

# **IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI DARUSSHOLAH SINGOJURUH**

**Sahru Romadloni<sup>1</sup>**

**Defi Anggraeni<sup>2</sup>**

## **ABSTRAK**

Kegiatan pembelajaran pada era saat ini guru dihadapkan dengan pembelajaran yang berbasis teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman, tidak hanya itu pembelajaran berbasis teknologi akan menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih aktif daripada menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Penerapan pembelajaran dengan multimedia interaktif diharapkan siswa menjadi interaktif dan berdampak pada hasil pembelajaran yang meningkat. Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil dan motivasi pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan datanya sendiri yaitu dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dua siklus, dimana masing-masing siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Darussholah Singojuruh pada mata pelajaran sejarah, dengan target ketuntasan yang diinginkan dalam penelitian ini adalah 80%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan. Hasil ranah kognitif mencapai 78,78%, dan mengalami peningkatan pada observasi siklus II dengan mencapai 90,90%, dan hasil penilaian dalam ranah afektif mencapai 75,15% dan mengalami kenaikan juga dalam observasi siklus II hingga mencapai 88,48%, sedangkan hasil penilaian ranah psikomotorik pada siklus I mencapai 71,21% mengalami peningkatan juga pada observasi siklus II sehingga mencapai 85,60%. Keseluruhan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X di SMA Negeri Darussholah Singojuruh.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline*, Hasil belajar

---

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Untag Banyuwangi, E-mail: [sahru.romadloni@untag-banyuwangi.ac.id](mailto:sahru.romadloni@untag-banyuwangi.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Untag Banyuwangi, E-mail: [anggraenidefi23@gmail.com](mailto:anggraenidefi23@gmail.com)

## **ABSTRACT**

*Learning activities in the current era teachers are faced with technology-based learning in order to keep up with the times, not only that technology-based learning will attract students' attention and make students more active than using conventional learning models. The application of learning with interactive multimedia is expected to make students interactive and have an impact on increasing learning outcomes. The purpose of this study was to implement the interactive multimedia Articulate Storyline to improve the results and motivation of history learning. This research is a Classroom Action Research (CAR) with its own data collection techniques, namely observation, interviews, tests, and documentation. This research was conducted in two cycles, where in each cycle there are planning, implementation, observation, and reflection. This research was carried out at SMA Negeri Darussholah Singojuruh on the subject of history, with the target of completeness desired in this study was 80%. The results of this study indicate that in cycle I and cycle II there is a significant increase. The results of the cognitive domain reached 78.78%, and experienced an increase in the second cycle observation by reaching 90.90%, and the assessment results in the affective domain reached 75.15% and also increased in the second cycle observation to 88.48%, while the results of the assessment of the psychomotor domain in the first cycle reached 71.21%, an increase also in the second cycle observation so that it reached 85.60%. The overall results of the study indicate that the implementation of interactive multimedia Articulate Storyline can improve student learning outcomes and increase student motivation in learning history for class X students at SMA Negeri Darussholah Singojuruh.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Articulate Storyline, Learning Outcomes.*

### **A. PENDAHULUAN**

Era industri 4.0 semua kegiatan serba menggunakan teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Siswa yang hidup di zaman serba teknologi atau biasa disebut siswa millennial pasti sangat berdampingan erat dengan teknologi. Pentingnya pendidikan berbasis teknologi diterapkan di sekolah-sekolah. Menurut (Rohani, 2019:1) pendidikan dimasa kini juga tidak lepas dengan teknologi, pembelajaran akan lebih mudah dijalankan jika ada gabungan media teknologi dalam proses pembelajaran (learning process) dengan melibatkan siswa dan guru sebagai fasilitator. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui media pembelajaran

berbasis komputer, pembelajaran berbasis web, melalui media televisi/video, pembelajaran berbasis media elektronik adalah berbagai pemanfaatan TIK yang dapat dilaksanakan dalam pendidikan.

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (*user*). Multimedia interaktif seperti *Articulate Storyline* maka dapat dimanfaatkan oleh guru atau tenaga pendidik untuk koleksi metode pembelajaran yang interaktif di kelas maupun untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa. Sadirman (2015:2) menyatakan bahwa, kurikulum 2013 menempatkan mata pelajaran Sejarah Indonesia sebagai mata pelajaran yang harus ditempuh oleh pelajar SMA/MA/SMK/MAK tanpa membedakan jurusan atau peminatan siswa. SMA Negeri Darussholah Singojuruh adalah SMA Negeri dengan fasilitas sekolah cukup lengkap dan memadai. Kurikulum yang diterapkan yaitu tahun 2013, dalam mata pelajaran sejarah terdapat dua bagian yaitu sejarah wajib dan peminatan. Jumlah setiap kelasnya ada 33 siswa.

Observasi terdahulu dengan mewawancarai salah satu guru yang mengajar sejarah memberikan pernyataan bahwa, pendidik menggunakan metode konvensional dan siswa akan cenderung pasif, hal tersebut juga berpengaruh pada motivasi dan nilai siswa yang akan cenderung tidak memuaskan. Multimedia interaktif akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas agar kelas menjadi efektif dan interaktif (Anggarayani, dkk., 2014:3). Berdasarkan pemaparan di atas, perlu adanya “Implementasi Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Darussholah Singojuruh” sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran dalam kelas yang berkaitan tentang media pembelajaran, agar siswa lebih interaktif serta meningkatkan motivasi dalam pembelajaran sejarah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil dan motivasi pembelajaran sejarah di SMA Negeri Darussholah Singojuruh?

Sejalan dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil dan motivasi pembelajaran sejarah di SMA Negeri Darussholah Singojuruh.

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Pembatasan penelitian pada mata pelajaran sejarah. (2) Subjek penelitian adalah siswa Kelas X SMA Negeri Darussholah Singojuruh. (3) Penelitian menggunakan multimedia *Articulate Storyline*. (4) Hasil pembelajaran pada implementasi multimedia ini dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. (5) Penelitian dilakukan pada bulan Februari - Juni 2022.

Manfaat yang diperoleh adalah manfaat teoritis yaitu Penelitian diharapkan memberikan manfaat dan sebagai referensi sebagai salah satu bahan pilihan dari referensi pengembangan pembelajaran dalam bentuk multimedia dalam dunia pendidikan. Selanjutnya manfaat praktis yaitu: (1) Pembelajaran lebih interaktif, (2) Mempermudah guru dalam penyampaian materi, (3) Menambah minat belajar siswa, dan (4) Menambah wawasan dalam menggunakan *Articulare Storyline*.

## **B. LANDASAN TEORI**

### **1. Pembelajaran Konstruktivisme**

Teori belajar konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang memberikan kebebasan belajar untuk menemukan keinginannya dengan bantuan orang lain, sehingga teori ini berdampak pada keaktifan manusia untuk menemukan pengetahuan atau teknologi guna mengembangkan dirinya (Sugrah, 2019:121).

### **2. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif menyediakan berbagai kebebasan navigasi bagi para penggunanya. Pengguna multimedia interaktif dapat memberikan berbagai macam feedback melalui berbagai macam alat kontrol yang disediakan. Multimedia adalah gabungan unsur-unsur yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, video, grafik, sound dan animasi yang nantinya akan dikemas dalam sebuah file yang

nantinya akan disampaikan atau memberi informasi kepada publik (Mureiningsih, 2014:219).

### 3. *Articulate Storyline*

Menurut Setyaningsih dkk. (2020:145) *Articulate Storyline* adalah multimedia dengan tools yang diciptakan untuk pembelajaran yang interaktif dengan beberapa kombinasi unsur-unsur multimedia yaitu gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi.

### 4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan adanya minat suatu peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu yang menarik perhatiannya dan akan timbul motivasi (Octavia, 2020:61)

### 5. Mata Pelajaran Sejarah

Zahro dkk. (2017:4) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah cabang dari sebuah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang bagaimana asal-usul hingga perkembangannya mulai dari peranan masyarakat dimasa lalu dengan unsur-unsur nilai kearifan yang digunakan sebagai melatih tingkat berpikir, pembentukan, watak, sikap dan kepribadian siswa.

### 6. Kerangka Berfikir

Penetapan permasalahan dari pembelajaran metode konvensional / ceramah kurangnya penggunaan multimedia pembelajaran akan berakibat pada pasifnya siswa dan mempengaruhi hasil pembelajaran. Solusi dari permasalahan yaitu Penerapan model pembelajaran konstruktivisme dengan menerapkan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran dengan harapan hasil KBM menjadi interaktif, Hasil dan motivasi belajar meningkat, dan pemanfaatan multimedia interaktif *Articulate Storyline*.

## **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan pada semester genap 2021/2022 bertempat di SMA Negeri Darussholah Singojuruh dalam mata pelajaran sejarah dengan subjek penelitian alahan kelas X IPA dengan jumlah siswa 33. Waktu penelitian ini dimulai bulan Februari sampai dengan Juli 2022.

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu: (1) Informan yaitu guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas X, (2) Observasi penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline*, (3) Dokumen atau arsip yang digunakan dalam penelitian. Penelitian tindakan kelas ini metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini tindakan kelas ini diukur dengan penilaian hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dengan KKM masing-masing ranah 75 dan 80% tuntas. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini merupakan jenis model Penelitian Tindakan Kelas yang digagas oleh Suharsimi Arikunto, dimana prosedur penelitian ini meliputi dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang nantinya akan diterapkan, masing-masing siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

#### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 1. Hasil Observasi Pra Siklus

Kondisi awal hasil belajar di kelas X IPA dalam mata pelajaran sejarah dapat di ketahui bahwa 60,60% atau 20 siswa mencapai nilai KKM, sedangkan diketahui masih terdapat 39,39% atau 13 Siswa yang belum memenuhi nilai KKM atau ketuntasan klasikal.

##### 2. Hasil Observasi Siklus I

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di pertemuan pertama hingga pertemuan keempat mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline*.

**Tabel 1. Penilaian Hasil Observasi Guru Pada Siklus I**

No	Kriteria	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Jumlah	Rata- rata
1	Kurang	0	0	0	0	0
2	Cukup	8	4	0	12	4
3	Baik	6	12	15	33	11
4	Sangat Baik	16	16	20	52	17.33
<b>Jumlah Total</b>		30	32	35	97	32.33

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama pada siklus I, penilaian hasil observasi guru untuk kriteria cukup adalah 8, untuk kriteria baik 6, dan kriteria sangat baik 16. Pertemuan kedua menunjukkan pada kriteria cukup 4, kriteria baik 12, dan kriteria sangat baik 16. Pertemuan selanjutnya yaitu pertemuan ketiga pada siklus I menunjukkan kriteria baik 15 dan kriteria sangat baik 20.

**Tabel 2. Prosentase Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I**

Nilai	Pra Siklus		Siklus I	
	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase
≥ 75	20 Siswa	60,60%	26 Siswa	78,78%
< 75	13 Siswa	39,39%	7 Siswa	21,21%
<b>Jumlah</b>	33 Siswa	100%	33 Siswa	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada saat dilakukannya pra siklus dan siklus I mengalami kenaikan jumlah siswa yang nilainya mencapai KKM dengan prosentase 18%. Peningkatan yang terjadi masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang diinginkan yakni 80% siswa tuntas mencapai nilai KKM.

**Tabel 3. Prosentase Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I**

No	Aspek Penilaian	Prosentase
1.	Kedisiplinan	75%
2.	Sosialisasi	75%
3.	Semangat	75,75%
4.	Perhatian	77,27%
5.	Menanggapi	72,72%

Berdasarkan analisis observasi dari hasil ranah afektif peserta didik pada siklus I dapat diketahui bahwa prosentase ketuntasan kriteria kedisiplinan 75%, sama dengan kriteria sosialisasi yaitu 75%, untuk kriteria semangat 75,75%, dan untuk kriteria perhatian yaitu 77,27%, sedangkan kriteria menanggapi 72,72%.

**Tabel 4. Prosentase Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I**

No	Aspek Penilaian	Prosentase
1	Pengumpulan tugas atau portofolio	70,45%
2	Kemampuan menggunakan alat	71,96%

Berdasarkan hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus I dapat diketahui bahwa keterampilan pengumpulan tugas atau portofolio mencapai 70,45%, dan kemampuan menggunakan alat mencapai 71,96%.

Pelaksanaan pengamatan siklus I dan mendapatkan hasil dari observasi maka akan di refleksi, refleksi ini dilakukan untuk mengoreksi kekurangan atau kelemahan yang ada pada siklus I dan melakukan rencana perbaikan pada siklus II. Kelemahan siswa dan guru di siklus I yaitu: (1) Beberapa siswa masih terkendala jaringan. (2) Beberapa siswa masih belum memahami cara penggunaan media pembelajaran. (3) Siswa masih kurang percaya diri. (4) Dalam menanggapi materi pembelajaran sejarah didominasi oleh siswa yang pandai. (5) Siswa masih kurang terbiasa menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline*. (6) Tempo menerangkan materi terlalu cepat. (7) Materi yang di jelaskan tidak runtut. (8) Sulit untuk mengalokasi waktu dengan.

Berikut kelebihan siswa dan guru pada siklus I yaitu: (1) Siswa antusias pada saat pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran dengan multimedia interaktif *Articulate Storyline*. (2) Siswa mampu menyesuaikan diri dengan multimedia interaktif *Articulate Storyline* yang digunakan saat pembelajaran. (3) Nilai siswa pada siklus I lebih baik dibandingkan nilai sebelum diadakan tindakan (pra siklus).(4) Guru selalu memberikan motivasi untuk siswa untuk berani berbicara ataupun menanggapi materi. (5) Guru melakukan pendekatan kepada siswa agar siswa nyaman, tidak merasa malu, dan takut menanggapi pada saat pembelajaran berlangsung. (6) Guru aktif bersosialisasi dengan siswa.

### **3. Hasil Observasi siklus II**

Berdasarkan refleksi yang dilakukan setelah melaksanakan penelitian pada pembelajaran sejarah siklus I, maka diperoleh langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan hasil dan motivasi dalam pembelajaran sejarah pada siklus II. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II merupakan implementasi dari perencanaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya.



**Tabel 5. Penilaian Hasil Observasi Guru pada Siklus II**

No	Kriteria	Pertemuan	Pertemuan	Pertemuan	Jumlah	Rata-rata
		1	2	3		
1	Kurang	0	0	0	0	0
2	Cukup	0	0	0	0	0
3	Baik	12	6	3	21	7
4	Sangat Baik	24	32	36	92	30,66
<b>Jumlah Total</b>		36	38	39	113	37,66

Berdasarkan tabel di atas penilaian hasil observasi guru menunjukkan pada pertemuan pertama pada siklus II, penilaian hasil observasi guru untuk kriteria baik adalah 12 dan untuk kriteria sangat baik adalah 24. Pertemuan kedua untuk kriteria baik 6 dan kriteria sangat baik 32, sedangkan pada pertemuan ketiga untuk kriteria baik 3 dan kriteria sangat baik 36.

**Tabel 6. Prosentase Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II**

Nilai	Siklus II	
	Jumlah Siswa	Prosentase
$\geq 75$	30 Siswa	90,90%
$< 75$	3 Siswa	9,09%
<b>Jumlah</b>	33 Siswa	100%

Tabel di atas dapat diketahui bahwa pada saat siklus II siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebanyak 12,12%. Peningkatan yang terjadi sudah mencapai kriteria ketuntasan dalam penelitian yaitu 80% siswa tuntas KKM. terdapat 30 siswa yang telah mencapai KKM dan 3 siswa yang tidak mencapai KKM. Ketuntasan belajar dengan prosentase 90% dan siswa yang tidak tuntas mencapai 9,09%.

**Tabel 7. Prosentase Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II**

No	Aspek Penilaian	Siklus II	
		Prosentase	Prosentase Peningkatan
1.	Kedisiplinan	87,87%	12,87%
2.	Sosialisasi	87,87%	12,87%
3.	Semangat	89,39%	13,64%
4.	Perhatian	89,39%	12,12%
5.	Menanggapi	87,87%	15,15%

Berdasarkan analisis observasi dari hasil ranah afektif peserta didik pada penelitian siklus II dapat diketahui bahwa prosentase kriteria ketuntasan kedisiplinan 87,87%, sosialisasi 87,87%, untuk semangat 89,39%, perhatian 89,39%, dan menanggapi 87,87%. Hasil nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ranah afektif sudah mencapai kriteria ketuntasan ketuntasa yang diinginkan yakni 80%.

**Tabel 8. Prosentase Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II**

No	Aspek Penilaian	Prosentase
1	Penumpukan tugas atau portofolio	86,36%
2	Kemampuan menggunakan alat	84,84%

Berdasarkan tabel hasil belajar ranah psikomotorik di atas maka dapat diketahui bahwa pada observasi siklus II ini bahwa siswa yang mengumpulkan tugas atau portofolio mencapai 86,36%, dan kemampuan menggunakan alat meningkat dari siklus pertama yaitu mencapai 87,12%. Nilai yang didapat siswa pada siklus ini jauh lebih baik jika dibandingkan dengan nilai yang didapat siswa pada waktu sebelum menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline*, dan siswa 80% tuntas KKM.

#### 4. Pembahasan

Perbandingan hasil tindakan antar siklus yang dilakukan pada kelas X SMA Negeri Darussholah Singojuruh sebagai berikut:

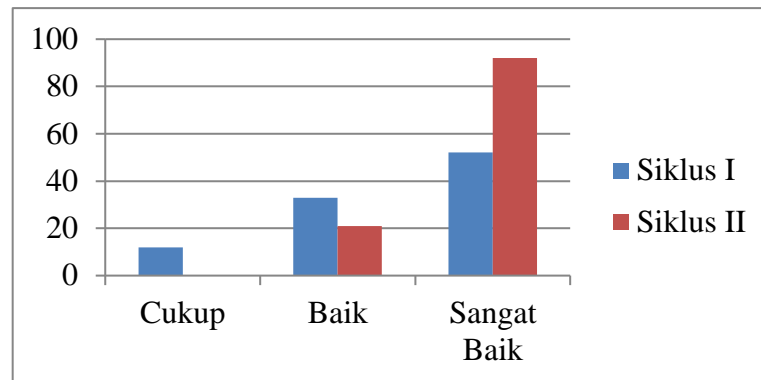
##### a) Penilaian Guru

**Tabel 9. Perbandinga Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II**

No	Kriteria	Siklus I	Siklus II
1.	Kurang	0	0
2.	Cukup	12	0
3.	Baik	33	21
4.	Sangat Baik	52	92
<b>Jumlah Total</b>		97	113

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat terjadinya peningkatan hasil observasi guru dari siklus I ke siklus II. Hasil penilaian siklus I pada kriteria cukup sebanyak 12, kriteria baik 33 dan kriteria sangat baik 52. Sedangkan, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu kriteria baik sebanyak 21 dan kriteria

sangat baik sebesar 92. Jadi, dapat disimpulkan bahwa cara mengajar guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dengan baik.



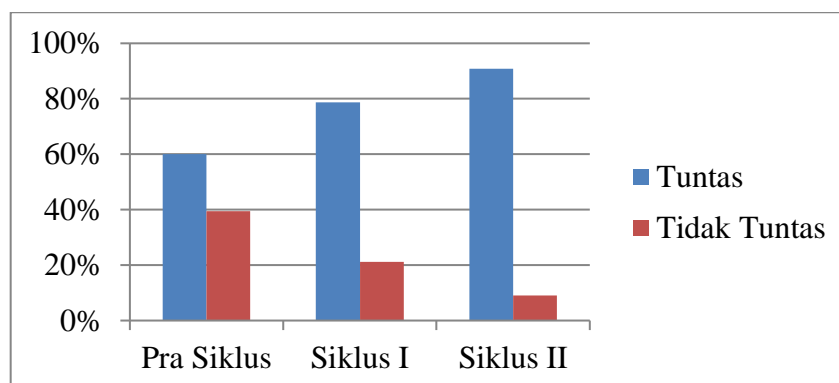
Gambar 1. Grafik perbandingan hasil observasi guru siklus I dan Siklus II

### b) Ranah Kognitif

Pembahasan aspek kognitif pra siklus ke siklus I, dan kemudian ke siklus II digambarkan pada grafik berikut

**Tabel 10. Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif**

Nilai KKM	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase
≥75 (Tuntas)	20 Siswa	60,60%	26 Siswa	78,78%	30 Siswa	90,90%
<75 (Tidak Tuntas)	13 Siswa	39,39%	7 Siswa	21,21%	3 Siswa	9,09%
<b>Jumlah</b>	<b>33 Siswa</b>	<b>100%</b>	<b>33 Siswa</b>	<b>100%</b>	<b>33 Siswa</b>	<b>100%</b>



Gambar 1. Grafik perbandingan hasil evaluasi pra siklus, siklus I dan siklus II

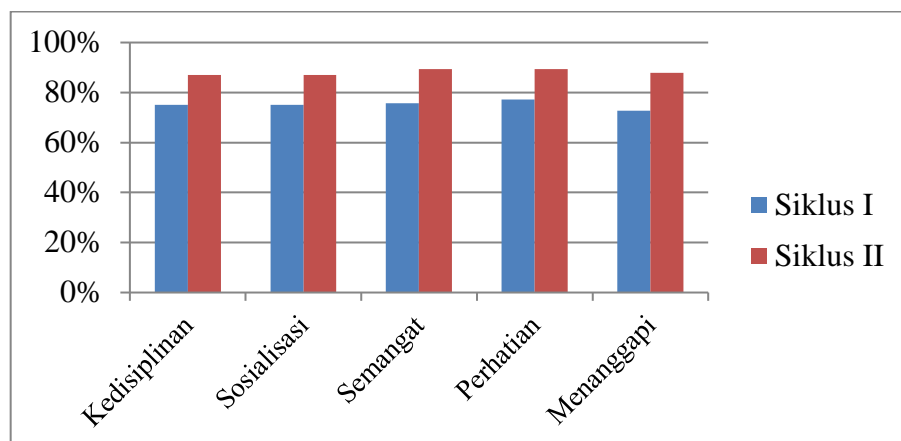
Pada pra siklus siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa atau 60,60% dari 33 siswa. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 7 siswa atau 21,21% dari 33 siswa, selanjutnya dari siklus I ke siklus II siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan menjadi 3 siswa atau 9,09% dari 33 siswa. . Peningkatan yang terjadi mulai dari dilaksanakannya observasi siklus I dan siklus II dalam hasil belajar ranah kognitif, dan membuktikan bahwa mampu mencapai kriteria ketuntasan yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu 80% siswa tuntas KKM.

### c) Ranah Afektif

**Tabel 11. Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II**

No	Siklus I		Siklus II		Prosentase Peningkatan
	Aspek Penilaian	Prosentase	Aspek Penilaian	Prosentase	
1	Kedisiplinan	75%	Kedisiplinan	87,87%	12,87%
2	Sosialisasi	75%	Sosialisasi	87,87%	12,87%
3	Semangat	75,75%	Semangat	89,39%	13,64%
4	Perhatian	77,27%	Perhatian	89,39%	12,12%
5	Menanggapi	72,72%	Menanggapi	87,87%	15,15%

Berdasarkan tabel di atas, siklus I dan siklus II terdapat peningkatan dalam masing-masing aspek penilaian. Penilaian tertinggi pada siklus I terdapat dalam aspek perhatian sebesar 77,27%, semangat sebesar 75,75% serta kedisiplinan dan sosialisasi dengan angka yang sama yaitu 75%, sedangkan penilaian terendah terdapat pada aspek menanggapi yaitu sebesar 72,72%. Observasi pada siklus kedua penilaian tertinggi pada aspek semangat dan perhatian yaitu sebesar 89,39% dan pada ketiga aspek yang mempunyai nilai yang sama yaitu kedisiplinan, sosialisasi dan menanggapi yaitu sebesar 87,87%. Perbandingan hasil belajar siswa pada ranah afektif dapat dilihat dengan jelas melalui grafik di bawah ini.



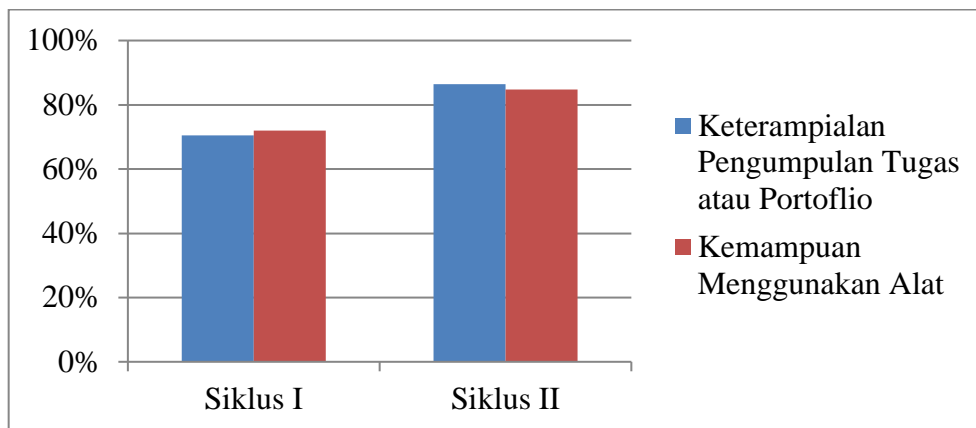
Gambar 2. Grafik Perbandingan nilai ranah afektif siklus I dan II

#### d) Ranah Psikomotorik

Tabel 12. Perbandingan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I dan Siklus II

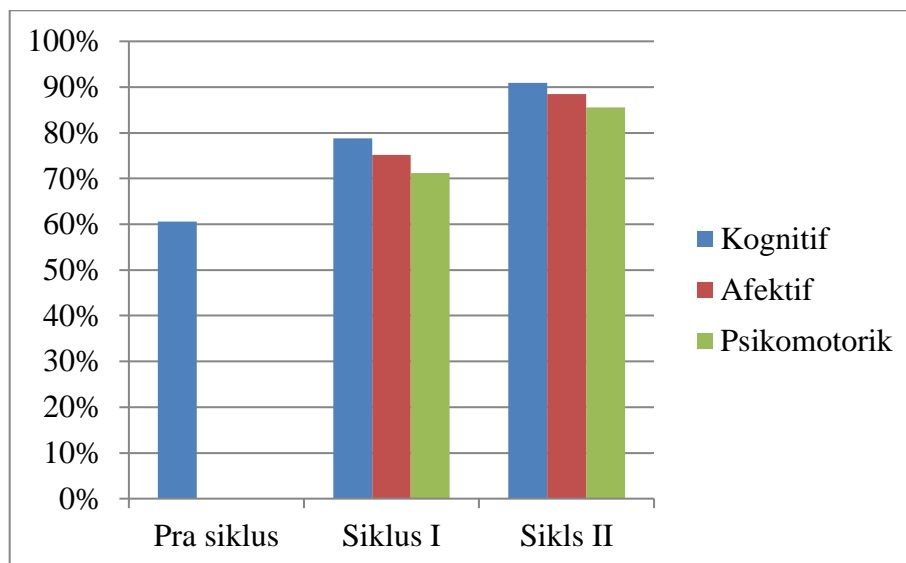
No	Siklus I		Siklus II		Prosentase Peningkatan
	Aspek Penilaian	Prosentase	Aspek penilaian	Prosentase	
1	Pengumpulan tugas	70,45%	Pengumpulan tugas	86,36%	15,91%
2	Kemampuan Menggunakan alat	71,96%	Kemampuan Menggunakan alat	84,84%	12,88%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada setiap aspek penilaian mengalami peningkatan pada siklus II. Hasil belajar ranah psikomotorik aspek keterampilan pengumpulan tugas atau portofolio pada siklus I mencapai 70,45% dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 15,91%, sehingga prosentase aspek keterampilan pengumpulan tugas atau portofolio di siklus II menjadi 86,36%. Sedangkan aspek kemampuan menggunakan alat sama meningkatnya yaitu pada siklus I prosentase mencapai 71,96% dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 12,88%, maka prosentase di siklus II pada kemampuan menggunakan alat yaitu mencapai 84,84%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar ranah psikomotorik siklus I ke siklus II mengalami peningkatan pada setiap aspeknya dan sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diinginkan yaitu 80% siswa tuntas KKM. Untuk lebih jelasnya perbandingan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik dapat dilihat grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Perbandingan nilai ranah psikomotorik siklus I dan II

Hasil akhir perbandingan penelitian tentang implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil dan motivasi pembelajaran sejarah di SMA Negeri Darussholah Singojuruh sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik perbandingan hasil belajar

Melihat data dalam siklus I belum mencapai target yang ditentukan yakni 80% mencapai KKM, maka akan dilakukannya perbaikan melalui observasi siklus II dimana pada hasil akhirnya dalam penilaian ranah kognitif siswa yang mencapai target kriteria ketuntasan sudah meningkat yaitu sebesar 90,90%, dan hasil penilaian pada ranah afektif juga mengalami peningkatan yaitu sebesar

88,48%, sedangkan nilai ranah psikomotorik meningkat hingga 85,60%. Berdasarkan hasil tersebut terdapat peningkatan dan sudah mencapai target kriteria ketuntasan yang telah direncanakan dalam penelitian ini yakni 80% sehingga tidak diperlukan adanya tindakan siklus III.

Penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian lebih inovatif sehingga membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran sejarah, selain itu juga dapat menarik minat siswa, dengan begitu siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan suasana yang tidak bosan dan menyenangkan.

#### **E. KESIMPULAN**

Implementasi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline* pada observasi siklus I dan siklus II dapat meningkatkan Peningkatan hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Nilai yang diperoleh pada saat observasi siklus I dalam kriteria ketuntasan ranah kognitif mencapai 78,78%, dan mengalami peningkatan pada observasi siklus II dengan mencapai 90,90%, dan hasil penilaian dalam ranah afektif mencapai 75,15% dan mengalami kenaikan juga dalam observasi siklus II hingga mencapai 88,48%, sedangkan hasil penilaian ranah psikomotorik pada siklus I mencapai 71,21% mengalami peningkatan juga pada observasi siklus II sehingga mencapai 85,60%. Masing-masing ranah mengalami peningkatan dan sesuai dengan kriteria ketuntasan yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu 80% siswa tuntas. Keseluruhan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X di SMA Negeri Darussholah Singojuruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D.E. 2018. Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*. 1 (14).(Online),(<https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/19396/10690>), diakses 9 Desember 2021.
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., dan Supardi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani, Ed). (cetakan 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, E.T. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama. Dari Google Books, (Online) ([https://www.google.co.id/books/edition/Cara\\_Praktis\\_Meningkatkan\\_Motivasi\\_Siswa/5mL2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=motivasi+belajar+siswa&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Cara_Praktis_Meningkatkan_Motivasi_Siswa/5mL2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=motivasi+belajar+siswa&printsec=frontcover)), diakses 6 Februari 2022.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Penerbit Alfabeta, Bandung. (Online), ([Www.Cvalfabeta.Comhttp://File.Upi.Edu/Direktori/Fpmipa/Prodi.IlmuKomputer/196603252001121Munir/Buku/Multimedia%20konsep%20%20%20aplikasi%20dalam%20pendidikan.Pdf](http://File.Upi.Edu/Direktori/Fpmipa/Prodi.IlmuKomputer/196603252001121Munir/Buku/Multimedia%20konsep%20%20%20aplikasi%20dalam%20pendidikan.Pdf)), diakses 6 Maret 2021.
- Mureningsih, E.S. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniyah Edisi VII*. (Online),(<https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42/2>), diakses pada 4 Desember 2021
- Rofiqoh, A.P. 2021. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021*. Ponorogo. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. ([http://etheses.iainponorogo.ac.id/14064/1/PAI\\_210317086\\_ALMAYTIYA%20PUTRI%20ROFIQOH.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/14064/1/PAI_210317086_ALMAYTIYA%20PUTRI%20ROFIQOH.pdf)), diakses 4 Desember 2021
- Setyaningsih, S.,dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. No. Vol.2. Diakses pada 25 November 2020.
- Zahro, M., dkk. 2017. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*. 1. (<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download/5095/3760/>), diakses Pada 25 November 2021