitian Pengembangan.....	38
2.9 Macam-macam Model Pengembangan	38
2.9.1 Model ADDIE.....	38
2.9.2 Model 4D.....	40

2.9.3 Model Hannafin dan Peck	41
2.10 Penelitian Relevan.....	42
2.11 Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	46
3.2 Lokasi penelitian.....	46
3.3 Subjek Penelitian	47
3.4 Prosedur Penelitian	47
3.4.1 Tahap Analisis Kebutuhan.....	49
3.4.1.1 Menganalisis Kurikulum	49
3.4.1.2 Menganalisis Karakter Peserta Didik	50
3.4.1.3 Menyusun Instrumen	51
3.4.1.4 Mengidentifikasi media Yang Akan Dikembangkan	51
3.4.1.5 Evaluasi dan Revisi	51
3.4.2 Tahap Desain	52
3.4.2.1 Menyusun Materi	52
3.4.2.2 Membuat <i>Storyboard</i>	53
3.4.3 Tahap Pengembangan dan Implementasi	53
3.4.3.1 Membuat Diagram Alur (<i>Flowchart</i>).....	54
3.4.3.2 Mengembangkan media presentasi <i>Articulate Storyline</i>	54
3.4.3.3 Pengujian terhadap Materi, Desain Pembelajaran, dan Media	54
3.4.3.4 Evaluasi dan Revisi	54
3.4.3.5 Uji Coba Lapangan.....	55
3.5 Teknik Pengumpulan Data	55
3.5.1 Analisis Kebutuhan	55
3.5.2 Wawancara	55
3.5.3 <i>Walkthrough</i>	56
3.5.4 Observasi	57
3.5.5 Studi Pustaka.....	57
3.5.6 Tes Hasil Belajar	58
3.6 Teknik Analisis Data.....	58

3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	58
3.6.2 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	59
3.6.3 Analisis Data Observasi	60
3.6.4 Tes Hasil Belajar	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	63
4.1.1 Hasil Analisis kebutuhan.....	63
4.1.1.1 Hasil Identifikasi Ruang Lingkup Penelitian	63
4.1.1.2 Hasil Identifikasi Masalah	63
4.1.1.3 Hasil Identifikasi Tujuan Pembelajaran	65
4.1.1.3.1 Kompetensi Dasar (KD)	65
4.1.1.3.2 Tujuan Pembelajaran	65
4.1.1.4 Menentukan Peralatan dan Keperluan Media Pembelajaran	66
4.1.1.5 Evaluasi dan Revisi	66
4.1.2.1 Mendesain Konsep dalam Mengembangkan Produk	66
4.1.2.2 Menentukan topik dalam media pembelajaran	67
4.1.2.3 Desain Peta Materi	67
4.1.2.4 Desain <i>Flowchart</i>	68
4.1.2.5 Membuat <i>Storyboard</i>	69
4.1.2.6 Evaluasi dan Revisi	72
4.1.3. Hasil Pengembangan dan Implementasi	72
4.1.3.1 Tahap Pengembangan Media Presentasi Berbasis <i>Articulate</i> <i>Storyline</i>	72
4.1.3.1.1 Pra-Produksi.....	72
4.1.3.1.2 Produksi	73
4.1.3.1.3 Pasca Produksi	78
4.1.3.2 Pengujian Terhadap Materi, Desain Pembelajaran, dan Media	78
4.1.3.2.1 Hasil <i>Self Evaluation</i>	78
4.1.3.2.2 Hasil <i>Expert Review</i>	79
4.1.3.3 Hasil <i>Field Test</i> (Uji Lapangan).....	82
4.1.3.4 Evaluasi dan Revisi	89

4.2 Pembahasan	89
4.2.1 Validitas Produk Media	93
4.2.2 Dampak Efektivitas Media Presentasi Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	94
4.2.3 Kendala dan Solusi.....	95
4.2.3.1 Kendala	95
4.2.3.2 Solusi	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran... ..	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Pencarian Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> melalui menu <i>search</i> di laptop	31
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline</i>	32
Gambar 2.3 Membuat projek/produk.....	32
Gambar 2.4 Tampilan projek baru	33
Gambar 2.5 Pilihan <i>slide</i> untuk merancang media	33
Gambar 2.6 Pilihan <i>design</i> dalam merancang media.....	34
Gambar 2.7 Tampilan Judul media.....	34
Gambar 2.8 Tampilan Menu Audio	35
Gambar 2.9 Tampilan Menu Video	35
Gambar 2.10 Tampilan Menyimpan media <i>Articulate Storyline</i>	36
Gambar 2.11 Tampilan Menu Publish	36
Gambar 4.1 Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	72
Gambar 4.2 Menu Pencarian untuk membuka <i>Articulate Storyline</i>	73
Gambar 4.3 Tampilan <i>Articulate Storyline</i> sebelum membuat media	73
Gambar 4.4 Menu <i>home</i> dan <i>new slide</i>	74
Gambar 4.5 Menu desain	74
Gambar 4.6 Tampilan <i>slide</i> yang telah diisi materi dan gambar	75
Gambar 4.7 menu <i>insert</i> pilihan audio.....	75
Gambar 4.8 Menu <i>insert</i> pilihan video	76
Gambar 4.9 menu publish	76
Gambar 4.10 Menyimpan media	77
Gambar 4.11 Proses Penerapan Media Presentasi Berbasis <i>Articulate Storyline</i> ..	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Identitas validator	56
Tabel 3.2 Kategori nilai baik	59
Tabel 3.3 kategori tingkat kevalidan media	60
Tabel 3.4 kategori nilai observasi aspek afektif	59
Tabel 3.5 kategori nilai observasi aspek psikomotorik.....	59
Tabel 3.6 kategori ketuntasan nilai peserta didik	60
Tabel 3.7 Kategori perolehan nilai <i>Gain</i> skor	61
Tabel 4.1 Evaluasi hasil pada tahap analisis kebutuhan	64
Tabel 4.2 Tampilan <i>storyboard</i>	70
Tabel 4.3 Hasil <i>self evaluation</i>	79
Tabel 4.4 Identitas validator	79
Tabel 4.5 Hasil rekapitulasi <i>posttest</i>	80
Tabel 4.6 Saran validator ahli.....	80
Tabel 4.7 Perbaikan instrumen	82
Tabel 4.8 Hasil tes awal (<i>pretest</i>)	83
Tabel 4.9 Perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	84
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi <i>pretest</i> peserta didik	88
Tabel 4.11 Hasil rekapitulasi <i>posttest</i> peserta didik	88
Tabel 4.12 Hasil Penilaian validasi.....	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir.....	44
Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Model Hannafin Dan Peck	47
Bagan 3.2 Tahapan Desain.....	51
Bagan 3.3 Peta Materi.....	51
Bagan 3.4 Tahap Pengembanga.....	52
Bagan 4.1 Peta Materi.....	66
Bagan 4.2 Desain <i>Flowchart</i> Media	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Penelitian.....	110
Lampiran 2. SK Pembimbing	111
Lampiran 3. Perpanjangan SK Pembimbing	113
Lampiran 4. Kartu Bimbingan I	115
Lampiran 5. Kartu Bimbingan II	119
Lampiran 6. Persetujuan mengikuti ujian akhir	122
Lampiran 7. Tabel perbaikan skripsi	124
Lampiran 8. Izin jilid skripsi	125
Lampiran 9. Plagiasi skripsi	126
Lampiran 10. Surat Permohonan Penelitian.....	127
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	128
Lampiran 12. Surat keterangan telah selesai melaksanakan penelitian ..	129
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Materi I.....	130
Lampiran 14. Lembar Validasi Ahli Materi II	135
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	140
Lampiran 16. Lembar Validasi Butir Tes	142
Lampiran 17. Lembar Validasi Ahli Media	144
Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	147
Lampiran 19. Bahan Ajar	166
Lampiran 20. Butir Soal.....	187
Lampiran 21. Lembar Jawaban <i>Pretest</i>	198
Lampiran 22. Lembar Jawaban <i>Posttest</i>	206
Lampiran 23. Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	212
Lampiran 24. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pretest</i>	214
Lampiran 25. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Posttest</i>	216
Lampiran 26. Tampilan Media Presentasi Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Dengan Materi Palembang Pada Masa Pendudukan Jepang	217
Lampiran 27. Dokumentasi Penerapan Media Berbasis <i>Articulate</i> <i>Storyline</i>	263

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia dan pendidikan saling berkaitan, bahkan sejak manusia terlahir didunia, manusia memerlukan pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan mengembangkan potensi dalam diri manusia. Pendidikan menurut undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa, dan negara (Pidarta,2007:10-11). Dalam UU RI.No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa” (ayat 1, Pasal 4).Selanjutnya ayat (1) Pasal 5 menyatakan:”Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu” (Wahyudin,2008:1.34).

Pendidikan nasional sebagai suatu sistem yang mempunyai tujuan seperti yang dicantumkan pada undang-undang pendidikan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Ikhsan,2003:115).

Dr. M.J. Lengeveld menyatakan pendidikan itu secara mutlak merupakan tujuan yang mencakup sesuatu nilai yang tinggi, mencakup nilai kesusilaan, mencakup nilai yang membimbing anak dalam menunaikan tugas hidupnya, mencakup nilai yang memberi *self standing herd* kerohanian pada anak (Abu dan Uhbiyati,2001:28), sedangkan menurut Hamalik (2004) yang dikutip oleh Cahyo

(2013:17) mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Daryanto (2010:1) pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) suatu negara dalam melangsungkan keberlanjutan generasi hingga masa yang akan datang. Sebagai cara mengembangkan potensi tersebut, maka teknologi informasi juga dikembangkan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Menurut (Sudarsana, 2016), pendidikan dapat menjadikan sumber daya manusia lebih cepat mengerti dan siap dalam menghadapi perubahan dan pembangunan suatu negara. Pendidikan tidak hanya berperan besar dalam kemajuan bangsa, melainkan juga berkaitan dengan pasar bebas yang semakin kompetitif, pendidikan hendaknya dipandang dapat mengakomodir masyarakat agar suatu negara memiliki manusia-manusia yang berkualitas.

Sumber daya manusia merupakan modal dasar pembangunan yang terpenting selain faktor pembangunan seperti uang, organisasi, dan sarana, karena ketika kualitas sumber daya manusia berkembang dan meningkat akan mampu mewujudkan faktor pembangunan tersebut (Miarso,2013:485). Perkembangan teknologi pendidikan menghasilkan berbagai macam konsep dan praktek pendidikan yang memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Meningkatkan kualitas pendidikan mutlak diperlukan guna meningkatkan kesejahteraan bangsa. Upaya untuk peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan dengan berbagai cara dan pada berbagai komponen pendidikan. Pelatihan pendidik terus dilakukan diadakan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang dianggap sesuai untuk setiap topik pembelajaran dan setiap tingkat pendidikan. Menyadari berfungsi dan mencapai tujuan pendidikan,

meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas adalah salah satu hal yang penting (Education and Advice, 2018).

Teknologi telah menjadi bagian integral dari tiap kehidupan masyarakat sejak ribuan tahun yang lalu. Pada zaman batu pun telah ada teknologi, seperti misalnya yang digunakan membangun piramida, untuk membuat api, dan lain-lain. Makin maju suatu masyarakat, makin banyak dan canggih teknologi yang ditemukan dan digunakan (Miarso,2013:290). Menurut pendapat Levine & Donitsa-Schmidt (1998) yang dikutip (Schmid and Petko, 2019) penggunaan teknologi dan perangkat digital secara rutin berdampak positif berpengaruh pada keterampilan digital dan sikap terhadap teknologi . Oleh karena itu sekolah dihadapkan pada harapan yang tinggi teknologi pendidikan akan teritegrasi kedalam proses pembelajaran di kelas (Schmid and Petko, 2019). Tetapi pada kenyataanya kebanyakan sekolah khususnya di Sumatera Selatan, para pendidik jarang menggunakan teknologi hanya sebatas pembuatan RPP akibatnya ketika keadaan darurat dan memerlukan lebih banyak bantuan teknologi peserta didik menjadi korban.

Pada tahun 2020 sampai sekarang, *Coronavirus* (Covid-19) telah mendatangkan masalah dimasa modern ini, dampaknya bertahan lama dan akan terus berlanjut disetiap sektor kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Hanafi *et al.*, 2021), berdampak signifikan pada hasil pendidikan peserta didik (Lim, 2020). Pendidik hanya menggunakan teknologi untuk tujuan menyelesaikan administrasi (Mourlam *et al.*, 2020), akibat ketika pandemi sekarang pendidik mengalami kesulitan untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut (Divayana, Suyasa and Widiartini, 2021) pergeseran paradigma, pendekatan model dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan teknologi. Hannah (2013) yang dikutip oleh (Khlaif, Gok and Kouraïchi, 2019) pendidik adalah pilar utama dalam mengatur lingkungan belajar dengan memberikan pembelajaran langsung, aktif, dan otentik kepada siswa. Itu berarti bahwa tugas seorang pendidik mengatur proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka dengan

aktif dalam memberikan penjelasan agar dapat dipercaya oleh peserta didik sebagai seorang pendidik yang profesional. Tetapi pada saat pandemi untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara langsung itu tidak mungkin oleh karena itu pendidik harus pandai menggunakan teknologi agar dapat aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi secara otentik, selain itu yang paling penting sekolah sebagai lembaga pendidikan tempat peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan harus ikut serta dalam membantu proses pembelajaran agar tetap aktif dimasa pandemi ini.

Peran penting pendidik 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 di mana peserta didik mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan saat ini dan sebelumnya (Ibáñez *et al.*, 2020).

Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara. Menurut Gagne dalam Wena (2012:10) bahwa, pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan 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 Djamarah dan Zain (2013:120) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Elektro *et al.*, 2016).

Menurut Darmawan (2012) dalam (Pratama, 2019) 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 komputer dengan memanfaatkan *hardware* maupun *software* yang ada. Menurut pendapat dari Sadirman dkk (2014:17) dalam Zaini (2021:350) Media berperan penting pada kurikulum 2013 yang berfokus pada upaya proses belajar peserta didik, Hal itu sejalan dengan kegunaan media pada proses pembelajaran yakni dapat menanggulangi perilaku pasif, keterbatasan ruang, waktu, dan juga daya indera. Media pembelajaran membantu guru dan siswa dalam transfer ilmu, terlebih era industri 4.0 dimana kondisi mengharuskan segalanya menggunakan teknologi, termasuk di dalam dunia pendidikan harus bisa mengintegrasikan teknologi. Terdapat banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi (Anshori dan Syam, 2018).

Peneliti melakukan observasi dua kali, observasi sebelum pandemi dan saat pandemi. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Februari 2020 dengan pendidik dan peserta didik Kelas X IIS 4 dan SMA Negeri 10 Palembang (pada tahun 2021 kelas XI IIS 4), diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung jarang penggunaan media pembelajaran. Bagi pendidik membuka halaman aplikasi atau *web* pembelajaran itu memakan banyak waktu, sedangkan banyak materi yang harus diselesaikan. Ada hari dimana proses pembelajaran menjadi tidak efektif seperti hari libur nasional, tanggal merah, dan acara penting yang dapat menghentikan proses pembelajaran pada hari itu. Selain itu menurut pendidik dengan ceramah pembelajaran bisa cepat diselesaikan pada satu pertemuan. Pendidik jarang menggunakan media pembelajaran dan terbiasa dengan metode ceramah tanpa melihat bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda. 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 memulai ceramah, karena tidak setiap peserta didik gaya belajarnya audiotori. Menurut (Hartati, 2015) 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 auditorial, gaya belajar ini mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang didengarnya. 3. Dan yang terakhir yaitu, gaya belajar kinestetik. Gaya belajar Kinestetik merupakan cara belajar dengan mengandalkan gerakan. Dari beberapa tipe gaya belajar yang dijelaskan diatas, maka media yang cocok untuk tipe gaya belajar peserta didik adalah media visual seperti *Articulate Storyline*, *Articulate 13* dan jenis media lainnya.

Pada saat peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah disertai beberapa media, yaitu media presentasi dan media video pembelajaran. Sebagian besar peserta didik lebih memahami pembelajaran dengan metode ceramah disertai media presentasi daripada video pembelajaran. Hasil dari pemahaman tersebut didapatkan peneliti pada saat akhir pembelajaran atau pada saat peserta didik disuruh menyimpulkan materi pada hari itu. Maka dapat dinyatakan bahwa rata-rata gaya belajar peserta didik adalah visual. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran visual yang efisien, menarik, dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut Reardon dan Nourie, S, yang dikutip oleh (Widayanti, 2013) masing-masing siswa cenderung mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda yang berguna untuk pembelajaran, pemrosesan dan komunikasi. Setiap siswa tidak hanya cenderung pada satu gaya belajar, mereka juga memanfaatkan kombinasi gaya belajar tertentu yang memberikan mereka bakat dan kekurangan alami tertentu.

Pada tanggal 31 Maret 2021, peneliti kembali melakukan observasi. Pada observasi yang kedua ini peneliti melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan ibu Wirda Indraswari, S.Pd.,M.Si yang merupakan guru mata pelajaran sejarah di SMAN 10 Palembang. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa pada saat pandemi seperti sekarang ini, untuk melakukan interaksi dengan peserta didik

guru menggunakan berbagai media, seperti *telegram*, video pembelajaran, *whatsApp* dan *Qualitva*. Lalu peserta didik diberi tugas sesuai materi yang dipelajari hari ini. Pada saat pandemi seperti sekarang, pembelajaran menggunakan teknologi, pemberian tugas masih dilakukan tetapi tidak terlalu sering.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran: 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain. 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. 3) Media proyeksi seperti *slide*, *filmstrip*, film, penggunaan OHP dan lain-lain. 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan (Harjanto,2010:237-238). Penggunaan media bukan dinilai dari kecanggihannya tetapi yang lebih penting adalah peran media tersebut dalam membantu proses pembelajaran dikelas..

Dari permasalahan diatas, maka peneliti memilih *Articulate Storyline* sebagai media yang akan dikembangkan. *Articulate Storyline* adalah 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 multimedia interaktif. Media ini juga menyediakan 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 dalam dari materi, serta tombol navigasi yang berupa *next*, *back* dan *submit* yang selalu berada di bawah layar dan sudah tersedia otomatis di dalam media (Ilmiah and Biologi, 2017).

Darmawan (2016) yang dikutip oleh (Setyaningsih, Rusijono and Wahyudi, 2020) menyatakan bahwa *articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, *web personal* maupun *word processing*, melalui *templete* yang di publish baik *offline* maupun *online*. Menurut (Yahya, 2020) *Articulate Storyline* memiliki beberapa fitur yang mirip dengan *power point*. Hal yang membedakan dengan *power point* salah satunya adalah menu *trigger*, *states*, dan *timeline*.

Dibandingkan dengan media lain yang sejenis, seperti , *Prezi*, *Emaze*, dan *Microsoft Power Point*. *Articulate* jauh lebih menarik daripada beberapa media presentasi yang disebutkan tadi. Sebagai contoh perbandingan adalah *Microsoft Power Point*. Adapun kekurangan kekurangan dari media *Microsoft Powerpoint* menurut (Tambunan and Sinuraya, 2014) diantaranya adalah:1). Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. 2). Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut. 3). Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15"), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut. 4). Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Setidaknya pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate* ini pernah dibahas oleh beberapa peneliti. Pertama, Kholifah dan Santosa (2016) yang melakukan penelitian dengan judul” Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Articulate* 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 diperoleh 20

siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 83% dan 4 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 17%.

Kedua, Yasin (2017) yang melakukan penelitian dengan judul “Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA”. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, diperoleh bahwa media *Articulate* yang dikembangkan sangat layak secara teoritis. Ketiga, Arwanda, Irianto, dan Andriani (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”, dari hasil penelitian menyatakan bahwa peserta didik merespon media dengan sangat baik.

Keempat, Suhailah, Mutaqqin, Suhada, dan Jamaluddin, serta Paujiah (2021) dengan judul penelitian “*Articulate Storyline* : Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel”, dari penelitian Suhailah, dkk tersebut didapatkan hasil bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* mendapat respon yang positif dari peserta didik, dengan dibuktikan nilai rata-rata peserta didik adalah 83,1%.

Perbedaan penelitian peneliti dengan keempat penelitian diatas adalah mencakup jenjang, kelas, mata pelajaran, dan jenis penelitian, sebab penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada mata pelajaran sejarah kelas XI Sekolah Menengah Atas dengan jenis penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media presentasi. Persamaannya adalah peneliti dan keempat peneliti diatas menggunakan media yang sama yaitu *Articulate*. Baik peneliti maupun pendahulu peneliti, dalam menggunakan media ini bertujuan sama menghasilkan produk yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Serta dari empat penelitian diatas, penelitian pertama sampai penelitian keempat menggunakan metode penelitian pengembangan.

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, serta efektif bagi pendidik dan peserta didik dengan judul penelitian”**Pengembangan Media Presentasi Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang**”

1.2. Rumusan Masalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan media presentasi *Articulate Storyline* Pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Palembang yang valid?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran dengan penggunaan media presentasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media presentasi berbasis *Articulate Storyline* yang valid pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Palembang
2. Mengembangkan media presentasi berbasis *Articulate Storyline* yang memiliki dampak efektivitas pada mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA Negeri 10 Palembang

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini:

1. Secara teoritis
 - 1) Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas.
2. Secara Praktis
 - 1) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran Sejarah.
 - 2) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperbaiki proses pembelajaran.
 - 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai arsip yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran atau sebagai perbaikan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Pidarta, Made.2007. *Landasan Kependidikan*.Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wahyudin, Din, dkk. 2008. *Pengantar Pendidikan*: Jakarta.
- Ikhsan, Fuad.2003.*Dasar-dasar Kependidikan*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, Nur. 2001. *Ilmu Pendidikan*.
Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, N. Agus.2013.*Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*.Jogjakarta:DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Daryanto.2010.*Evaluasi Pendidikan*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi.2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.
Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wena, Made. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Biologi, J. P. (2018) 'Biogenerasi', 3(2).
- Comercial, B. and Pesqueros, D. E. P. (2014) 'No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title', 16(2).
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A. and Widiartini, N. K. (2021) 'An innovative model as evaluation model for information technology-based learning at ICT vocational schools', *Heliyon*. Elsevier Ltd, 7(2), p. e06347. doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e06347.
- Education, A. and Advice, S. (2018) '赵敏 1, 郝伟 2, 李静 3* (1.)', 17(14), pp. 63–65. doi: 10.15900/j.cnki.zylf1995.2018.02.001.
- Elektro, P. T. *et al.* (2016) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STUDIO ' 13 KOMPETENSI DASAR ARSITEKTUR DAN PRINSIP KERJA FUNGSI

SETIAP BLOK PLC DI SMK NEGERI 1 SAMPANG

- Fachrory Akbar Ghozali Puput Wanarti Rusimamto Abstrak', pp. 1–6.
- Hanafi, Y. *et al.* (2021) 'The new identity of Indonesian Islamic boarding schools in the "new normal": the education leadership response to COVID-19', *Heliyon*, 7(3). doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e06549.
- Hartati, L. (2015) 'Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap Siswa pada Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), pp. 224–235.
doi: 10.30998/formatif.v3i3.128.
- Ibáñez, M. B. *et al.* (2020) 'Impact of augmented reality technology on academic achievement and motivation of students from public and private Mexican schools. A case study in a middle-school geometry course', *Computers and Education*, 145(May 2019).
doi: 10.1016/j.compedu.2019.103734.
- Ilmiah, B. and Biologi, P. (2017) 'BioEdu BioEdu', 6(2).
- Khlaif, Z., Gok, F. and Kouraïchi, B. (2019) 'How teachers in middle schools design technology integration activities', *Teaching and Teacher Education*. Elsevier Ltd, 78, pp. 141–150.
doi: 10.1016/j.tate.2018.11.014.
- Lim, S. S. (2020) 'Parental chronic illness and child education: Evidence from children in Indonesia', *International Journal of Educational Development*. Elsevier, 73(April 2019), p. 102099.
doi: 10.1016/j.ijedudev.2019.102099.
- Mourlam, D. J. *et al.* (2020) "'It's fun!'" using students' voices to understand the impact of school digital technology integration on their well-being', *Computers and Education*. Elsevier Ltd, 159(July), p. 104003. doi: 10.1016/j.compedu.2020.104003.
- 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), pp. 19–35.

doi: 10.33373/dms.v7i1.1631.

- Schmid, R. and Petko, D. (2019) 'Does the use of educational technology in personalized learning environments correlate with self-reported digital skills and beliefs of secondary-school students?', *Computers and Education*. Elsevier, 136(September 2018), pp. 75–86.
doi: 10.1016/j.compedu.2019.03.006.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R. and 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), pp. 144–156.
doi: 10.30651/didaktis.v20i2.4772.
- Sudarsana, I. K. (2016) 'Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upaya pembangunan Sumber Daya Manusia', *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), p. 1. doi: 10.25078/jpm.v1i1.34.
- Widayanti, F. D. (2013) 'Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas', *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1). doi: 10.18551/erudio.2-1.2.
- Yahya, R. (2020) 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan', *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), pp. 78–91.