J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.2, Februari 2025

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* 3 Terhadap Kemampuan Berpikir Historis Siswa di Kelas XII SMA Negeri 4 Pandeglang

Neng Mutiah[1], Rikza Fauzan[2], Arif Permana Putra[3]
[1,2,3]Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
E-mail: 2288200057@untirta.ac.id[1]

Article History:
Received: 01 Januari 2025
Revised: 24 Januari 2025
Accepted: 27 Januari 2025

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline 3, History Learning, Historical Thinking*

Abstract: *This study aims to determine the effect of Articulate Storyline 3 interactive learning media on the historical thinking ability of class XII students in History subject at SMA Negeri 4 Pandeglang. The research method used in this research is quasi-experiment. Data collection was carried out through purposive sample technique with class XII-5 as many as 40 students as an experimental class using Articulate Storyline 3 interactive learning media and class XII-1 as many as 40 students as a control class using YouTube video learning media. The results of the study are as follows; there is an effect of Articulate Storyline 3 interactive learning media on students' historical thinking ability, hypothesis testing through a two-party t-test there is an increase in students' historical thinking ability by obtaining a Sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05 then H_a is accepted and H_0 is rejected, which means there is an increase in students' historical thinking ability in class XII history subjects at SMA Negeri 4 Pandeglang after using Articulate Storyline interactive learning media. Basically, the Articulate Storyline 3 application can be used as a recommendation as a digital learning media that serves to determine the level of student understanding of learning material, especially in history subjects which has the aim of one of which is to develop students' historical thinking skills.*

PENDAHULUAN

Membahas pendidikan adalah proses yang berkelanjutan karena melibatkan pengembangan kemampuan yang melekat pada pikiran dan jiwa seseorang. UU No. 20 tahun 2003 yang membahas sistem pendidikan, menegaskan bahwa pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 dan Masyarakat". Pembelajaran sejarah menurut Susanto (2018) adalah interaksi yang terjadi ketika peserta didik belajar tentang masa lampau di masa yang akan datang, pendidikan sejarah merupakan suatu

disiplin ilmu yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai tentang proses perubahan dan perkembangan sosial di Indonesia dan dunia dari masa lampau sampai masa kini, pembelajaran sejarah juga sebagai salah satu cara untuk membentuk sikap sosial. Belajar sejarah tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga membiasakan siswa dengan prinsip-prinsip luhur bangsa Indonesia. Dalam situasi yang ideal, fokus di sekolah menengah haruslah pada pengembangan kemampuan berpikir historis siswa melalui pembelajaran sejarah.

Ketika mempelajari sejarah, guru dan siswa harus menerapkan pemikiran historis, menurut (Wineburg, 2006) berpikir historis merupakan cara berpikir yang mengharuskan siswa untuk bisa melihat dan memahami peristiwa masa lalu dengan kacamata kehidupan saat ini maka dari itu siswa dapat mengaitkan peristiwa tersebut secara kritis dan mampu menganalisis peristiwa sesuai dengan konteks waktu. Namun setelah melakukan observasi di SMA Negeri 4 Pandeglang, bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif masih belum di terapkan pada siswa, sehingga menimbulkan kejenuhan karena siswa hanya mengandalkan buku teks sejarah untuk belajar. Pembelajaran sejarah juga kerap menggunakan Video *YouTube* sebagai media ketika di kelas, selain itu penggunaan media pembelajaran sejarah lebih disesuaikan dengan karakteristik siswa. Walupun begitu, usaha yang dilakukan guru ketika sudah menggunakan media pembelajaran terkadang masih saja membuat siswa belum memperhatikan pembelajaran yang berlangsung, hal ini terjadi karena pada saat penggunaan media pembelajaran harus ada sesuatu sebagai pemantik agar siswa turut mengikuti pembelajaran secara menyeluruh. Contohnya Ketika guru menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*, siswa tetap saja kurang memperhatikan pembelajaran jika *PowerPoint* yang ditampilkan tidak menarik bagi siswa. Karena penggunaan media pembelajaran yang kurang diterapkan, hal tersebut dapat membuat rasa ingin tahu siswa rendah. Ini membuat lemahnya kemampuan siswa dalam pemecahan permasalahan, penafsiran masa lalu dan mengidentifikasi pola sebab akibat dan waktu.

Hal ini bisa menjadi masalah dan harus diatasi, mengingat kemampuan berpikir historis merupakan komponen penting dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, perlunya upaya untuk mengatasi kurangnya kemampuan historis siswa. Setelah diperhatikan lebih lanjut bahwa media pembelajaran interaktif diperlukan agar siswa dapat secara aktif terlibat dalam pelajaran sejarah, yang memungkinkan mereka untuk menerapkan keterampilan berpikir historis melalui kegiatan yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. *Articulate Storyline* 3 merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. *Articulate Storyline* 3 adalah sebuah *software* yang menghadirkan berbagai fitur seperti video, gambar, animasi, foto, audio, dan elemen lainnya. Dengan konsep *e-learning* yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, *Articulate Storyline* 3 berperan sebagai perangkat lunak pendukung pembelajaran. Hasil dari plot yang ditulis dengan baik adalah situs *web, CD, file dan HTML* 5. Selain memiliki fitur yang mudah digunakan, perangkat ini juga menggabungkan elemen audio, visual dan audio visual untuk menciptakan media interaktif. Itu juga dilengkapi dengan ikon animasi yang dapat dipilih berdasarkan preferensi siswa (Juhaeni, dkk. 2021).

Media yang dibuat untuk siswa kelas XII ini akan menampilkan media yang dirancang secara menarik dan efektif. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 ini, kemampuan berpikir historis siswa dapat ditingkatkan, melalui pemahaman siswa dalam Pelajaran Sejarah sehingga memunculkan keinginan siswa untuk bertanya seputar materi sejarah yang berlangsung dan menjawab pertanyaan guru pada saat proses pembelajaran yang mengacu pada indikator-indikator kemampuan berpikir historis menurut Wineburg, khususnya mengenai materi demokrasi liberal hingga demokrasi terpimpin.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan yang jelas. Pendekatan ilmiah menggambarkan karakteristik keilmuan yang bersifat rasional, empiris, dan sistematis (Sugiono, 2023). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* tipe *nonequivalent control group design.* Metode kuantitatif pendekatan ilmiah yang digunakan dalam mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika dan bantuan komputer (Abdullah dkk, 2022). *Quasi eksperimen* merupakan desain penelitian yang melibatkan kelas kontrol, namun tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya kelas eksperimen (Sugiono, 2023). Kedua kelompok tersebut diberikan pretest, kemudian masing-masing kelompok diberikan perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen diberikan perlakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3, sementara itu kelas kontrol diberikan media pembelajaran video *Youtube*. Pada tahap akhir, kedua kelompok diberikan postest untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan setiap kelompok untuk melihat perbedaan kemampuan berpikir historis pada kelas eksperimen dan kelas control (Sugiono,2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada 30 September 2024 sampai 30 Oktober 2024 di SMA Negeri 4 Pandeglang bertujuan untuk mengetahui dan mengukur pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 terhadap kemampuan berpikir historis siswa di SMA Negeri 4 Pandeglang dengan fokus materi yaitu "demokrasi liberal hingga demokrasi terpimpin". Instrumen soal yang dibuat sebanyak 20 butir soal pilihan ganda sebagai alat evaluasi yang disusun berdasarkan indikator berpikir historis menurut Sam Wineburg. Data hasil pretest diolah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakukan, dan data postest diolah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 terhadap kemampuan berpikir historis siswa si kelas XII.

1. Pretest

Pretest dilaksanakan pada tanggal 8 0ktober 2024 di kelas XII-1 (kelas kontrol) dan pada tanggal 9 Oktober 2024 di kelas XII-5 (kelas eksperimen). Setelah *pretest* selesai diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil data *pretest* menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Dari hasil data *pretest* tersebut diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar (38,97) sedangkan kelas kontrol sebesar (37,5). Selanjutnya dilakukan uji prasyarat termasuk uji normalitas dan uji homogenitas untuk kedua kelompok. Pada uji normalitas kelas eksperimen memperoleh l_{hitung} kelas eksperimen 0,1227 < l_{tabel} yaitu 0,1386, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai l_{hitung} sebesar 0,1281 < l_{tabel} yaitu 0,1386, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas kontrol juga berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas menunjukkan F_{hitung} sebesar 1,476 ≤ nilai F_{tabel} 1,704 hal ini menunjukkan bahwa data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama atau homogen. Dalam penelitian ini, hasil uji-t menunjukan bahwa α=0,05≤ Sig 0,340 sehingga Ho diterima dan Ha ditolak. Ini berarti bahwa hasil pretest menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal pembelajaran yang sama.

2. Pembelajaran Di Kelas Eksperimen

Berdasarkan fakta di lapangan, penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran sejarah kelas XII-5 di SMA Negeri 4 Pandeglang. Hal ini terjadi karena siswa tidak hanya diam dan menerima informasi dari guru, tetapi

juga didorong untuk lebih interaktif baik dengan guru maupun dengan media pembelajarannya sendiri. Selain itu, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 ini digabungkan dengan model pembelajaran interaktif Emma Holmes (1995) dalam (Irsyadi, 2011) yang tahapannya yaitu 1). Pengantar (*introduction*); 2). Aktivitas atau pemecahan masalah (*aktivity/problem solving*); 3). Fase saling membagi dan diskusi (*sharing and discusing*); 4). Fase meringkas (*summaring*) dan 5). Penilaian unit belajar materi (*assesment of learning of unit material).* Pada tahap pengantar, guru memberikan pemahaman awal dan pertanyaan pemantik atas materi yang sudah di pelajari dan materi yang akan di pelajari dan menampilkan *barcode* untuk mendownload aplikasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3. Selanjutnya tahap aktifitas atau pemecahan masalah, siswa di buat kelompok dan Bersama-sama mempelajari materi dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3, setelah mempelajari materi, siswa ditugaskan untuk membuat poster berdasarkan arahan dari guru di kelas, hal ini dilakukan agar penggunaan media interaktif siswa bisa di gabungkan denga model pembelajaran interaktif sehingga pembelajaran bisa lebih aktif dan efektif. Selanjutnya adalah tahap saling membagi dan diskusi, pada tahap ini siswa melakukan presentasi atas poster dan topik yang dibahas. Selanjutnya adalah tahap meringkas, pada tahap ini guru menyimpulkan hasil dari materi yang telah di kumpulkan dan di buat oleh siswa. Selanjutnya tahap terakhir adalah penilaian unit belajar, setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif, guru mengevaluasi atas jalannya presentasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh siswa.

3. Posttest

Setelah dilakukan dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya kedua kelas tersebut diberikan posttest untuk mengukur kembali pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan. Soal posttes yang diberikan berupa soal uraian sebanyak 10 soal. Posttest dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2024 di kelas kontrol dan 30 Oktober 2024 di kelas eksperimen. Setelah posttest selesai diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil data posttest menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Dari hasil data posttes tersebut diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar (82,3) sedangkan kelas kontrol sebesar (36,6). Selanjutnya dilakukan uji prasyarat termasuk uji normalitas dan uji homogenitas untuk kedua kelompok. Pada uji normalitas kelas eksperimen memperoleh nilai l_{hitung} kelas eksperimen 0,1349 < l_{tabel} yaitu 0,1386, sehingga dapat disimpulkan bahwa data postest kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai l_{hitung} sebesar 0,1377 < dari l_{tabel} yaitu 0,1386, maka data kedua kelompok mempunyai varian yang homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat melalui uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan statistik parametrik dengan asumsi bahwa data bersifat normal dan homogen. Data kemudian dianalisis menggunakan uji-t Dalam penelitian ini, hasil uji-t menunjukan bahwa α=0,05 > Sig 0,000 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Ini berarti bahwa hasil postest menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 terhadap kemampuan berpikir historis siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Pandeglang. Kesimpulan dari uji-t dua pihak adalah bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir historis siswa.

4. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* 3

Berdasarkan data *posttest* persentase kemampuan berpikir historis menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* 3, kelas eksperimen lebih unggul di semua soal indikator yang diujikan dalam kemampuan berpikir historis. Soal tersebut antara lain adalah soal nomor 3 (Berpikir dalam konteks) sebesar 75%, soal nomor 4 (Berpikir dalam konteks sebesar 90%, soal nomor 11 (Berpikir

dalam konteks) sebesar 70%, soal nomor 13 (Berpikir dalam konteks) sebesar 70%, soal nomor 14 (Berpikir dalam konteks) sebesar 60%. Untuk soal nomor 15 (Berpikir dalam konteks) memiliki besaran kelas eksperimen 63%. Sedangkan untuk soal nomor 16 (Berpikir dalam konteks) kelas eksperimen sebesar 80%, soal nomor 17 (Berpikir dalam konteks) dikelas eksperimen sebesar 79% dan soal nomor 18 (kemampuan memahami sebab-Akibat) dikelas eksperimen sebesar 88%.

Soal nomor 19 (Berpikir dalam konteks) sebesar 90%, soal nomor 21 (kemampuan memahami sebab-Akibat) sebesar 93%, soal nomor 22 (Kronologi dan Kesinambungan) sebesar 90%, soal nomor 23 (kemampuan memahami sebab-Akibat) sebesar 70%, soal nomor 24 (Kronologi dan Kesinambungan) sebesar 90%. Untuk soal nomor 25 (kemampuan memahami sebab-Akibat) memiliki besaran persentase yang sama antara kelas eksperimen 93%. Sedangkan untuk soal nomor 26 (kemampuan memahami sebab-Akibat) kelas eksperimen sebesar 90% soal nomor 27 (Interpretasi dan Bukti) dikelas eksperimen sebesar 93% dan soal nomor 28 (Interpretasi dan Bukti) dikelas eksperimen sebesar 90% Soal nomor 29 (Interpretasi dan Bukti) dikelas eksperimen sebesar 88% dan soal nomor 30 (Interpretasi dan Bukti) dikelas eksperimen sebesar 88%.

Berdasarkan fakta di lapangan, penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran sejarah kelas XII-5 di SMA Negeri 4 Pandeglang. Hal ini terjadi karena siswa tidak hanya diam dan menerima informasi dari guru, tetapi juga didorong untuk lebih interaktif baik dengan guru maupun dengan media pembelajarannya sendiri. Selain itu, media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 ini digabungkan dengan model pembelajaran interaktif Emma Holmes (1995) dalam (Irsyadi, 2011) yang tahapannya yaitu 1). Pengantar (*introduction*); 2). Aktivitas atau pemecahan masalah (*aktivity/problem solving*); 3). Fase saling membagi dan diskusi (*sharing and discusing*); 4). Fase meringkas (*summaring*) dan 5). Penilaian unit belajar materi (*assesment of learning of unit material).* Pada tahap pengantar, guru memberikan pemahaman awal dan pertanyaan pemantik atas materi yang sudah di pelajari dan materi yang akan di pelajari dan menampilkan *barcode* untuk mendownload aplikasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3. Selanjutnya tahap aktifitas atau pemecahan masalah, siswa di buat kelompok dan Bersama-sama mempelajari materi dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3, setelah mempelajari materi, siswa ditugaskan untuk membuat poster berdasarkan arahan dari guru di kelas, hal ini dilakukan agar penggunaan media interaktif siswa bisa di gabungkan denga model pembelajaran interaktif sehingga pembelajaran bisa lebih aktif dan efektif. Selanjutnya adalah tahap saling membagi dan diskusi, pada tahap ini siswa melakukan presentasi atas poster dan topik yang dibahas. Selanjutnya adalah tahap meringkas, pada tahap ini guru menyimpulkan hasil dari materi yang telah di kumpulkan dan di buat oleh siswa. Selanjutnya tahap terakhir adalah penilaian unit belajar, setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif, guru mengevaluasi atas jalannya presentasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh siswa.

Terdapat tiga aspek yang ditemukan dalam penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 ini. Pertama, penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 meningkatakn keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena siswa ikut mempelajari dengan mandiri media yang interaktif. Kedua, kemampuan untuk menyesuaikan gaya belajar, siswa dapat memperoleh gaya belajar yang bervariasi lewat media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 ini yaitu (visual, audio visual) ketiga, terjadinya proses pembelajaran tutor sebaya lewat model pembelajaran interaktif yang digabungkan dengan media pembelajaran interaktif yaitu memungkinkan siswa dengan kemampuan kognitif lebih rendah dapat belajar dari siswa yang

memiliki kemampuan kognitif lebih tinggi, sehingga mereka dapat maju bersama dalam menyelesaikan tugas.

Hal ini sejalan dengan prinsip teori belajar behaviorisme yaitu pembelajaran merupakan stimulus eksternal yang dimana membuat adanya respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 pada saat penggunaan aplikasi berlangsung. Dalam teori behaviorisme ini ada karakteristik yang harus di perhatikan yaitu penting dalam melakukan pembiasaan dan pengulangan dan juga proses pembelajaran yang berkelanjutkan dan juga ada dalam konteks (Wirandika, dkk. 2021). Media pembelajaran interkatif *Articulate Storyline* 3 ini sengaja di buat untuk siswa SMA dengan fitur soal evaluasi dimana siswa dapat mengerjakan soal tersebut dan pada akhir pengerjaan siswa dapat melihat hasil dari pengerjaan soal, serta diberikan jawaban yang benar. Hal ini dapat membuat siswa terus mempelajari materi serta soal secara berkelanjutan.

Selanjutnya adalah teori kognitif yang menekankan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam pikiran manusia dan sebuah usaha yang melibatkan aktivitas mental sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungannya, yang kemudian akan menghasilkan perubahan dalam segi pengetahuan, pemahaman, perilaku, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Proses belajar yang dimaksud dalam teori ini yaitu pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah ada dan terbentuk dalam diri seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman sebelumnya. Dengan memadukan teori pembelajaran kognitif dalam proses pembelajaran akan menjadikan siswa lebih aktif dan mandiri, serta membantu mereka memahami media pembelajaran dengan lebih mudah serta guru dapat membuat penilaian dengan mudah.

Dari penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 tersebut membuktikan bahwa rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 adalah sebesar 82,3 lebih baik dari rata-rata nilai *pre-test* siswa yang menggunakan media pembelajaran video *YouTube* yaitu sebesar 36,6.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan dalam penelitian, Berdasarkan analisis data statistik inferensial dari hasil *postest*, dengan nilai $\alpha = 0{,}05 >$ Sig 0,000 untuk uji dua pihak, maka dapat disimpulkan bahwa $p \neq 0$. Hal ini berarti terdapat pengaruh pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* 3 terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Pandeglang.

DAFTAR REFERENSI

Alti, Rahmi Mudia. dkk. (2022). *Media pembelajaran*. Padang: PT. Global eksekutif teknologi.

Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah.* Yogyakarta: Ombak

Arikunto Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nasution, Z. (2022). *Selayang Pandang Ilmu Pendidikan*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.

Ofianto dan Zahra. (2021). *Assesmen keterampilan berfikir historis (Historical Thinking).* Padang:

Duta Media Publishing.
Paggara, hamzah. dkk. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
Riduwan. (2012). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
Rosdiani. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV Alfabeta
Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung: Alfabeta Cv.
_____.(2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
Tukiran, Taniredja. (2014). *Penelitian Kuantitatif Sebuah Pengantar*. Bandung: Alfabeta.
Wineburg. (2006). *Berpikir historis: memetakan masa depan, mengajarkan masalalu.* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
Adi Pratomo dan Agus Irawan. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. Jurnal POSITIF. 1(1): 14-28.
Effendi, M. S. (2013). Desain Eksperimental dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Perspektif Pendidikan*. (Vol. 6, Issue 1, pp. 87–102).
Fakhri, A. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Menjawab Tantangan Sosial Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Proceeding Umsurabaya*.
Gulo, S. Harefa. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educavito: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
Habibah, M. (2022). Pengembangan Kompetensi Digital Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. *Sittah: Journal of Primary Education*, 3(1):76– 89.
Harini, R. Istiq'faroh. (2023). Konsep pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan implementasinya di Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, *1*(2), 81-94.
Hasanah, E. dkk (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.
Holmes, Emma. (1995). *New Directions in Elementary School Mathematics, Interactive Teaching and Learning.* Englewood Cliffs: Merrill.
Wiradika, H. Retnawati. (2021). *Contextual Learning in Elementary School: a Meta Analysis. Prog. Pendidik.* vol. 2 (3): 74–182.
Irsyadi. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan: STKIP PGRI Blitar.* 13 (2): 281-293.
Jannah, Raudatul. (2020). Implementasi Media Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Penguatan Mufrodat (Kosakata Bahasa Arab) Pada Siswa Kelas III MI Bustanul Ulum Kemiri 01 Kecamatan Panti Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Universitas Islam Jember*, 19(1), 89-104.
Juhaeni, J. dkk (2021). *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 8(2), 150.
Kaviza, M. (2021). *Penerapan Kemahiran Pemikiran Sejarah Dalam Pendidikan Sejarah: Satu Sorotan Kajian*. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, *6*(11), 490-500.
Khusnah, N. dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan *Articulate*

Storyline. Jurnal Analisa, 6(2), 197–208.

Maellaro, Rosemary. (2013). *The Learning Journy Bridge: from classroom concepts to leadership practices. Journy Leadership Education*, 12(1).

Mas'adah, Wasis dan Prastowo, Tjipto. (2019). *Development Of Guided Inquiry Learning Model By Articulate Storyline Media On Elasticity Materials To Increase Student"s Motivation And Learning Achievement*. International Journal of Scientific and Research Publications, 9(12): 32-438.

Moto, Maklonia Meling. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia Pendidikan*. *Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(1), 20-28.

Nisa, Ulfa Khoerun, Shavab, Jayusman, I. (2020). Pengaruh media permainan monopoli terhadap kemampuan berpikir historis siswa kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi*, 9(2), 189-202.

Putra, Arif Permana. dkk. (2022). Pemilihan aplikasi *active presenter* untuk pembuatan media pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 129-137

Pristiwanti, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911-7915.

Sapitri, Deni dan Bentri, Alwen. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Jurnal Inovtech*, 2(1): 1-8.

Sari, I. Gumiandari, S. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pasca Pembelajaran Daring Di SMKN 2 Cirebon. *Journal of Education and Culture (JEC)*, 2(3):1–11.

Setyaningsih, Sri. dkk (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).

Suryaman, M. (2020, October). Orientasi pengembangan kurikulum merdeka belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 13-28).

Susanto, S. (2017). Pengaruh Politik Hukum Terhadap Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Jurisprudence*, 6(1), 79.

Widoantono, Nugroho. (2017). Penerapan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ipa siswa kelas 5 sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *7*(3), 199-213.

Yasin, Apin Nasifah dan Ducha, Nur. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2): 169-174.

Badar, M. Z.(2020). *Pemikiran Sejarah Kuntowijoyo Dalam Kajian Filsafat Sejarah.* (Doctoral Dissertation). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Masruroh, N. C. (2021). *Pengaruh media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 terhadap pemahaman IPA pada pembelajaran daring kelas VI MIN 2 Sidoarjo*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Sasahan, EY. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Optik Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Fisika Pokok Bahasan Interferensi Cahaya*. (Doctoral Dissertation). Progam Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengembangan Media Pembelajaran.