

Nomor Daftar FPIPS : 5653/UN40.A2.3/PT/2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PADA
MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 JATIWANGI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Geografi



Oleh

Ismira Nur Hafizha

NIM 2003563

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PADA
MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 JATIWANGI**

Oleh
Ismira Nur Hafizha

Sebuah skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Ismira Nur Hafizha 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

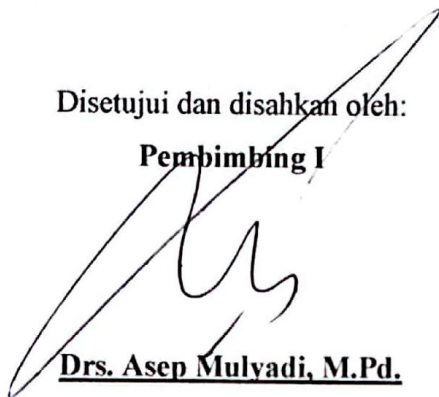
ISMIRA NUR HAFIZHA

NIM 2003563

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PADA
MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 JATIWANGI**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. Asep Mulyadi, M.Pd.

NIP. 19620902 199001 1 001

Pembimbing II

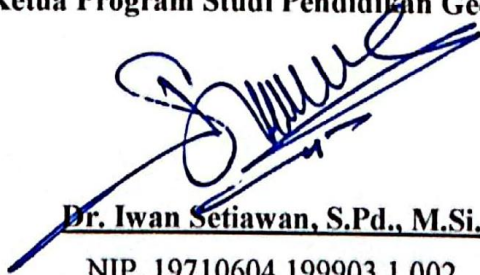


Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.

NIP. 19810215 200812 1 002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.

NIP. 19710604 199903 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Jatiwangi" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, September 2024



ismira Nur Hafizha

NIM 2003563

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan juga karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Jatiwangi”.

Tak lupa penulis panjatkan juga shalawat dan salam yang selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini, yaitu untuk memenuhi syarat kelulusan dan meraih gelar Sarjana Pendidikan Geografi. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan. Namun berkat dorongan, dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak yang terlibat akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen di SMAN 1 Jatiwangi dengan cara membandingkannya dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *power point*.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Penulis juga berharap adanya kritik, saran, dan masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan. Namun, besar harapan peneliti skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca.

Bandung, September 2024

Ismira Nur Hafizha

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs Asep Mulyadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya serta sabar dalam membimbing, memberikan masukan dan nasihat yang bermanfaat serta memberikan yang terbaik demi kelancaran skripsi penulis.
2. Bapak Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc. selaku dosen pembimbing II sekaligus dosen pembimbing akademik yang selalu mendukung, memberikan bimbingan, arahan dan saran-saran terbaik kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI beserta jajaran staf atas dedikasinya dalam membimbing, mengarahkan, mempermudah perizinan dan memberikan informasi serta dorongan untuk kelancaran proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
5. Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik SMAN 1 Jatiwangi yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi.
6. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Syarif Abdullah dan Ibunda Ifa Fitria yang selalu memberikan dukungan, bantuan, nasihat, semangat dan motivasi serta doa yang tidak pernah terputus sehingga penulis dapat menuntaskan proses pencapaian gelar sarjana ini dengan baik.
7. Ismira Nur Hafizha, yang telah berjuang, bertahan, dan beradaptasi dengan baik. Terima kasih telah memberikan yang terbaik, selalu berusaha berpikir positif, dan bangkit kembali ketika hilang semangat. Semoga selalu diberikan kekuatan dan dapat memberikan dampak positif bagi orang-orang di sekitar.

8. Dimas Erlangga, Aulia Zahra, Upit Fitriawati, yang telah mewarnai masa perkuliahan dan memberikan dukungan selama penyusunan skripsi.
9. Maya Aulia Putri Kinasih, sahabat semasa sekolah yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Liany Hafsiyah, teman kampus mengajar yang telah memberikan motivasi dan menemani selama penyusunan skripsi.
11. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Geografi angkatan 2020, yang kebersamaan sejak awal perkuliahan.
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan karya tulis skripsi ini, semoga selalu diberikan kebahagiaan, kemudahan, rahmat, karunia, serta dilancarkan dalam segala urusan oleh Allah SWT.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PADA
MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 JATIWANGI**

Oleh:

Ismira Nur Hafizha (2003563)

Pembimbing:

¹⁾Drs. Asep Mulyadi, M.Pd. ²⁾Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.

E-mail: ismiranurhafizha10@upi.edu

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran interaktif. Namun banyak guru yang masih belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar. Metode penelitian ini yaitu quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Indikator motivasi belajar, yaitu dorongan dan kebutuhan untuk belajar, hasrat atau keinginan untuk berhasil, harapan dan cita-cita, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan yang menarik, dan penghargaan dalam belajar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-9 dan kelas X-3 SMAN 1 Jatiwangi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji asumsi klasik, uji hipotesis (uji *paired sample t-test*, uji *independent sample t-test*) dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan 1) terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* di kelas eksperimen dengan hasil uji *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$; 2) terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran *power point* di kelas kontrol dengan hasil uji *paired sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$; 3) terdapat perbedaan motivasi belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil uji *independent sample t-test* yang memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$; dan 4) Hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ artinya terdapat pengaruh variabel media *articulate storyline 3* terhadap variabel motivasi belajar. Tabel *Model Summary* regresi linear sederhana diperoleh koefisien determinasi R square 0.486 artinya pengaruh media *articulate storyline 3* sebesar 48.6%. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, inovatif dan kreatif pada pembelajaran geografi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Articulate Storyline 3*

**THE INFLUENCE OF ARTICULATE STORYLINE 3 LEARNING MEDIA
ON THE LEARNING MOTIVATION OF CLASS X STUDENTS IN
GEOGRAPHY SUBJECTS AT SMAN 1 JATIWANGI**

By:

Ismira Nur Hafizha (2003563)

Advisor:

¹⁾Drs. Asep Mulyadi, M.Pd. ²⁾Hendro Murtianto, S.Pd., M.Sc.

E-mail: ismiranurhafizha10@upi.edu

ABSTRACT

Technological advances can be utilized as interactive learning media. However, many teachers are still unable to maximize the use of learning media which can have an impact on decreasing learning motivation. This study aims to analyze the effect of articulate storyline 3 media on learning motivation. This research method uses a quasi-experiment with Nonequivalent Control Group Design. Indicators of learning motivation are the encouragement and need to know, desire or desire to succeed, hopes and ideals, conducive learning environment, interested activities, and rewards in learning. This research was conducted in class X-9 and class X-3 of SMAN 1 Jatiwangi. The data collection instrument used a questionnaire. Data analysis techniques used normality test, homogeneity test, classical assumption test, hypothesis testing (paired sample t-test, independent sample t-test), and simple linear regression test. The results showed 1) there was a difference in learning motivation before and after the use of articulate storyline 3 learning media in the experimental class with the results of paired sample t-test which obtained a significance value of $0.000 < 0.05$; 2) there was a difference in learning motivation before and after the use of PowerPoint learning media in the control class with the results of paired sample t-test which obtained a significance value of $0.000 < 0.05$; 3) there was a difference in learning motivation in the experimental class and control class with the results of independent sample t-test which obtained a sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$; and 4) The results of the simple linear regression test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ which means that there is an influence of the articulate storyline 3 media variable on the learning motivation variable. The simple linear Model Summary table obtained the coefficient of determination R square 0.486, meaning that the influence of articulate storyline 3 media is 48.6%. This research is expected to be a reference in the use of interactive, innovative and creative learning media in geography learning to increase students' learning motivation.

Keywords: *Laerning Media, Learning Motivation, Articulate Storyline 3*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Pembelajaran Geografi.....	9
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	11
2.3 <i>Articulate Storyline 3</i>	16
2.4 Motivasi Belajar.....	17
2.5 Pengaruh Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	21
2.6 Kerangka Teori	22
2.7 Hipotesis Penelitian	23
2.8 Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Lokasi Penelitian	29
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	29

3.4 Variabel Penelitian.....	31
3.5 Definisi Operasional	31
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.7 Teknik Pengumpulan Data	36
3.8 Teknik Analisis Data	37
3.9 Diagram Alir Pembuatan Media Pembelajaran	41
3.10 Diagram Alir Penelitian.....	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Temuan Penelitian	43
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
4.3 Hasil Analisis Data	71
4.2 Pembahasan Penelitian	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	91
5.1 Simpulan.....	91
5.2 Implikasi	92
5.3 Rekomendasi.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Populasi Penelitian dan Sampel	30
Tabel 3.3 Variabel Penelitian	31
Tabel 3.4 Skala Likert untuk Kuesioner Motivasi Belajar.....	34
Tabel 3.5 Interval Keseluruhan Pengkategorian Kuesioner Motivasi Belajar.....	34
Tabel 3.6 Interval Perindikator Pengkategorian Kuesioner Motivasi Belajar	34
Tabel 3.7 Kriteria Gain Ternormalisasi	39
Tabel 4.1 Visi dan Misi SMAN 1 Jatiwangi	43
Tabel 4.2 Sumber Daya Manusia SMAN 1 Jatiwangi	46
Tabel 4.3 Peserta Didik SMAN 1 Jatiwangi	46
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Keseluruhan <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Keseluruhan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Indikator 1 <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	49
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Indikator 2 <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Indikator 3 <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Indikator 4 <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Indikator 5 <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Indikator 6 <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Indikator 1 <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Indikator 2 <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Indikator 3 <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	55
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Indikator 4 <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	55
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Indikator 5 <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Indikator 6 <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Keseluruhan <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	58
Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Keseluruhan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	58
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Indikator 1 <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	59
Tabel 4.21 Distribusi Frekuensi Indikator 2 <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	60
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Indikator 3 <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	60
Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Indikator 4 <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	61
Tabel 4.24 Distribusi Frekuensi Indikator 5 <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	62

Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Indikator 6 <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	62
Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi Indikator 1 <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.27 Distribusi Frekuensi Indikator 2 <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.28 Distribusi Frekuensi Indikator 3 <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.29 Distribusi Frekuensi Indikator 4 <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi Indikator 5 <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4.31 Distribusi Frekuensi Indikator 6 <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	67
Tabel 4.32 Perbandingan Hasil Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sebelum Tindakan.....	68
Tabel 4.33 Perbandingan Hasil Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Setelah Tindakan.....	69
Tabel 4.34 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar	72
Tabel 4.35 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> Motivasi Belajar	72
Tabel 4.36 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i> Motivasi Belajar	73
Tabel 4.37 Hasil Uji Normalitas Nilai Residual	74
Tabel 4.38 Hasil Uji Linearitas	74
Tabel 4.39 Uji Hipotesis Rumusan Masalah Pertama.....	75
Tabel 4.40 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> 1	76
Tabel 4.41 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4.42 Uji Hipotesis Rumusan Masalah Kedua	78
Tabel 4.43 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> 2	78
Tabel 4.44 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol.....	79
Tabel 4.45 Uji Hipotesis Rumusan Masalah Ketiga	80
Tabel 4.46 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	80
Tabel 4.47 Uji Hipotesis Rumusan Masalah Keempat	81
Tabel 4.48 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Analisis Bibliometrik	5
Gambar 2.1 <i>Cone of Experience Edgar Gale</i>	12
Gambar 2.2 Kerangka Teori.....	23
Gambar 3.1 Diagram Alir Pembuatan Media Pembelajaran.....	41
Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian	42
Gambar 4.1 Peta Lokasi Penelitian	45
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Sebelum Tindakan	69
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Setelah Tindakan	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Kuesioner Motivasi Belajar	100
Lampiran 2 Kuesioner Motivasi Belajar	102
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas	105
Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas	106
Lampiran 5 Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	107
Lampiran 6 Data <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	109
Lampiran 7 Data <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	111
Lampiran 8 Data <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	113
Lampiran 9 Modul Ajar	115
Lampiran 10 Lembar Penilaian Kognitif	120
Lampiran 11 Lembar Penilaian Afektif	127
Lampiran 12 Lembar Penilaian Psikomotor	128
Lampiran 13 Bajan Ajar.....	130
Lampiran 14 Media Pembelajaran Articulate Storyline 3.....	144
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Media	146
Lampiran 16 Observasi Media	152
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	153
Lampiran 18 Hasil Uji Asumsi Kalsik.....	154
Lampiran 19 Hasil Uji T	155
Lampiran 20 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	157
Lampiran 21 Lembar Observasi Penelitian	158
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian	160
Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan	161

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afrizal, M. (2019). Pembuatan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer. UPP FKIP Universitas Bengkulu
- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2): 123 – 132
- Anggraini, I. S. (2016). Motivasi belajar dan faktor-faktor yang berpengaruh: sebuah kajian pada interaksi pembelajaran mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 1(2)
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Patadigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arisona, R. D., Burhanuddin, N. A., Nur, D. M. M., Sufia, R., & Hijriyani, Y. S. (2023). Hybrid Learning: Electronic Media Development in Integrated Social Science Learning. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 44-53.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Badan Pusat Statistik, 2022, *Statistik Telekomunikasi Indonesia*.
- Creswell, J. W. (2012). *Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Pearson Education, Inc.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).

- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Bantul: Penerbit Samudra Biru
- Gultom, J. & Siagian, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(4). <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i4.316>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Janah, S. N. (2015) Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press.
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika*, 10(01), 145- 161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24–35. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i01.63>

- Marwantika, A. I. (2022). Analisis Bibliometrik Tren Kajian Dakwah Pada Masa Pandemi COVID-19 di Indonesia. *Journal of Da'wah*, 1(1), 24–41. <https://doi.org/10.32939/jd.v1i1.1274>
- Melati et al., (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal on Education*, 6(1), 732-741.
- Miftah, M. (2022). *Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Miroh, A. (2019). *Mahir membuat media interaktif Articulate Storyline*. Pustaka Ananda Srva.
- Mustikarani, W., & Ruhimat, M. (2018). Kelemahan dan Keunggulan Implementasi Authentic Assesment dalam Pembelajaran Geografi. *Jurnal Geografi Gea*, 18(2), 147-153.
- Nasution. 2005. *Pengantar Psikologi Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Cemerlang Publishing.
- Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandungan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200–206. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.190>
- Ningsih, E. R. (2010). *Perilaku Konsumen (Pengembangan Konsep dan Praktik Dalam Pemasaran)*.
- Nofrion, N. (2018). Karakteristik pembelajaran geografi abad 21. <https://doi.org/10.31227/osf.io/kwzjv>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Pranowo, T. A., & Prihastanti, A. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui

- Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 217-223. DOI : <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.338>
- Puspitasari, P., Putri, P. S. J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227-232.
- Putri, C. E. B., & Kristianto, S. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif articulate storyline dengan media powerpoint terhadap hasil belajar materi substansi genetika siswa kelas XII. *Journal of Natural Sciences and Learning*, 1(1), 30-39. DOI: <https://doi.org/10.30742/jnsl.v1i1.20>
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551–561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>
- Raharjo, A. S. A., Rofi'i, & Hartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441–452.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramli, D. M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. Institut Agama Islam Negeri Antasari Fakultas Tarbiyyah dan Keguruan Perpustakaan.
- Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, W.(2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).

- Simatupang, A. (2021). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Kota Jambi. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 199–205.
- Sinaga, D. (2014). *Buku Ajar Statistik Dasar*. Uki Press.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sudjana, N. (2009). *Media pengajaran*.
- Sugandi, D. (2015). Pembelajaran Geografi sebagai Salah Satu Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *SOSIOHUMANIKA*, 8(2).
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)*. Metode Penelitian Pendidikan, 67.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sumaatmadja, N. (2001). *Metodologi pengajaran geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen perencanaan pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3(02), 183–193.
- Unicef Indonesia, 2021, Analisis Situasi Lanskap Pembelajaran Digital Indonesia. www.unicef.org/indonesia/media/13421/file/Analisis%20Situasi%20untuk%20Lanskap%20Pembelajaran%20Digital%20di%20Indonesia.pdf
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, E. N. (2009). Motivasi dalam pembelajaran.
- Widiarti, E. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di Sma Negeri 2 Banguntapan, Bantul. *Energies*, 6(1), 1-8.
- Yulistya, A., Suarman, S., & Riadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).