PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.4, Juni 2026

Pengaruh Media Digital *Artstep* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X di SMK Pab 8 Sampali

Galih Raka Siwi [1], Samsidar Tanjung[2], Cindy Rizky Salsabila[3], Ita Salsalina Br Ginting[4]
Universitas Negeri Medan
E-mail: galihrakasiwi638@gmail.com[1], samsidar.tanjung55@gmail.com[2], cindyrizky0503@gmail.com[3], itasalsalina1109@gmail.com[4]

Article History:
Received: 11 April 2026
Revised: 04 Juni 2026
Accepted: 14 Juni 2026

Keywords: *Media Digital Artstep, Power Point, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Sejarah*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media digital, yaitu Artstep guna melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X di SMK PAB 8 Sampali. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK PAB 8 Sampali. Sampel menggunakan teknik Random sampling sebanyak 60 siswa. Kelas X-TKJ 2 sebagai kelas eksperimen menggunakan media digital Artstep, sedangkan kelas X-TKJ 1 sebagai kelas kontrol menggunakan media Power Point (PPT). Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen yaitu Pretest-Posttest Control Group Desain yang mana dalam pelaksanaannya kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih secara random. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar. Diperoleh hasil uji normalitas dan uji homogenitas yaitu sampel berdistribusi normal dan keduanya bersifat homogen. Dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil uji hopotesis dua sampel yaitu* T_{hitung} *(2.521) >* T_{tabel} *(1.671) dengan dengan signifikan 0,05. Rata-rata hasil belajar pada siswa kelas eksperimen sebesar 76.33, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 68.33. Terlihat jelas bahwa kedua kelas memiliki perbandingan hasil yang signifikan, penggunaan Media Digital Artstep terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X TKJ-2 SMK PAB 8 Sampali terbukti mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar, sesuai dengan hasil uji hipotesis.*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan IPTEK semakin pesat, kini manusia telah sampai pada era society 5.0 yang ditandai dengan semakin memusatnya peran teknologi dalam kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan modern, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan sangat penting untuk mendukung dan menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar antara guru dan

siswa di sekolah. Perkembangan IPTEK sangat memungkinkan kita untuk memperoleh akses Informasi mengenai pembelajaran dengan sangat luas, hal ini juga bisa menguntungkan untuk para guru karena bisa merancang proses belajar mengajar dan penyediaan materi yang menarik, praktis, tepat, dan efisien. Konsep society 5.0 memungkinkan manusia untuk mempergunakan ilmu pengetahuan modern untuk memberikan pelayanan bagi manusia. Sesuai dengan tujuan awal bahwa society 5.0 berupaya mewujudkan masyarakat yang begitu menikmati hidup dan merasakan kenyamanan. Revolusi industri memberikan perubahan bagi seluruh bidang kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dunia kerja, juga pada gaya hidup manusia yang pastinya sangat berpengaruh pada peradaban manusia di era tersebut. Pada pendidikan Indonesia pun selain berpengaruh pada kurikulum, model maupun metode pembelajaran, guru juga dituntut untuk memiliki penguasaan terhadap teknologi Kecerdasan Buatan. Pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan garda terdepan yang mampu meningkatkan potensi diri maupun kompetensi. Oleh karenanya sekolah harus menghasilkan dan memunculkan siswa yang siap menghadapi tantangan di era society 5.0.

Kemampuan guru dalam beradaptasi sangat di uji pada era ini, dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, guru harus mampu mengimbangi perkembangan itu dengan melakukan penelitian dan juga pengembangan keahlian yang ditekuni dalam dunia pendidikan agar menemukan metode dan cara belajar baru untuk di berikan kepada siswa. Guru harus mampu menyesuaikan diri dalam keadaan apa pun karna itu sebuah profesionalitas yang harus dijaga dan dipenuhi sebagai bagian dari profesi guru.

Pesatnya perkembangan media informasi pada era ini tidak dapat di pungkiri lagi, namun hal ini merupakan angin yang baik bagi tenaga pendidik Indonesia, dengan berkembangnya teknologi informasi ini kita dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan. kita secara bertahap dan perlahan, penggunaan media informasi juga sangat penting dalam pendidikan dengan akses mencari informasi yang telah dipermudah, lalu di sinilah peran guru menjadi penting. Guru sebagai pendidik harus mampu membuat siswa tertarik akan materi yang mereka ajarkan, dengan tujuan jika siswa tertarik maka mereka akan mencari tahu informasi-informasi secara otodidak dan menyukai materi tersebut, lalu guru-guru juga didukung oleh teknologi-teknologi media belajar yang dapat mempermanis cara mengajar yang diharapkan mampu membuat siswa dapat mencerna informasi yang diberikan lebih baik dan cepat dalam memahaminya sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai harapan.

Pembelajaran sejarah merupakan proses mempelajari peristiwa masa lalu dan bagaimana peristiwa tersebut membentuk dunia kita saat ini. Tujuan utamanya adalah untuk memahami bagaimana masyarakat, budaya, dan peradaban berkembang seiring waktu dan bagaimana peristiwa masa lalu memengaruhi keadaan saat ini. Pembelajaran sejarah berfungsi untuk media pendidikan karakter bangsa, dalam pendidikan karakter maka pembelajaran sejarah harus diarahkan untuk memahami dan menghayati nilai-nilai karakter yang tercermin dalam setiap sejarah. Inovasi pembelajaran sejarah sangat diperlukan untuk menjadikan mata pembelajaran sejarah sebagai media yang efektif dalam membentuk karakter siswa. Cara tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan potensi pendidikan sejarah dalam upaya membentuk karakter anak bangsa. Narasi sejarah yang sarat nilai diharapkan dapat menjadi sarana internalisasi karakter pada diri siswa melalui pembelajaran sejarah yang dilakukan.

Pada era modern, Pendidikan Sejarah menghadapi tantangan untuk menyajikan materi

yang informatif juga menarik bagi siswa. Dengan meningkatnya Keterampilan digital dan informasi yang berkembang sangat pesat, metode pengajaran konvensional sering kali dianggap kurang efektif sehingga dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan memicu hasil belajar yang tidak tercapai sesuai dengan standar yang ada. Oleh karena itu, diperlukan inovasi seperti pemanfaatan IPTEK untuk menyegarkan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu setelah melalui proses belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Artinya, hasil belajar bukan hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran. Adapun yang menjadi ranah utama dalam hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan menyeluruh yang dimiliki siswa sebagai indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar memiliki peran penting sebagai ukuran keberhasilan peserta didik dalam memahami materi Pelajaran, dasar evaluasi bagi guru dalam menilai efektivitas proses pembelajaran, serta landasan perbaikan terhadap metode, media, dan strategi pembelajaran. Namun pada kenyataannya pembelajaran sejarah masih dianggap sebagai pembelajaran yang kurang menarik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih sangat rendah. Merujuk atas pengamatan awal penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Oktober 2025 melalui wawancara dengan guru sejarah di SMK PAB 8 Desa Sampali, didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah masih tergolong rendah. Hal ini mampu dibuktikan pada Assesment Tengah Semester siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada mata Pelajaran Sejarah siswa dituntut untuk mencapai nilai KKM 75 Sementara masih banyak siswa yang hasil belajar sejarahnya masih di bawah KKM. Sebagai contoh siswa kelas X-TKJ 1 yang berjumlah 30 Siswa, namun siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 8. Selain itu juga ada kelas X-TKJ 2 yang berjumlah 30 Siswa namun yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 12.

Dari informasi yang diperoleh, dapat dilihat bahwa masalah siswa sering merasa jenuh dan kurang antusias saat belajar Sejarah karena guru mengalami keterbatasan waktu dalam pendalaman materi sejarah dan kurangnya penerapan model dan metode belajar juga menyebabnya tidak tercapainya seluruh materi Sejarah di sekolah dan hasil belajar yang diperoleh tergolong rendah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga cenderung kurang bervariasi dan kalaupun ada, biasanya hanya berupa PowerPoint dengan penjelasan sederhana. Guru juga masih sering menerapkan metode ceramah, yang membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi sejarah. Hal ini membuat pelajaran sejarah dianggap kurang menarik bagi peserta didik. Salah satu kendala yang dihadapi guru sejarah dalam membuat media pembelajaran adalah keterbatasan dalam memahami teknologi serta waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan media tersebut.

Di situasi seperti ini, Guru dituntut bukan hanya pintar dalam menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi guru juga harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam merancang pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, menentukan metode pembelajaran yang tepat, penggunaan media dan sumber belajar sangat diperlukan agar pembelajaran lebih terarah dan sistematis. Apabila seorang guru memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi, maka siswa akan menjadi paham dengan apa yang diajarkan dan mampu. mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari hari. Oleh karena itu, untuk mengembangkan pembelajaran Sejarah yang relevan dan menyenangkan diperlukan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar Sejarah.

Artsteps menyediakan lingkungan 3D yang memungkinkan pengguna untuk

membuat pameran virtual mereka sendiri. Platform ini gratis untuk digunakan dan relatif mudah dipelajari, bahkan bagi pemula. Pameran virtual yang dibuat di Artsteps dapat diakses oleh siapa saja di seluruh dunia melalui internet, tanpa perlu hadir secara fisik. Pengguna dapat berinteraksi dengan karya seni dalam pameran virtual, seperti memperbesar gambar atau melihat detail lebih lanjut. Artsteps memungkinkan pembuatan perjalanan berpemandu untuk membantu pengunjung menjelajahi pameran dengan lebih mudah dan terarah. Pameran virtual yang dibuat di Artsteps dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam situs web lain.

Artsteps banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang,termasuk pendidikan, Guru dan siswa dapat menggunakan Artsteps untuk membuat pameran virtual karya seni, proyek penelitian, atau materi pembelajaran lainnya. Seni dan Budaya, seniman dan institusi seni dapat menggunakan Artsteps untuk memamerkan karya mereka kepada audiens yang lebih luas. Pemasaran dan Promosi bisnis dapat menggunakan Artsteps untuk membuat pameran virtual produk mereka atau untuk mempromosikan layanan mereka. Artsteps dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai potensi desa atau daerah kepada masyarakat luas.

Pemanfaatan media digital Artsteps dapat berpengaruh dalam memecah kebekuan proses pembelajaran Sejarah dan membangun interaksi antara siswa dan guru. Artsteps memungkinkan belajar sejarah menjadi lebih menarik, imersif, dan interaktif karena memungkinkan pembuatan pameran digital yang dapat dijelajahi dalam ruang virtual 3D, mendukung konten seperti gambar, video, audio, dan objek 3D, serta dapat diakses melalui web atau realitas virtual (VR). Platform ini membuat proses belajar sejarah menjadi lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Artsteps dapat mengakomodasi siswa dengan gaya belajar yang berbeda, termasuk visual, auditori, dan kinestetik. Aplikasi ini menciptakan interaksi yang lebih baik antara fasilitator (guru) dan peserta didik (siswa) dalam lingkungan pembelajaran. Artsteps juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran tingkat SMK. Siswa SMK dituntut untuk memiliki keterampilan praktik, kreativitas, dan kemampuan mempresentasikan hasil karya secara profesional. Artstep mendukung kebutuhan tersebut melalui fitur penyajian ruang 3D yang memungkinkan siswa menampilkan hasil proyek, desain, foto, maupun video dalam bentuk pameran digital. Melalui penggunaan Artsteps, siswa dapat berlatih merancang tata letak ruang, mengelola media digital, serta menyusun narasi visual secara kreatif.

Hal ini sangat selaras dengan karakteristik pembelajaran SMK yang berbasis proyek (Project Based Learning) dan berorientasi pada produk. Selain itu, Artsteps mudah digunakan, dapat dikerjakan secara kolaboratif, dan memungkinkan presentasi karya tanpa memerlukan ruang fisik, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern di SMK. Oleh karena itu, Artsteps dipandang relevan dan efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi siswa SMK di berbagai bidang keahlian.

LANDASAN TEORI

A. Belajar

Menurut Zayadi & Ahmad, kata "belajar" dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan tingkah laku (*change of behaviour*) peserta didik, baik pada aspek pengetahuan, sikap, atau keterampilan sebagai hasil respons pembelajaran yang dilakukan guru (Lubis et al., 2024). Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Dalam tulisan Gusnarib yang mengkaji teori-teori belajar, ditegaskan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan, serta tujuan belajar mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap bahkan mencakup aspek seluruh organisme atau pribadi. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda, ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik.Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi (Gusnarib&Rosnawati, 2016).

B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa dalam keseluruhan proses pendidikan dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, banyak dipengaruhi oleh faktor bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik, baik faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar itu sendiri maupun faktor lain yang ada di luar individu tersebut. faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan Yakni, faktor intern dan faktor ekstren. Adapun faktor intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstren adalah faktor yang ada di luar individu (Nursyaidah, 2014).

C. Teori Hasil Belajar (Pendekatan Humanistik)

Dalam penelitian ini teori hasil belajar yang paling relevan dengan judul yang penulis ajukan adalah teori hasil belajar yang disebut dengan Teori Humanistik. Teori humanistik adalah teori yang menekankan peran motivasi, perasaan, dan kebutuhan individu dalam proses belajar. Teori ini dipilih karena secara langsung berkaitan dengan fokus penelitian yang menekankan pentingnya peran media digital Artstep sebagai kebutuhan individu dalam proses belajar. Salah satu tokoh teori belajar humanistik adalah Carl Rogers, ia menekankan pentingnya proses pembelajaran yang berkelanjutan dan lebih menghargai proses perkembangan individu (Hidayat et al., 2024)

D. Hasil Belajar

Menurut Dimyati Dan Mudjiono, hasil belajar ialah suatu hasil yang telah dicapai dalam bentuk angka-angka ataupun dalam bentuk skor setelah diberikan sebuah tes hasil belajar kepada setiap akhir pembelajaran berlangsung. Nilai yang sudah diperoleh siswa akan menjadi acuan untuk melihat seberapa penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran tersebut (Cahyana et al., 2024). belajar juga dapat didefinisikan sebagai tingkat penguasaan dan perubahan perilaku yang dicapai oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, yang mencakup kemampuan dalam tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks ini, hasil belajar tidak hanya mencerminkan seberapa banyak pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa, tetapi juga bagaimana mereka dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata, serta bagaimana sikap dan nilai-nilai yang mereka anut dapat mempengaruhi interaksi sosial dan emosional mereka.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2001), hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang mencakup penguasaan pengetahuan serta perkembangan proses kognitif yang lebih terstruktur. Dalam revisi Taksonomi Bloom, mereka mengemukakan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari seberapa banyak peserta didik mengingat informasi, tetapi juga bagaimana peserta didik memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Anderson dan Krathwohl membagi hasil belajar ke dalam dua dimensi utama, yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif.

E. Indikator Hasil Belajar

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (Fernando et al., 2024) menyatakan bahwa terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses belajar. Pertama, indikator tersebut mencakup kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang diajarkan, yang seharusnya mencapai tingkat prestasi yang tinggi, baik dalam konteks individu maupun dalam kelompok. Kedua, indikator lainnya adalah pencapaian perilaku yang telah ditetapkan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus (TIK), yang juga harus dapat dilihat baik pada tingkat individu maupun kelompok.

Menurut Benjamin S. Bloom (Nabillah & Abadi, 2019) indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

F. Hasil Belajar Sejarah

Menurut Sardiyo (2009), hasil belajar sejarah menekankan kemampuan berpikir historis siswa agar mampu menafsirkan peristiwa masa lalu secara kritis dan bermakna.Hasil belajar sejarah bukan hanya menguasai fakta masa lalu, tetapi juga kemampuan berpikir historis yang melatih siswa untuk menilai, membandingkan, dan menarik makna dari peristiwa (Sardiyo, 2009). Hasil belajar sejarah tidak hanya berkaitan dengan penguasaan fakta masa lalu, tetapi juga kemampuan berpikir historis. Pandangan ini menegaskan pentingnya pembelajaran sejarah yang melatih siswa untuk berpikir kritis, menafsirkan peristiwa, serta mengaitkan makna sejarah dengan kehidupan masa kini.

Menurut (Sapriya, 2009), hasil belajar sejarah tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari sikap dan nilai-nilai kebangsaan yang tumbuh dari kesadaran sejarah.Pembelajaran sejarah berorientasi pada pengembangan kesadaran sejarah dan nilai kebangsaan. Oleh karena itu, hasil belajar sejarah mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sejarah tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga dengan pembentukan sikap dan nilai-nilai kebangsaan. Pandangan ini menegaskan bahwa pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa agar memiliki rasa cinta tanah air, menghargai perjuangan bangsa, dan memiliki kesadaran akan identitas nasional. Dengan demikian, belajar sejarah bukan sekadar memahami peristiwa masa lalu, tetapi juga membangun kesadaran diri sebagai bagian dari bangsa yang memiliki tanggung jawab terhadap masa depan.

G. Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Marshall Meluhan dalam (Nurhasana, 2021) pengertian media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Media sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan berperan penting dalam dunia pendidikan, yang mana setiap guru membutuhkan media sebagai penunjang berhasilnya penyampaian informasi yang diberikan. Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak berjalan dengan efektif dan efisien. Maka dari itu, salah satu usaha untuk mengatasi hal tersebut dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

H. Media Digital Artsteps

Artsteps merupakan salah satu platform pameran virtual berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat, mengatur, dan memamerkan karya seni atau materi

pembelajaran dalam bentuk galeri tiga dimensi (3D). Media ini hadir sebagai solusi inovatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan sesuai perkembangan teknologi digital. Menurut (Fitriana et al., 2024), Artsteps adalah media pembelajaran digital berbentuk pameran virtual yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dalam ruang 3D. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan Artsteps dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan, karena siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual dan interaktif.

(Sundari & Rahmalia, 2023) menjelaskan bahwa Artsteps merupakan inovasi pameran seni rupa virtual yang efektif digunakan dalam dunia pendidikan. Platform ini membantu guru maupun mahasiswa untuk memamerkan karya tanpa keterbatasan ruang dan waktu, serta mampu menarik perhatian audiens melalui pengalaman yang menyerupai pameran nyata.

Selanjutnya, (Munir et al., 2023) menekankan bahwa Artstep Virtual Exhibition dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media ini tidak hanya memberi pengalaman baru bagi peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau Quasi-Experimental Design. Alasan penggunaan desain ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa, namun dengan keterbatasan dalam mengontrol variabel luar secara penuh. Desain yang diterapkan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, di mana kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan media Artsteps, sedangkan kelas kontrol menggunakan media Canva. Kedua kelas akan melalui tahap pre-test untuk mengukur kemampuan awal dan post-test untuk mengukur kemampuan akhir setelah perlakuan diberikan.

Penelitian dilaksanakan di SMK PAB 8 Sampali pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas sepuluh yang berjumlah 212 orang. Dengan menggunakan teknik Random Sampling, terpilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas X-TKJ 2 sebagai kelas eksperimen dan X-TKJ 1 sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis, dimulai dari observasi awal dan validasi instrumen oleh ahli, dilanjutkan dengan pemberian pre-test, pemberian materi "Masuknya Hindu-Buddha" melalui media yang berbeda di masing-masing kelas, hingga tahap pengolahan data hasil belajar.

Instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan uji coba instrumen menggunakan SPSS 26, didapatkan 21 soal valid dengan tingkat reliabilitas sebesar 0,894 yang tergolong sangat kuat. Untuk media pembelajaran, Artsteps menawarkan pengalaman museum virtual di mana siswa dapat menjelajahi materi "Masuknya Hindu-Buddha" secara mandiri. Sementara itu, media Canva digunakan di kelas kontrol sebagai pembanding, menyajikan materi secara terstruktur dengan fitur interaktif seperti tautan latihan soal dan refleksi.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial parametrik. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Harley untuk memastikan data layak dianalisis. Terakhir, pengujian hipotesis dilakukan dengan Uji-T untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan media Artsteps dan media Canva. Hipotesis alternatif (Ha) akan diterima jika hasil perhitungan t-hitung lebih besar daripada

t-tabel, yang membuktikan adanya pengaruh signifikan media terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk mengetahui data nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut, maka diperoleh rata-rata, median, varians, dan standar deviasi sebagai berikut:

Tabel Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Hasil Pretest Kelas Eksperimen	Nilai
Rata-rata (Mean)	50.00
Median	50.00
Varians	165.517
Standar Deviasi	12.865

Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Dari data yang diperoleh pada pretest kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) adalah 50.00, kemudian median 50.00, varians 165.517, dan standar deviasi 12.865. Berikut merupakan tabel distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen:

Tabel Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

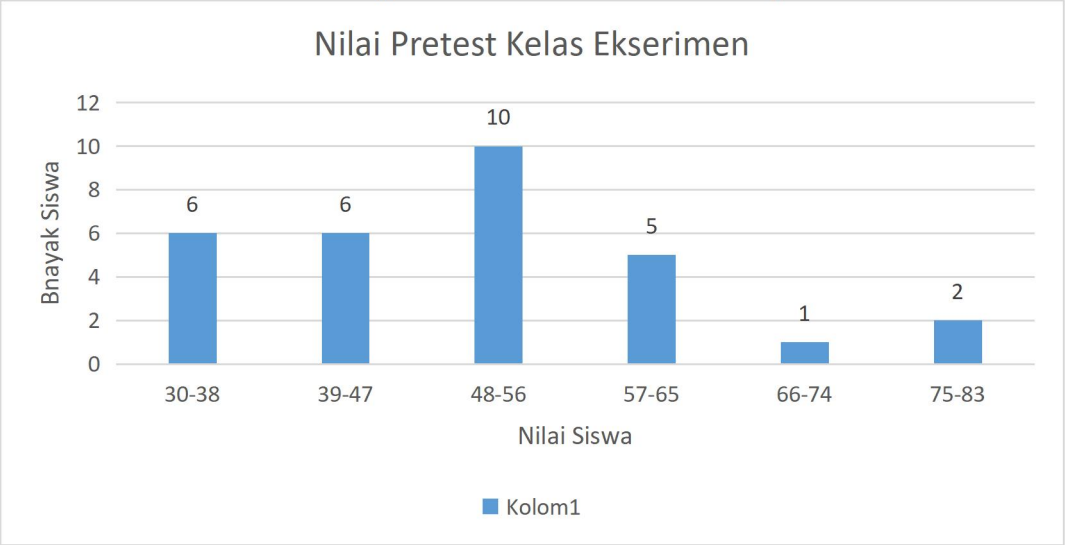
Data Pretest Kelas Eksperimen	
Nilai	Frekuensi
30-38	6
39-47	6
48-56	10
57-65	5
66-74	1
75-83	2
Jumlah	30

Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Pada tabel di atas menunjukkan hasil dari nilai pretest pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Untuk nilai 30-38 terdapat 6 siswa, begitu juga nilai 39-47 terdapat 6 siswa, nilai 48-56 terdapat 10 siswa, nilai 57-65 terdapat 5 siswa, nilai 66-74 terdapat 1 siswa, dan terakhir untuk nilai 75-83 terdapat 2 siswa. Dari keseluruhan hasil pretest kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) berjumlah 50.00 dan untuk standar deviasi berjumlah 12.865. kemudian untuk gambaran lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram hasil pretest kelas eksperimen sebagai berikut:

PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.4, Juni 2026

Gambar Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen



Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Tabel Hasil Pretest Kelas Kontrol

Hasil Pretest Kelas Kontrol	Nilai
Rata-rata (Mean)	45.17
Median	45.00
Varians	102.557
Standar Deviasi	10.127

Dari data yang diperoleh pada pretest kelas kontrol di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) adalah 45.17, kemudian median 45.00, varians 102.557, dan standar deviasi 10.127. Berikut merupakan tabel distribusi frekuensi pretest kelas kontrol:

Tabel Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol

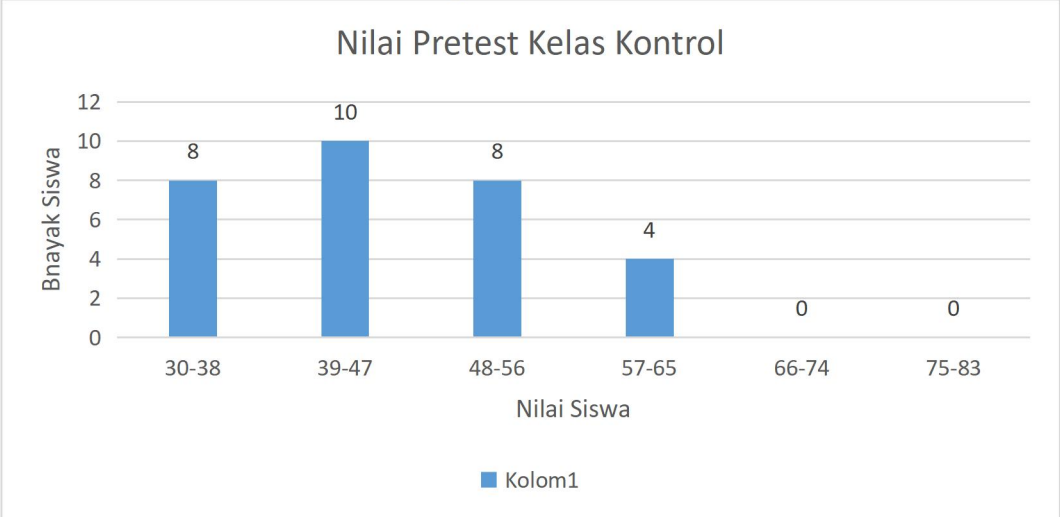
Data Pretest Kelas Kontrol	
Nilai	Frekuensi
30-38	8
39-47	10
48-56	8
57-65	4
66-74	0
75-83	0
Jumlah	30

Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Pada tabel di atas menunjukkan hasil dari nilai pretest pada kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Untuk nilai 30-38 terdapat 8 siswa, begitu juga nilai 39-47 terdapat 10 siswa, nilai 48-56 terdapat 8 siswa, nilai 57-65 terdapat 4 siswa, nilai 66-74 terdapat 0 siswa, dan terakhir untuk nilai 75-83 terdapat 0 siswa. Dari keseluruhan hasil pretest kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) berjumlah 45.17 dan untuk standar deviasi berjumlah 10.127. kemudian untuk gambaran lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram hasil pretest kelas kontrol sebagai

berikut:

Gambar Histogram Nilai Pretest Kelas Kontrol



B. Hasil Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk mengetahui data nilai postest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut, maka diperoleh rata-rata, median, varians, dan standar deviasi sebagai berikut :

Tabel Distribusi Frekuensi Postest Kelas Eksperimen

Hasil Pretest Kelas Eksperimen	Nilai
Rata-rata (Mean)	76.33
Median	77.50
Varians	141.264
Standar Deviasi	11.885

Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Dari data yang diperoleh pada postest kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) adalah 76.33, kemudian median 77.50, varians 141.264, dan standar deviasi 11.885. Berikut merupakan tabel distribusi frekuensi postest kelas eksperimen:

Tabel Distribusi Frekuensi Postest Kelas Eksperimen

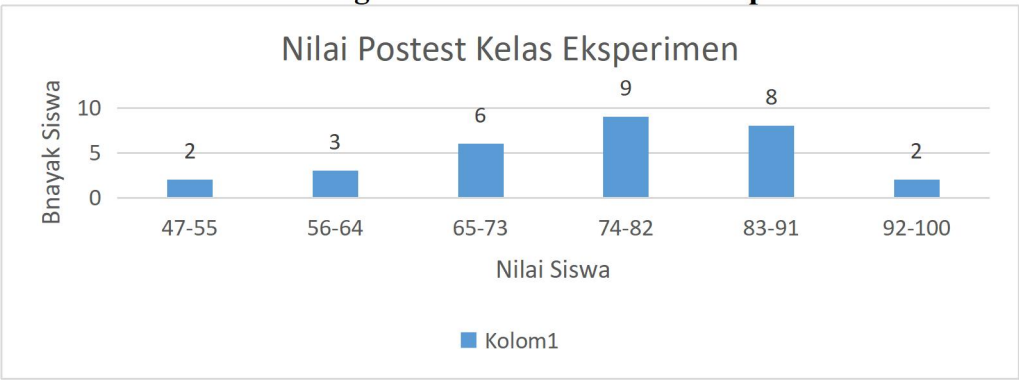
Data Postest Kelas Eksperimen	
Nilai	Frekuensi
47-55	2
56-64	3
65-73	6
74-82	9
83-91	8
92-100	2
Jumlah	30

Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Pada tabel di atas menunjukkan hasil dari nilai postest pada kelas eksperimen yang

berjumlah 30 siswa. Untuk nilai 47-55 terdapat 2 siswa, begitu juga nilai 56-64 terdapat 3 siswa, nilai 65-73 terdapat 6 siswa, nilai 74-82 terdapat 9 siswa, nilai 83-91 terdapat 8 siswa, dan terakhir untuk nilai 92-100 terdapat 2 siswa. Dari keseluruhan hasil postest kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai ratarata (mean) berjumlah 76.33 dan untuk standar deviasi berjumlah 11.885. Kemudian untuk gambaran lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram hasil postest kelas eksperimen sebagai berikut:

Gambar Histogram Nilai Postest Kelas Eksperimen



Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Tabel Hasil Postest Kelas Kontrol

Hasil Pretest Kelas Eksperimen	Nilai
Rata-rata (Mean)	68.33
Median	70.00
Varians	160.920
Standar Deviasi	12.685

Dari data yang diperoleh pada postest kelas kontrol di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) adalah 68.33, kemudian median 70.00, varians 160.920, dan standar deviasi 12.685. Berikut merupakan tabel distribusi frekuensi postest kelas kontrol:

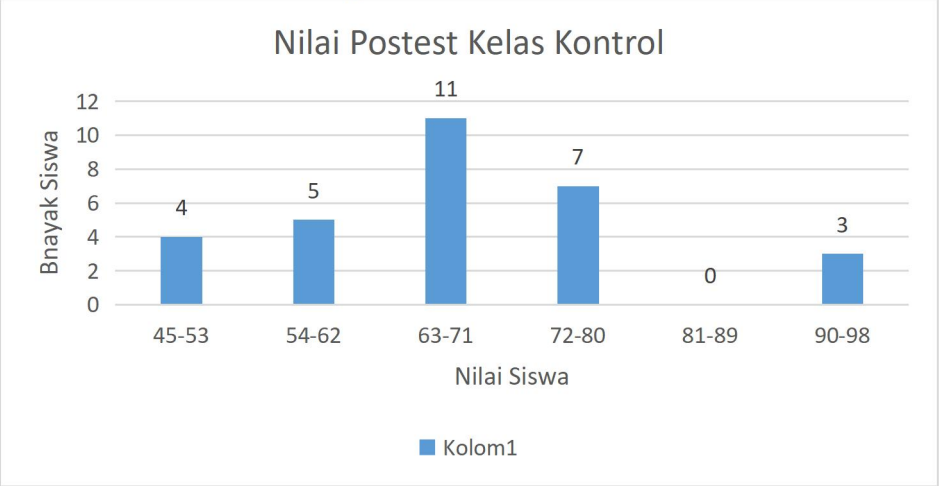
Tabel Distribusi Frekuensi Postest Kelas Kontrol

Data Postest Kelas Kontrol	
Nilai	Frekuensi
45-53	4
54-62	5
63-71	11
72-80	7
81-89	0
90-98	3
Jumlah	30

Pada tabel di atas menunjukkan hasil dari nilai postest pada kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Untuk nilai 45-53 terdapat 4 siswa, begitu juga nilai 54-62 terdapat 5 siswa, nilai 63-71 terdapat 11 siswa, nilai 72-80 terdapat 7 siswa, nilai 81-89 terdapat 0 siswa, dan terakhir untuk nilai 90-98 terdapat 3 siswa. Dari keseluruhan hasil postest kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) berjumlah 68.33 dan untuk standar deviasi berjumlah 12.685. Kemudian untuk gambaran lebih jelasnya bisa dilihat pada histogram hasil postest kelas kontrol sebagai

berikut:

Gambar Histogram Nilai Postest Kelas Kontrol



Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Berdasarkan analisis terhadap nilai pretest dan postest yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat adanya perbedaan yang mencolok dalam hasil belajar siswa. Perbedaan ini dapat diatribusikan pada jenis media yang diterapkan selama proses pembelajaran. Kelas eksperimen menerapkan media Digital Artstep, sedangkan kelas kontrol menggunakan media power point (PPT). Penggunaan media yang berbeda ini berpotensi memengaruhi cara siswa memahami dan menyerap informasi, terutama dalam konteks pelajaran sejarah. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh dari kedua kelas menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran dapat berkontribusi secara signifikan terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Untuk melihat perbedaan tersebut terlihat dari tabel berikut:

Tabel Nilai Rata-rata, Standar Deviasi, dan Varians Kelas Eksperimen dan Kontrol

Keterangan	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Mean	50.00	76.33	45.17	68.33
Median	50.00	77.50	45.00	70.00
Varians	165.517	141.264	102.557	160.920
Standar Deviasi	12.865	11.885	10.127	12.685

Sumber: Olah Data Penulis (2026)

Berdasarkan tabel di atas bisa terlihat perbedaan untuk nilai pretest dan postest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yang awalnya berjumlah 50.00 mengalami peningkatan di postest menjadi 76.33 yang menunjukkan terdapat adanya peningkatan pada hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media digital Artstep pada sampel kelas X-Tkj 2. Begitu juga dengan kelas kontrol yang mengalami peningkatan yang pada awalnya pretest memiliki nilai rata-rata 45.17 naik di postest menjadi 68.33 setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan bantuan media dalam bentuk Power Point (PPT). Namun dalam peningkatan tersebut tidak sebesar kelompok eksperimen.

PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.4, Juni 2026

C. Analisis Data penelitian

1. Uji Hipotesis

Apabila data berdistribusi nomal dan homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t independen. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini ditolak atau diterima. Selain itu, tujuan dari analisis ini adakah untuk melihat apakah ada perbedaan dari hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Berikut merupakan hasil uji t:

Tabel Hasil Uji T

NO.	Data Kelas	Nilai Rata Rata	T_{Hitung}	T_{Tabel}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
1.	Kelas Eksperimen	76.33	2.521	1.671	0.014	Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Lebih jelasnya kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.
2.	Kelas Kontrol	68.33				

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai probabilitas yang lebih kecil dari 0,05 (0,014 < 0,05) maka bisa diartikan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelas yaitu menggunakan Media Digital Artstep pada kelas eksperimen dan media Power Point (PPT) di kelas kontrol.

Disamping itu dapat kita lihat hasil uji hipotesis pada uji independent berdasarkan nilai t_{hitung} memperoleh nilai 2.521. Dan pada t_{tabel} memperoleh 1.671. Kriteria hipotesisnya 10602 actor jika $thitung$>$ttabel$ (2.521 > 1.671) sehingga $H0$ ditolak dan Ha diterima itu artinya terdapat pengaruh penggunaan Media Digital Artstep terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK PAB 8 Sampali. Serta hasil belajar kelas eksperimen signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Digital Artstep terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Kelas X TKJ-1 dan kelas X TKJ 2 di SMK PAB 8 Sampali. Yang keduanya ikut serta dalam penelitian sebagai sampel. Adapun materi pelajaran sejarah yang diterapkan pada penelitian ini adalah Pengaruh Masuknya Hindu-Buddha di Indonesia yang diajarkan selama 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Terdapat dua kelompok sampel dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen dan juga kelas kontrol, yang mana kelas X TKJ-2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa yang menjadi sampel serta diberi perlakuan menggunakan Media Digital Artstep dalam pembelajaran sejarah. Adapun kelas X TKJ-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa yang menjadi sampel serta diberi perlakuan menggunakan media Power Point (PPT) dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan pretest pada kelas eksperimen maka hasil rata-rata pretest yang didapat adalah 50.00, sedangkan di kelas kontrol mendapatkan nilai 45.17. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh siswa dari kelas eksperimen dan kontrol belum mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selain itu, siswa di kelas eksperimen belum mendapatkan

perlakuan dengan media pembelajaran berupa museum virtual, sedangkan kelas control juga belum mendapatkan perlakuan menggunakan media presentasi PowerPoint. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi hal ini adalah siswa belum mempelajari materi yang diujikan dalam soal pretest, yang mengakibatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut kurang. Kondisi ini juga dapat menjadi penyebab mengapa siswa tidak dapat menjawab soal pretest dengan optimal. Kemudian setelah itu diberikan perlakuan dengan menggunakan media Museum Virtual, dan dari hasil postest tersebut mendapatkan nilai rata rata 76.33. Sedangkan untuk kelas kontrol setelah diberi perlakuan menggunakan media Power Point (PPT) diperoleh nilai rata-rata postest pada kelas kontrol yaitu 68.33.

Setelah mendapatkan perlakuan bisa dilihat bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil belajar dengan rata rata 76.33. kemudian untuk kelas kontrol mendapatkan nilai hasil belajar dengan rata rata 68.33. Berdasarkan dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam mata pelajaran sejarah dikelas eksperimen dan juga kelas kontrol mengalami peningkatan.

Selain itu dari hasil uji hipotesis pada uji independen yang diperoleh berdasarkan t_{hitung} dengan nilai 2.521 dan t_{tabel} diperoleh sebesar 1.671 (2.521 > 1.671) sehingga Ha diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Kemudian diketahui juga nilai nilai Sig.(2-tailed) juga didapat nilai probabilitas yang lebih kecil dari 0,05 (0,014 < 0,05) maka dari itu hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis (Ho) ditolak. Pada perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Digital Artstep memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang di mana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sejalan dengan pendapat diatas, Menurut (Sapriya, 2009), hasil belajar sejarah tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari sikap dan nilai-nilai kebangsaan yang tumbuh dari kesadaran sejarah.Pembelajaran sejarah berorientasi pada pengembangan kesadaran sejarah dan nilai kebangsaan. Oleh karena itu, hasil belajar sejarah mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hasil belajar sejarah tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga dengan pembentukan sikap dan nilai-nilai kebangsaan. Pandangan ini menegaskan bahwa pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa agar memiliki rasa cinta tanah air, menghargai perjuangan bangsa, dan memiliki kesadaran akan identitas nasional. Dengan demikian, belajar sejarah bukan sekadar memahami peristiwa masa lalu, tetapi juga membangun kesadaran diri sebagai bagian dari bangsa yang memiliki tanggung jawab terhadap masa depan.

Menurut (Daryanto, 2009) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri mereka. Faktor internal mencakup kondisi fisik, seperti keadaan panca indera, serta kondisi psikologis yang meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi, sikap, kebiasaan, emosi, dan kemampuan beradaptasi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi aspek-aspek yang berkaitan dengan sekolah, seperti metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, kurikulum, program-program sekolah, serta sarana dan fasilitas yang tersedia. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut Hamalik dalam (Azhari et al., 2021) keberhasilan dalam proses pengajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dan dosen dalam menciptakan serta memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini mencakup beberapa aspek, yaitu keterampilan dalam menggunakan media, kemampuan dosen untuk merancang alat-alat media pembelajaran yang diperlukan, evaluasi terhadap media yang akan atau telah digunakan, keterampilan dalam pengelolaan media pembelajaran. Artsteps merupakan salah satu platform pameran virtual berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat, mengatur, dan memamerkan karya seni atau materi pembelajaran dalam bentuk galeri tiga dimensi (3D). Media ini hadir sebagai solusi inovatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan sesuai perkembangan teknologi digital. Dalam konteks pembelajaran sejarah, media Artsteps terbukti efektif karena tampilan museum virtual mampu menyajikan konteks visual yang membantu siswa memahami materi secara lebih komprehensif. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa sangat penting bagi guru untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan, mengembangkan, dan menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, tetapi juga memastikan bahwa media yang digunakan relevan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman saat ini. Guru yang mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan menciptakan alat pembelajaran yang menarik akan lebih mampu menarik perhatian siswa, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Digital Artstep memberikan efek positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran di kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan presentasi PowerPoint. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi seperti Media Digital Arstep, dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif. Selain itu, keberhasilan belajar juga dipengaruhi oleh berbagai factor lain, termasuk peran guru, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk tidak hanya memilih media yang tepat, tetapi juga untuk menggunakannya secara bijak dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi yang tepat dapat memperkuat proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dengan hasil yang telah dipaparkan terbukti bahwasanya media digital Artstep dapat berpengaruh dalam perkembangan hasil belajar siswa pada materi yang diajarkan dan dipilih peneliti. Untuk materi lain dalam pembelajaran sejarah kiranya perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut ataupun berulang karena belum tentu media digital Artstep dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi lain ataupun pelajaran lain di sekolah.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwasanya hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan media Museum Virtual jauh lebih unggul ketimbang kelas kontrol yang menggunakan media Power Point (PPT). Hal tersebut bisa diliat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil belajar sejarah kelas eksperimen berjumlah 76.33 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai berupa 68.33. Hal tersebut dapat disimpulkan jika penggunaan Media Digital Artstep memiliki perbedaan yang signifikan dengan media Power Point (PPT).
2. Dari hasil perhitungan hipotesis dengan uji t maka didapatkan hasil nilai $thitung$ dengan nilai sebesar 2.521 kemudian $ttabel$ diperoleh nilai sebesar 1.671 (2.712 > 1.671) sama

dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya Ha diterima. Kemudian nilai Sig.(2-tailed) menunjukkan nilai probabilitas yang lebih rendah dari 0.05 (0.014 < 0.05) maka dari itu artinya hipotesis Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil tersebut emunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan Media Digital Artstep terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X SMK PAB 8 Sampali.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru khususnya guru sejarah disarankan dapat memanfaatkan Media Digital Artstep sebagai sumber alternatif untuk melibatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, serta meningkatkan motivasi belajar agar hasil belajar yang diperoleh lebih optimal.
3. Sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mendukung penggunaan media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi, serta menyediakan sarana yang memadai bagi guru dan siswa. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memastikan ketersediaan dan fasilitas yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran tersebut.
4. Bagi peneliti yang akan datang, studi ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya. Penulis menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media museum virtual dalam konteks atau aspek lain selain hasil belajar sejarah, seperti kemampuan berpikir kritis siswa dan faktor-faktor yang berhubungan dengan penggunaan media digital Artstep dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyana, N. N. U. R., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2024). *BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN CTL (Contextual Teaching And Learning) BERBASIS PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR KELAS V SD NEGERI SRIMENANTI LAMPUNG TIMUR BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN CTL (Contextual Teaching And Learning) BERBASIS TIMUR*.

Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. AV Publisher.

Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68.

Fitriana, P. N., Bektiningsih, K., & Wikanso, W. (2024). Developing Digital Learning Media of Artsteps Virtual Exhibition on Food Chain Material. *Raden: Journal of Educational Research*, *6*(2), 145–156. https://ejournal.umm.ac.id/index.php/raden/article/view/32456

Gusnarib&Rosnawati. (2016). *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.

Hidayat, W., Santosa, S., & Rogers, C. (2024). *Memahami Konsep Belajar Anak Usia Dasar : Studi Analisis Teori Belajar Carl Rogers Serta Penerapannya di Sekolah Dasar*. *2*(1), 92–101.

Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *2*(3), 1–18.

Munir, Z. A., Rachman, A., & Mulyani, S. (2023). Artstep Virtual Exhibition: Solusi Kreatif

untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(2), 201–212. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25188

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.

Nurhasana, I. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB Intan Nurhasana*. *2*(2), 217–229.

Nursyaidah, N. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Forum Paedagogik*.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Sardiyo. (2009). *Pembelajaran Sejarah yang Efektif*. Pustaka Pelajar.

Sundari, R., & Rahmalia, D. R. (2023). Artsteps.com: Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *8*(1), 55–65.