

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

(Penelitian *Quasi-Experiment* di SMP Negeri 1 Teluknaga)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program
Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



oleh
Syifa Salsabila
NIM 1800580

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

LEMBAR HAK CIPTA
PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian *Quasi-Experiment* di SMP Negeri 1 Teluknaga)

Oleh:

Syifa Salsabila

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Syifa Salsabila 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2022

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

LEMBAR PENGESAHAN


SYIFA SALSABILA

**PENGARUH MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE*
STORYLINE 3 TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

(Penelitian *Quasi-Experiment* Di SMP Negeri 1 Teluknaga)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Dadang Sundawa, M.Pd.

NIP. 196005151988031002

Pembimbing II



Asep Dahlivana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507152015041003

Mengetahui.

Ketua Prodi Pendidikan IPS



Prof. Dr. Saptiya, M.Ed.

NIP. 196308201988031001

SYIFA SALSABILA
PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian *Quasi-Experiment* di SMP Negeri 1 Teluknaga)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Penguji I



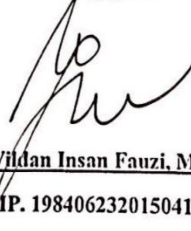
Prof. Dr. Sapriya, M.Ed
NIP. 196308201988031001

Penguji II



Dr. A. Budhi Salira, M.Si
NIP. 196111251983031002

Penguji III



Wildan Insan Fauzi, M.Pd
NIP. 198406232015041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed
NIP. 196308201988031001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS (Penelitian *Quasi-Experiment* di SMP Negeri 1 Teluknaga)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian dalam karya saya ini.

Bandung, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Syifa Salsabila

NIM. 180058

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar IPS (Penelitian *Quasi-Experiment* Di SMP Negeri 1 Teluknaga)”. Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan IPS di Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil pra-penelitian yang menunjukkan rendahnya hasil belajar IPS pelajar kelas VII di SMP Negeri 1 Teluknaga. Maka, penulis tertarik untuk meneliti tentang hal tersebut. Di dalam skripsi ini dibahas mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis *software Articulate Storyline 3* dan kaitannya dengan hasil belajar mata pelajaran IPS.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam skripsi ini karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna memperbaiki kekurangan tersebut. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandung, Juni 2022

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Agus dan Ibu Santi Paria Sari yang telah mendidik dan membesarkan saya dengan kasih sayang dan kesabaran hingga saat ini, serta doa dan dukungannya selama ini untuk keberhasilanku bisa dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Semoga ayah mamah bangga dengan apa yang sekarang saya peroleh.
2. Bapak Dr. Dadang Sundawa, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah mendampingi dan membimbing penulis. Terima kasih atas segala ilmu dan masukannya yang sangat bermanfaat.
3. Bapak Asep Dahliyana, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan sabar mendampingi dan membimbing penulis. Terima kasih atas segala ilmu dan masukannya yang sangat bermanfaat.
4. Prof. Dr. Sapriya, M.Ed. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dosen-dosen dan staff program studi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Bapak Triyana, M.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Teluknaga, terima kasih atas segala bantuannya selama penelitian.
7. Bapak Achmad Rojali selaku Wakasek Kurikulum SMP Negeri 1 Teluknaga, terima kasih atas segala bantuannya selama penelitian.
8. Bapak Fajar Dian Nurcahya, S.Pd. selaku guru pamong PPL yang telah membantu dalam proses pengambilan data penelitian serta dukungan yang luar biasa.

9. Keluarga besar SMP Negeri 1 Teluknaga yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Teluknaga.
10. Siswa-siswi SMP Negeri 1 Teluknaga khususnya kelas VII-A, VII-B, VII-G dan VII-H karena telah membantu dalam proses pengambilan data penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan yaitu Pendidikan IPS 2018 kelas A. Terima kasih atas waktu 4 tahun karena telah berjuang bersama-sama.
12. Destiana Salmah Aliah dan Siti Nur Aini Meidi selaku kakak tingkat terbaik yang selalu memberikan banyak ilmu, bantuan serta pengalamannya kepada penulis. Terima kasih untuk segala motivasi dan dukungannya.
13. Pepinisme dan Cumlaude Club sebagai sahabat yang selalu memberikan dukungan bagi penulis.
14. Shabirah Sulistiyani, Mungfan Dzar Hafidho, Safirah Wulandah, Sena Alisabeth Panjaitan, Revina Fazrin, Naida Khumaira, Syifa Aryanti, Nisa Rizani, dan Larisa Zana sebagai teman seperjuangan dalam penyusunan skripsi. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan motivasinya.
15. Terakhir, kepada *Bangtan Sonyeondan* (BTS) Kim Nam-Joon, Kim Seok-Jin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook terima kasih banyak karena sudah memberikan kebahagiaan yang paling sederhana dan memberikan semangat yang berarti bagi penulis dalam menjalani proses hidup yang sulit ini. Terima kasih sudah membuat penulis sejenak lupa akan beban 6-sks ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat atas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Juni 2022

Penulis

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE 3*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian *Quasi-Experiment* di SMP Negeri 1 Teluknaga)**

Syifa Salsabila

Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini memfokuskan pada upaya pemecahan permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar pelajar ketika mempelajari materi pelajaran IPS yang bersifat abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen. Lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Teluknaga. Sampel penelitian yaitu kelas VII-H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-G sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media *PowerPoint*. Desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan nilai Asymp. Sig = 0.000 lebih kecil dari 0.05. (2) penggunaan *PowerPoint* di kelas kontrol berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan nilai Asymp. Sig = 0.000 lebih kecil dari 0.05. (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol karena nilai Asymp. Sig = 0.000 lebih kecil dari 0.05. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, Hasil Belajar IPS, Multimedia Interaktif

**THE EFFECT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ARTICULATE
STORYLINE 3 ON SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES
(Quasi Experimental Research at SMP Negeri 1 Teluknaga)**

ABSTRACT

This research focuses on problem-solving efforts regarding the low student learning outcomes at SMP Negeri 1 Teluknaga when studying abstract social studies subject matter. This study directly analyzes the effect of interactive multimedia Articulate Storyline 3 as a learning medium on social studies learning outcomes. This study uses a quantitative method, namely quasi experimental. The research location is in SMP Negeri 1 Teluknaga. The research sample is VII-H as the experimental class and VII-G as the control class. The experimental class uses interactive multimedia Articulate Storyline 3 as a learning media, while the control class uses powerpoint. The research design used a non-equivalent control group design. The results showed that (1) the use of interactive multimedia Articulate Storyline 3 in the experimental class affected the results of social studies learning with Asymp scores. Sig = 0.000 is less than 0.05. (2) the use of PowerPoint in the control class affects social studies learning outcomes with Asymp scores. Sig = 0.000 is less than 0.05. (3) there is a significant difference between the social studies learning outcomes of the experimental class and the control class due to asymp scores. Sig = 0.000 is less than 0.05. The conclusion of this study shows that Articulate Storyline 3 interactive multimedia can be used as a medium to improve social studies learning outcomes.

Keywords: *Articulate Storyline 3, Interactive Multimedia, Social Studies Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran IPS	9
2.1.1 Pengertian IPS.....	9
2.1.2 Tujuan IPS.....	10
2.1.3 Dimensi IPS	11
2.1.4 Pedagogi Kreatif dalam IPS	12
2.1.5 Pemanfaatan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran IPS Materi Kehidupan Masa Praaksara di Indonesia	13
2.2 Hasil Belajar.....	14
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar	14
2.2.2 Indikator Hasil Belajar	14
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	15
2.3 Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	18

2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif.....	18
2.3.2 Landasan Pemakaian Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	19
2.3.3 Manfaat Multimedia Interaktif	21
2.3.4 Indikator Multimedia Interaktif	22
2.3.5 <i>Articulate Storyline 3</i>	23
2.3.6 Fungsi Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	25
2.3.7 Pembuatan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	26
2.4 Penelitian Terdahulu	29
2.5 Kerangka Berpikir.....	33
2.6 Hipotesis Penelitian	34
2.6.1 Rumusan Masalah Pertama	34
2.6.2 Rumusan Masalah Kedua	34
2.6.3 Rumusan Masalah Ketiga.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Desain Penelitian	35
3.3 Partisipan.....	36
3.4 Populasi dan Sampel	36
3.4.1 Populasi.....	36
3.4.2 Sampel.....	36
3.5 Definisi Operasional	37
3.5.1 Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	37
3.5.2 Hasil Belajar.....	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.7 Instrumen Penelitian	39
3.8 Uji Instrumen	42
3.8.1 Validitas	42
3.8.2 Reliabilitas	44
3.8.3 Daya Beda.....	44
3.8.4 Tingkat Kesukaran	46
3.8.5 Instrumen Final	47
3.9 Teknik Analisis Data.....	47
3.9.1 Uji Normalitas	48

3.9.2 Uji Homogenitas	48
3.9.3 Uji Hipotesis	48
3.10 Prosedur Penelitian	48
3.10.1 Tahap Awal	48
3.10.2 Tahap Pelaksanaan.....	49
3.10.3 Tahap Akhir.....	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Gambaran Umum Lokasi dan Subjek Penelitian	50
4.2 Deskripsi Temuan Penelitian	50
4.2.1 Hasil Belajar IPS Pelajar Kelas Eksperimen	51
4.2.2 Hasil Belajar IPS Pelajar Kelas Kontrol	59
4.2.3 Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
4.3 Analisis Temuan Penelitian	70
4.3.1. Analisis Temuan Penelitian Pada Kelas Eksperimen.....	70
4.3.2 Analisis Temuan Penelitian Pada Kelas Kontrol	73
4.4 Uji Prasyarat Analisis	76
4.4.1 Uji Normalitas	76
4.4.2 Uji Homogenitas	77
4.4.3 Uji Hipotesis.....	78
4.5 Pembahasan Temuan Penelitian.....	82
4.5.1 Perbedaan Hasil Belajar IPS antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Menggunakan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> di kelas eksperimen	83
4.5.2 Perbedaan Hasil Belajar IPS antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> di Kelas Kontrol	87
4.5.3 Perbedaan Hasil Belajar IPS Sesudah <i>Treatment</i> Menggunakan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> di Kelas Eksperimen dengan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media <i>PowerPoint</i> di kelas kontrol	88
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	90
5.1 Simpulan	90
5.2 Implikasi	90
5.3 Rekomendasi.....	91
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ruang Lingkup Kajian IPS.....	9
Gambar 2.2	Tampilan <i>Tools</i> Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	24
Gambar 2.3	Fitur <i>Character</i> pada Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	24
Gambar 2.4	Kerangka Berpikir	33
Gambar 4.1	Bangunan SMP Negeri 1 Teluknaga.....	50
Gambar 4.2	Rangkuman Skor <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen.....	53
Gambar 4.3	Rangkuman Skor <i>Post-Test</i> Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen.....	54
Gambar 4.4	Rangkuman Skor <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol	61
Gambar 4.5	Rangkuman Skor <i>Post-Test</i> Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol.....	62
Gambar 4.6	Perbandingan Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Gambar 4.7	Gain Tiap Tingkatan Kognitif Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
Gambar 4.8	Grafik Tingkatan Kognitif Mengingat (C1) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Esperimen	71
Gambar 4.9	Grafik Tingkatan Kognitif Memahami (C2) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen..	71
Gambar 4.10	Grafik Tingkatan Kognitif Menerapkan (C3) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Eskperimen..	72
Gambar 4.11	Grafik Tingkatan Kognitif Menganalisis (C4) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen..	73
Gambar 4.12	Grafik Tingkatan Kognitif Mengingat (C1) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Kontrol.....	74
Gambar 4.13	Grafik Tingkatan Kognitif Memahami (C2) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Kontrol.....	74

Gambar 4.14	Grafik Tingkatan Kognitif Menerapkan (C3) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Kontrol.....	75
Gambar 4.15	Grafik Tingkatan Kognitif Menganalisis (C4) Pada Soal Hasil Belajar IPS Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Kelas Kontrol.....	76
Gambar 4.16	Tampilan <i>Opening</i> Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> ...	84
Gambar 4.17	Tampilan Menu Utama Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	85
Gambar 4.18	Tampilan Materi dalam Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	85
Gambar 4.19	Tampilan <i>Puzzle Game</i> pada Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Teluknaga Tahun Ajaran 2021/2022.....	2
Tabel 2.1	Dampak Aktivitas Pembelajaran Terhadap Perolehan Hasil Belajar..	19
Tabel 2.2	Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>	35
Tabel 3.2	Sampel Penelitian.....	37
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Tes	40
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Soal.....	43
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas	44
Tabel 3.6	Hasil Uji Daya Beda.....	45
Tabel 3.7	Hasil Uji Kesukaran Soal	46
Tabel 3.8	Instrumen Final	47
Tabel 4.1	Distribusi Skor <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar IPS Pelajar Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.2	Distribusi Skor <i>Post-test</i> Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.3	Rangkuman Data Skor Penilaian Hasil Belajar IPS Kelas Ekperimen Per Tingkatan Kognitif Sebelum <i>Treatment</i>	55
Tabel 4.4	Rangkuman Data Skor Penilaian Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen Per Tingkatan Kognitif Sesudah <i>Treatment</i>	56
Tabel 4.5	Rangkuman Data Skor Rata-Rata Penilaian Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen Per Tingkatan Kognitif Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i>	57
Tabel 4.6	Urutan Gain Peningkatan Hasil Belajar IPS di Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.7	Distribusi Skor <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar IPS Pelajar Kelas Kontrol	60
Tabel 4.8	Distribusi Skor <i>Post-Test</i> Hasil Belajar IPS Pelajar Kelas Kontrol....	61
Tabel 4.9	Rangkuman Data Skor Penilaian Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol Per Tingkatan Kognitif Sebelum <i>Treatment</i>	63
Tabel 4.10	Rangkuman Data Skor Penilaian Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol Per Tingkatan Kognitif Sesudah <i>Treatment</i>	64

Tabel 4.11 Rangkuman Rata-Rata Skor Penilaian Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol Per Tingkatan Kognitif Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i>	65
Tabel 4.12 Urutan Gain Peningkatan Hasil Belajar di Kelas Kontrol	67
Tabel 4.13 Perbandingan Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas.....	77
Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis <i>Ranks</i>	79
Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis 1 <i>Uji Wilcoxon</i>	79
Tabel 4.18 Hasil Uji Hipotesis 1 <i>Paired Samples Test</i>	81
Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis 2 <i>Mann-Whitney U Testt</i>	82

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Perizinan Penelitian.....	98
1.1. Surat Perizinan Penelitian.....	98
1.2. Surat Keterangan Penelitian.....	99
2. Lampiran Surat <i>Judgement</i>	100
2.1. Surat <i>Judgement</i> Instrumen Penelitian	100
2.2. Surat <i>Judgement</i> Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i>	101
3. Lampiran Instrumen Penelitian.....	103
3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	103
3.2 Pedoman Wawancara	105
4. Lampiran Hasil Wawancara Respon Pelajar Terhadap Media	106
5. Lampiran Dokumentasi.....	109
5.1 Pembelajaran Melalui <i>Google Meet</i>	109
6. Lampiran RPP.....	110
5.1. RPP Kelas Eksperimen	110
5.2. RPP Kelas Kontrol.....	114

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajafindo Persada.
- DePorter, B., & Hernachi, M. (2002). *Quantum Learning* Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Dewi, I., dkk. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Hendrizar, Ed.; Cetakan I). Penerbit Samudra Biru.
- Karim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.
- Munadi, Y, 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Alfabeta, CV.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rosardi, R., & Supardi. (2021). *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*. Solok: ICM Publisher.
- Rusli, Muhammad, dkk.. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif, Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Surjono Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press* (Edisi Pert, Issue April 2017). UNY Press.
https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download
- Susetyo, Budi. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. Bandung : Refika Aditama.

Wirda, Y., Ulumudin, I., Istiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa (Pertama)*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>

Yusuf, M. (2018). *Pengantar ilmu pendidikan* (D. Ilham, Ed.; Cetakan I). Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

Jurnal

Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtach*, 1(1), 9–20.

Akbar, A. A., & Litta, L. (2021). Pengembangan Alat Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Dengan Aplikasi Zoom Sebagai Media Perantara Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Era Pandemi Covid-19. *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2).

Aziz, Z., Rusilowati, A., & Sukisno, M. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Pokok Bahasan Usaha Dan Energi. *Unnes Physic Education Journal*, 2(3), 31–39. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>

Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104.

Endayani, H. (2018). Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD*, II(2), 117–127.

Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7.

Harliawan, H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas - Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 29–40.

Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *PEDAGOGIK*, II(2), 33–38.

Iskandar, A., Rizal, M., Kurniasih, N., Sutiksno, D. U., & Purnomo, A. (2018, November). The Effects of Multimedia Learning on Students Achievement in Terms of Cognitive Test Results. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1114, No. 1, p. 012019). IOP Publishing.

Kadir, Abdul. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70-81.

Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 3(2). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/index>

- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *ITTIHAD*, 11(1), 43–53.
- Khomaria, I. (2017). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktia Dwija Indria*, 5(4), 1–6.
- Lestari, I. (2013). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125.
- Levie, W. H., & Levie, D. (1975). Pictorial Memory Processes. *AV Communication Review*, 23(1), 81-97.
- Mahmud, N. F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar.*
- Marpaung, J. (2015). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal KOPASTA*, 2(2), 13–17. www.journal.unrika.ac.id
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Tabularasa PPS UNIMED*, 6(1), 87–97.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105. doi: <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Munadi, S. (2011). Analisis Validasi Kualitas Soal Tes Hasil Belajar Pada Pelaksanaan Program Pembelajaran. *Cakrawaa Pendidikan*, 145–159.
- Nastiti, A., Rizal Isnanto, R., & Teguh Martono, K. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4).
- Nissa, A. D. A., Toyib, M., Sutarni, S., Akip, E., Kadir, S., Ahmad, & Solikin, A. (2021). Development of Learning Media Using Android-Based Articulate Storyline Software for Teaching Algebra in Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1720(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012011>
- Nurjanah, A., Sumardi, & Nugraha, A. (2018). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, 5(2), 326–334. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Ramadhani, P. D., Koestiono, D., & Maulidah, S. (2014). Analisis Tingkat Kepuasan Konsumen Terhadap Kinerja Pelayanan Pemasok Bunga Potong

- Krisan Consumer Satisfaction Level Analysis On Service Performance Of Krisan Cutting Flower Supplier. *Habitat*, XXV(3), 151–161.
- Safitri, S. I., Saraswati, D., & Wahyuni, E. N. (2021). Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman) Gestalt Theory (Improve Learning Outcomes Through The Understanding Process). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 23–31. <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/index>
- Setyaningsih, S., Rusijono, & 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).
- Sugiyani, Y., Rosalina, V., & Yunan, I. (2014). Perancangan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Memudahkan Siswa Belajar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal PROSISKO*, 1. <http://www.ilmukomputer.com/>
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu (Utilization Of IPS Learning Media To Improve Integrated Teachers Of IPS). *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 117–121.
- Surjono Herman Dwi. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti (Ed.), *UNY Press* (Edisi Pert, Issue April 2017). UNY Press. https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan/link/5cb5d017a6fdcc1d49985408/download
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123.
- Utari, R., Madya Widayiswara, & Pusdiklat KNPK. (2011). Taksonomi Bloom. *Pusdiklat KNPK*, 766(1), 1–7
- Vinco, M. S. M. (2018). Kontekstualisasi Kehidupan Masa Praaksara di Indonesia: Analisis Buku Teks Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.17509/historia.v1i2.10710>
- Widianti, S. (2014). Keefektifan Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS. *JEE: Journal of Elementary Education*, 3(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 2(8). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Yamin, M., Wahyu, & Kiptiah, M. (2016). Kajian Tentang Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Jurusan IPS Tingkat SMAN Di Kota Banjarmasin. *SCIENTIA*, 1(2), 221–237. <http://pondokibu.com/parenting/pendidikan-psikologi->

Prosiding

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659–663.

Skripsi

Alfiyana, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Bab Sholat Jum'at Di Mtsn 3 Nganjuk.

Amri, U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storylin 3 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makasar.

Anugrah, Septian Dwi. (2015). *Pengaruh Penerapan Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Faradilla, D. Y. (2016). *Pengaruh Media Komik Sains Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Konsep Energi Gerak Siswa Kelas III*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Hardiani. (2018). *Desain Pembelajaran IPS Berbasis Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs An-Nur Ma'arif Bakengkeng*. (Skripsi). Universitas Negeri Makasar.

Maharani, P. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu dan Kalori untuk siswa kelas X SMA*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Nurjanah, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.