

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*medius*”, merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. *Assosiation of Communication Technology* (AECT) mendefinsikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk proses penyampaian pesan. Dalam dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran media diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menumbuhkan perhatian serta keinginan untuk terlibat dalam pembelajaran (Hamid, 2020).

Sumiharsono dan Hasanah (2017), berpendapat pada media pembelajaran merupakan alat grafik, fotografik dan elekteronik untuk memproses dan merekonstruksi informasi visual dan verbal. Menurut Daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran baik berupa manusia, benda atau lingkungan yang dapat menarik minat,pikiran, perhatian dan emosi siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Nurfadhilah dkk, 2021).

Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Muhammad Yaumi yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan fisik yang sengaja dirancang untuk menyampaikan informasi dan menjalin interaksi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai komponen yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan sehingga siswa dapat mendorong tercapainya proses pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik untuk memahami dan memperoleh pengalaman belajar yang berkualitas.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu perantara bagi guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar. Fungsi media pembelajaran sebaga AVA (*Audio Visual Aids / Teaching Aid*) yaitu memberikan pengalaman yang nyata terhadap siswa dan memberikan informasi tentang tujuan belajar, memacu siswa, menyajikan informasi dan menghidupkan diskusi (Wahid, 2018). Hasan (2021) menyatakan bahwa secara garis besar fungsi media dari pembelajaran sebagai perantara informasi, mengatasi hambatan dalam pembelajaran, merangsang motivasi siswa

dan guru serta mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut Suryani (2018) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi guru yaitu:
 - 1) Membangun motivasi siswa dan menarik perhatian untuk belajar.
 - 2) Memiliki urutan pengajaran yang sistematis, berpedoman dan terarah.
 - 3) Membantu ketelitian dan kecermatan selama menyajikan materi pelajaran.
 - 4) Mewujudkan iklim belajar tanpa tekanan dan berlangsung menggembirakan.
 - 5) Dapat menyumbang kedayagunaan waktu dengan menerangkan materi secara sistematis dan mudah dipahami.
- b. Manfaat Bagi Siswa:
 - 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong siswa belajar.
 - 2) Mempermudah siswa dalam mengerti sajian materi yang diterapkan berbantu media secara sistematis.
 - 3) Menciptakan iklim pembelajaran yang tidak membosankan dan akhirnya pembelajaran dapat lebih terfokuskan.
 - 4) Dapat memotivasi siswa untuk belajar di kelas maupun mandiri.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman yang baru, membuat siswa lebih

memahami dan menguasai materi pembelajaran serta dapat membangkitkan keaktifan belajar siswa dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam dan jenisnya. Mulai dari yang sederhana, telah tersedia di lingkungan sekitar, dapat dibuat sendiri dengan harga yang relatif murah sampai dengan yang canggih dan dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran.

Yaumi (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran ada 7 jenis, antara lain:

- 1) Realia merupakan media nyata yang dapat dibawa ke dalam kelas maupun luar kelas dan dapat dinikmati menggunakan alat indra
- 2) Model adalah benda tiruan yang bersifat tiga dimensi dan dapat dilihat langsung oleh peserta didik.
- 3) Teks merujuk pada huruf dan angka yang disajikan dalam bentuk cetak.
- 4) Media pembelajaran visual dibagi menjadi tiga kategori yakni visual cetak, visual projector dan visual pajangan
- 5) Audio merupakan media yang dapat didengar. Misalnya radio atau hasil rekaman.
- 6) Video adalah gambar bergerak yang disertai dengan suara.

- 7) Multimedia adalah gabungan dari media realia, model, teks, visual, audio dan video yang dikembangkan oleh kemajuan teknologi.

Multimedia digunakan sebagai alternatif untuk menarik perhatian serta minat belajar siswa karena mayoritas dari peserta didik cenderung lebih menyukai media digital dibandingkan dengan media cetak. Terlebih dalam kehidupan sehari-hari saat ini banyak memanfaatkan media digital.

Dari beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang telah disebutkan diatas, peneliti akan membahas media pembelajaran *articulate storyline* sebagai sebuah *software* atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

a. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan sebuah software yang dapat menunjang pendesain pembelajaran modern berbasis digital dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan (dalam Setyaningsih dkk, 2020) mengemukakan bahwasanya *Articulate Storyline* adalah sebuah aplikasi yang ditunjang smart brainware secara simple dengan proses tutorial interaktif mempermudah pemakai memformat CD, website personal maupun *word processing*, lewat template yang dipublish secara offline maupun online.

Amiroh (2020) berpendapat bahwa *Articulate Storyline* adalah satu multimedia yang dipergunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa teks, ilustrasi, suara, grafik, video serta animasi. Sehingga bisa menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Hasil publikasi seperti media berbasis website (html 5) serta dapat dijalankan dibermacam perangkat misalnya komputer, laptop maupun smartphone.

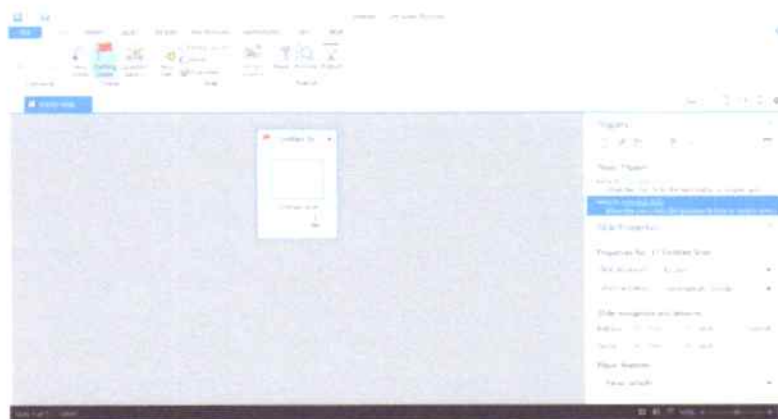
Aplikasi ini mempunyai fitur yang hampir sama dengan aplikasi *microsoft power point*, yang membedakan *articulate storyline* dengan *Microsoft power point* adalah fitur tambahan yang disediakan berupa karakter, *icon*, tombol navigasi dan *background*. Dalam dunia pendidikan aplikasi ini digunakan sebagai media presentasi dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Aplikasi *Articulate Storyline* dengan fiturnya yang sangat lengkap banyak digunakan oleh sebagian orang, khususnya dalam instansi pendidikan karena penggunaan aplikasi ini terbilang mudah.

Tampilan – tampilan yang disajikan *software articulate storyline* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Tampilan Utama *Articulate Storyline*

Langkah Pertama untuk membuat media pembelajaran melalui *articulate storyline* adalah dengan membuka software dan membuat proyek baru pada bagian *new project*.



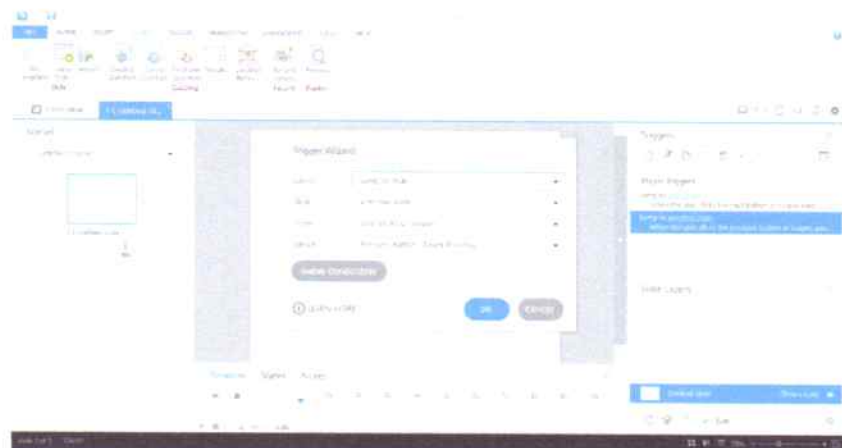
Gambar 2. 2. Tampilan sebelum Lembar Kerja pada *Articulate Storyline*

Sebelum mulai mendesain media pembelajaran agar output yang ditampilkan akan muncul penuh oleh *slide articulate storyline*, maka diperlukan pengaturan pada *slide properties*. Pengaturan ini juga dapat disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan.



Gambar 2.5. Pilihan Pengaturan Fitur Kuis Interaktif

Terdapat fitur pilihan yang dapat dipilih ketika membuat kuis, pilihan-pilihan yang disajikan beragam dan interaktif. Guru dapat mendesain kuis sesuai kebutuhan pada *graded question* dan dapat menginput jawaban pada bagian *result*.



Gambar 2.6. Fitur *Trigger* pada *Articulate Storyline*

Fitur *Trigger* adalah *system control* yang digunakan untuk mengatur suatu objek tertentu pada suatu *slide* ke *slide* lainnya. Konsep *trigger* ini adalah kunci dari kreativitas pembelajaran interaktif pada

articulate storyline. Pengaturan *trigger* ini tidak memerlukan kodo-kode khusus, sehingga mudah digunakan.

b. Kelebihan *Articulate Storyline*

Karena memiliki fitur menu yang dapat menawarkan *quiz* tambahan, *Articulate Storyline* memiliki keunggulan dalam menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik. Hal ini memungkinkan terjadinya interaksi langsung antar siswa satu dengan yang lain saat menggunakan program dan mensimulasikan materi pembelajaran dan keluaran dari program dapat dipublikasikan dengan cara tertentu.

Articulate Storyline ini merupakan media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi yang mudah dipahami dengan diberi tambahan berupa fitur video. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Setyaningsih & Wahyudi, 2020) dari hasil penelitiannya menyampaikn kelebihan *Articulate Storyline* ini yaitu dalam menyampaikan informasi media pembelajaran ini lebih efisien karena memungkinkan terjadinya komunikasi aktif dua arah, dengan itu maka materi pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal. Fitriyah Nur Rohmah & Imam Bukhori (2020:97) menyebutkan materi pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline* yang dibuat memiliki sejumlah kelebihan yaitu:

- 1) Media yang telah dibuat dapat dipublikasikan ke playstore dengan bentuk aplikasi.

- 2) Memiliki tampilan media yang interaktif sehingga dapat mendukung psikomotorik peserta didik.
- 3) Dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dengan fleksibel kapan saja dan dimana saja.
- 4) Pengguna bisa mengakses secara offline jadi media ini pengaplikasiannya tidak harus secara online.
- 5) Media ini dapat menjadi pilihan saat melakukan pembelajaran dirumah.

c. Kekurangan *Articulate Storyline*

Fitriyah Nur Rohmah & Imam Bukhori (2020) dalam penelitiannya juga menyampaikan berikut kekurangan dari media *Articulate Storyline*:

- 1) Jika materi pembelajaran terlalu banyak maka dalam pengaplikasiannya memerlukan waktu tunggu yang cukup lama, hal ini disebabkan oleh ukuran hasil media pembelajaran yang terlalu besar.
- 2) Media pembelajaran hanya bisa digunakan melalui perangkat android menggunakan sistem android minimal versi 5 atau *lolipop* karena versi *lolipop* bawah akan memberikan suatu perbedaan pada format media.
- 3) Ruang penyimpanan yang digunakan cukup besar.
- 4) Pada media pembelajaran, penggunaan tombol-tombol membutuhkan waktu tunggu yang lebih lama. Hal ini disebabkan

oleh ukuran media yang cukup besar dan berdampak pada *system* operasi.

Kekurangan lainya yaitu terkait akses yakni perangkat ini hanya dapat digunakan secara gratis oleh pengguna selama 30 hari sebagai fasilitas *free trial*, selebihnya dapat diakses gratis secara langganan dengan biaya sesuai jangka waktu yang dibutuhkan selain itu jika belum memahami konsep dari *Microsoft powerpoint*, maka pengguna aplikasi yang masih pemula akan merasa kebingungan harus dimulai dari mana dalam penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* ini.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kalimat motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang memiliki arti berbeda. Berdasarkan KBBI motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Menurut Mc. Donald (dalam Rahman, 2021) motivasi merupakan suatu timbulnya perubahan perasaan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Djaali (dalam Ananda & Hayati, 2020) mengatakan bahwa motivasi meruakan kondisi fisik maupun mental seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan yang menjadi kebutuhan.

Suharmi (2018) mengatakan motivasi merupakan suatu keadaan didalam individu yang mendorong untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan. Dimiyati (dalam Kompri 2016) memberikan pendapat sebagai berikut Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) Kebutuhan, ini terjadi apabila individu merasa ada kesenjangan antara apa yang dimiliki dengan apa yang diharapkan; (2) Dorongan, ini menjadi kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi tujuan yang hendak dicapai; dan (3) Tujuan, ini adalah inti dari suatu kegiatan belajar, yaitu adanya hal yang ingin dicapai oleh individu.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi belajar dapat dikatakan kondisi seseorang dimana timbulnya hasrat melakukan kegiatan dengan tujuan tertentu. Tujuan tersebut terdiri dari hasil dan pencapaian dalam prestasi belajar.

b. Jenis-Jenis Motivasi

Ananda dan Hayati (2020) menyatakan bahwa motivasi dibagi menjadi dua macam yaitu:

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik berarti adanya hasrat keinginan yang muncul dalam diri sendiri untuk melakukan kegiatan belajar.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik berarti motivasi yang muncul dari dorongan untuk berprestasi mendapatkan suatu penghargaan seperti pujian dan semangat.

c. Indikator Motivasi Belajar

Seorang siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan menunjukkan perubahan perilaku yang dapat dilihat oleh orang lain. Sardirman (2011) mengemukakan indikator motivasi belajar yang ada pada siswa diantaranya adalah :

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus – menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam –macam masalah.
- 4) Lebih seneng bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal – soal.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan bersungguh-sungguh saat melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan. Memiliki motivasi tinggi juga akan menimbulkan adanya rasa tanggung jawab pada diri sendiri. Ciri-

ciri yang dapat terlihat tersebut menjadi tolak ukur bahwa siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Hamzah B. Uno (dalam Rahman, 2021) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

1) Terdapat hasrat keinginan untuk berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari dalam diri manusia yang bersangkutan. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya.

2) Terdapat dorongan kepentingan untuk belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilator belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Seorang peserta didik mungkin tamak bekerja dengan tekun karena kalau tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari gurunya.

3) Terdapat apresiasi atau keterkaitan

Perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain.

4) Terdapat keterkaitan dalam belajar

Berhubungan dengan adanya dorong peserta didik terhadap keterkaitan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

5) Terdapat cita-cita dimasa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

6) Terdapat lingkungan belajar yang mendukung.

Keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan indikator motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan dalam dirinya dalam mengerjakan tugas, tidak putus asa jika menghadapi kesulitan, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya, senang bekerja mandiri, cepat bosan terhadap

tugas rutin, dan senang mencari dan memecahkan masalah dalam soal-soal.

d. Prinsip – Prinsip Motivasi Belajar

Adapun prinsip –prinsip motivasi belajar menurut Syaiful Bahri Djaramah (dalam Rahman, 2021) sebagai berikut :

1) Motivasi sebagai dorongan melakukan kegiatan belajar

Untuk melakukan suatu kegiatan biasanya manusia membutuhkan adanya dorongan yang dipengaruhi dalam diri sendiri maupun dari luar. Sama halnya dengan motivasi yang dijadikan sebagai penggerak dorongan siswa untuk belajar. Jika siswa suda mempunyai motivasi belajar maka akan timbul rasa semangat yang lebih untuk belajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakanpu akan menjadi lebih menarik.

2) Motivasi pujian lebih efektif dibandingkan dengan hukuman

Motivasi pujian lebih efektif digunakan sebagai bentuk penghargaan pengakuan positif kepada siswa yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, siswa pun akan lebih merasa dihargai atas segala hal positif yang telah dilakukan.

3) Motivasi instrinsik lebih utama dibandingkan ekstrinsik

Motivasi instrinsik lebih utama dibandingkan ekstrinsik karena motivasi itu muncul diawali dari dalam diri seseorang. Jadi, motivasi instrinsik itu belum muncul maka peran guru sangat penting untuk menciptakan motivasi ekstrinsik melalui kegiatan

pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian. Seperti dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

4) Motivasi dapat meningkatkan optimisme belajar

Dengan adanya motivasi akan menimbulkan rasa percaya diri untuk menyelesaikan setiap kegiatan karena adanya rasa keinginan mendapatkan tujuan yang ingin dicapai.

5) Motivasi menghasilkan prestasi dalam belajar

Prestasi belajar siswa akan dipengaruhi oleh tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki siswa. Siswa memiliki prestasi yang lebih baik jika mereka memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar, tetapi jika motivasi rendah, maka prestasi mereka akan lebih buruk.

6) Motivasi berkaitan dengan kebutuhan belajar

Kebutuhan belajar sebagai siswa yaitu belajar, agar kebutuhan tersebut dapat terpenuhi maka perlu adanya motivasi, sehingga motivasi berkaitan erat dengan kebutuhan belajar siswa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah produk dari pengalaman yang dimanifestasikan pada perubahan perilaku siswa selama belajar disekolah baik aspek kognitif, psikomotorik dan efektif. Keitga aspek ini dikenal dengan tujuan pendidikan. Muhibbin Syah mengatakan Prestasi adalah hasil yang didapat setelah kegiatan belajar telah dilaksanakan. Ketika

proses pembelajaran di Sekolah, aktivitas belajar merupakan aktivitas yang utama yang artinya berhasil atau tidak pencapaian tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar yang dilalui anak selama masih menjadi siswa. Muhibbin mengatakan bahwa “Perubahan perilaku seseorang melalui tahapan yang cenderung menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, yang sering dilaksanakan dalam bentuk tes hasil belajar”. Tes hasil belajar umumnya dilaksanakan dalam bentuk penilaian kinerja seseorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas yang kemudian direalisasikan dalam bentuk perubahan perilaku. Jadi, hasil belajar pada konteks ini dimaknai sebagai hasil yang diraih siswa setelah proses pembelajaran melalui tes yang telah dkenarjakan (Sinar, 2018).

Hasil Belajar adalah pemahaman intelektual, tingkah laku atau keterampilan yang dikembangkan siswa berdasarkan apa yang telah dipahami dan dikuasi. Kewajiban guru dalam proses pembelajaran ialah menciptakan strategi dan metode serta lingkungan belajar yang telah dipahami dan dikuasi. Kewajiban guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan strategi dan metode serta lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Jadi hasil belajar adalah sesuatu hasil yang diperoleh siswa setelah mealkukan kegiatan pembelaajran dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang ditandai dengan perubahan tingkah laku

siswa. Dikatakan pembelajaran yang berhasil apabila siswa mampu menerima dan menguasai dengan baik, yang dapat diukur dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), karena KKM sebagai tolak ukur keberhasilan siswa (Sulfemi & Minanti, 2018).

Salah satu indikator hasil belajar dalam proses pembelajaran dapat diukur melalui tes penilaian hasil belajar. Sebagaimana diatur dalam PP No. 19 Tahun 2005 pasal 63 tentang Standar Nasional Pendidikan yang berbunyi “Penilaian pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas : 1) Penilaian hasil belajar oleh pendidik, 2) Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, 3) Penilaian hasil belajar oleh pemerintah”. Permendikbud No.22 Tahun 2016 yang berisi Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian autentik yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa indikator utama hasil belajar siswa adalah : 1) tercapainya daya serap materi pembelajaran yang disampaikan, baik individu maupun kelompok. Ukuran ketercapaian daya serap biasanya dilaksanakan dengan menetapkan KKM, 2) tingkah laku yang dicantumkan dalam tujuan pembelajaran telah diraih siswa, baik individu maupun kelompok. Syaiful (dalam Darmadi, 2017) menjelaskan bahwa yang banyak dijadikan tolak ukur keberhasilan yakni indikator daya serap.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor ini meliputi:
 - 1) Faktor Fisik, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa.
 - 2) Faktor Psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang, seperti intelegensi, motivasi, perhatian minat, bakat dan kesiapan belajar.
- b) Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya siswa yang berasal dari luar diri siswa, faktor ini meliputi:
 - 1) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.
 - 2) Lingkungan sekolah, yaitu para guru, staff administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
 - 3) Lingkungan Masyarakat.

5. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu sosial yang membahas mengenai situasi, kondisi dan permasalahan di masyarakat. Ilmu sosial tersebut berisikan tentang ilmu geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, antropologi, politik dan lain sebagainya.

Sri dan Rora (2023 : 117) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Edgar (dalam Eka & Heni 2018: 2) memberikan pendapat IPS adalah penjabaran dari ilmu-ilmu sosial dengan tujuan pendidikan. IPS adalah kajian yang dikemas secara terpadu dengan penyederhannan cabang ilmu sejarah sosiologi, antropologi, ekonomi dan politik. Berdasarkan pusat kurikulum mata pelajaran IPS merupakan ilmu yang berasal dari masarakat yang dimuat dalam ilmu sosial dengan tujuan sebagai pendidikan.

Menurut Alodia (2021), pembelajaran IPS dirancang untuk menumbuhkan kesadaran sosial, rasa tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap fenomena kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. IPS bersifat multidisipliner karena merupakan integrasi dari berbagai ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi.

Secara konseptual, pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam memahami dan menyikapi realitas sosial. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti penguasaan pengetahuan sosial dasar, pengembangan sikap empati, serta keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan.

Menurut Amaniyah dan Nasith (2022), pembelajaran IPS di MTs diharapkan dapat membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepedulian sosial tinggi serta mampu bertindak etis dalam masyarakat. Oleh karena itu, materi ajar IPS harus dirancang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik.

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Sri dan Rora (2023:119) menjelaskan bahwa karakteristik mata Pelajaran IPS antara lain:

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topik (tema/subtema) tertentu.
- 3) Kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayaha, adaptasi berbagai dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta perjuangan hidup agar upaya survive

seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

- 5) Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Berdasarkan paparan data diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS memiliki ciri khusus yaitu komperhensif atau meluas dengan menghubungkan pengetahuan dengan disiplin ilmu yang berkembang dimasyarakat.

c. Ruang Lingkup IPS di SMP

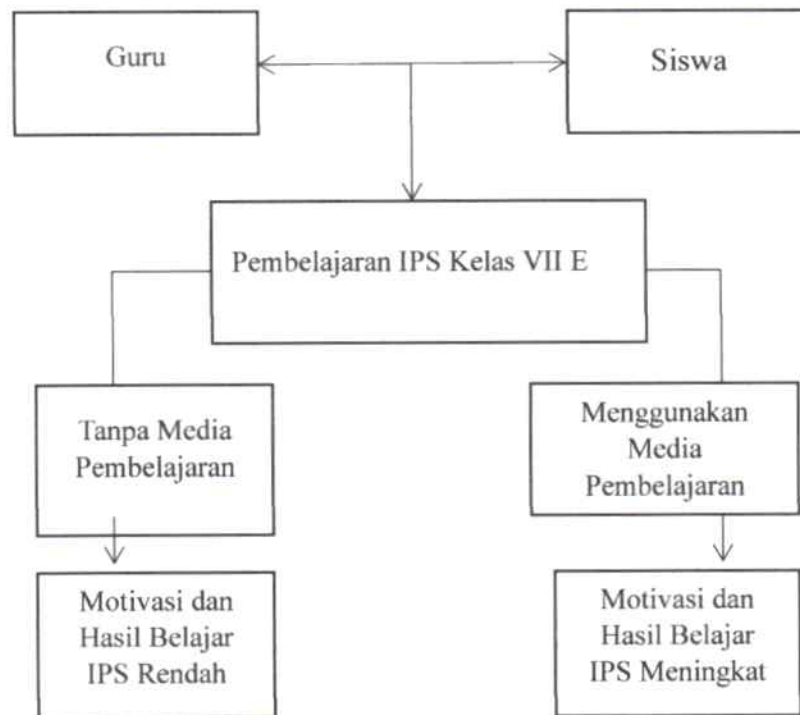
Ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat komponen utama. Pertama, dimensi pengetahuan sosial, yaitu pemahaman terhadap konsep-konsep dasar seperti perubahan sosial, interaksi antarruang, dan dinamika ekonomi. Kedua, dimensi keterampilan sosial, mencakup kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta berkolaborasi dengan orang lain. Ketiga, dimensi nilai dan sikap, yaitu internalisasi nilai-nilai seperti toleransi, tanggung jawab, dan keadilan sosial. Keempat, dimensi partisipatif, yaitu kemampuan untuk berperan aktif dalam kehidupan sosial sebagai warga negara yang baik dan berkontribusi terhadap masyarakat (Ramdani et al., 2023).

6. Kerangka Berfikir

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori diketahui bahwa proses pembelajaran IPS di MTsN 2 Madiun masih bersifat konvensional. Hasil observasi menunjukkan, metode yang digunakan guru masih dalam menggunakan metode ceramah. Sedangkan siswa cenderung pasif. Salah satu alasan siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini media yang digunakan pada mata pelajaran IPS hanya terbatas berupa media gambar, buku serta power point pembelajaran. Sedangkan karakteristik siswa kelas VIIIE di MTsN 2 Madiun menyukai media pembelajaran yang menarik. Maka dari itu peneliti melakukan penggunaan media *Articulate Storyline* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, selain itu bertujuan untuk menciptakan variasi baru media pembelajaran.

Berdasarkan pemambaran masalah diatas peneliti menggambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Berfikir

7. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir diatas dapat disampaikan hipotesis tindakan penelitian ini yaitu:

1. Ada peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas VIIIE di MTsN 2 Madiun dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.
2. Ada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIE di MTsN 2 Madiun dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

8. State Of the Art (Kebaruan Penelitian)

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan bahan penulisan penelitian.

Tabel 2.1. Kebaruan Penelitian

No	Tahun	Judul	Peneliti	Publikasi	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	2021	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu	Nur Alin Burhannudin	IAIN Ponorogo	R&D (Pengembangan)	<i>Articulate Storyline</i> efektif meningkatkan pemahaman konsep dan Keterlibatan Siswa
2	2022	Pengaruh Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar IPPS	Salsabila & Sundawa	Jurnal Pendiidkan IPS Undiksha	Kuantitatif	Media meningkatkan hasil belajar motivasi secara signifikan.
3	2023	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pelajaran IPS Kelas IV SD	Nurul Ilmah	Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA)	Kuasi Eksperimen	Terdapat peningkatan signifikan hasil belajar kognitif siswa (naik (20%))
4	2023	Pengaruh Media Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika	Soraya & Ningtias	JEP -Jurnal Evaluasi Pembelajaran STKIP Alit Taman Budaya	Kuantitatif	<i>Articulate Storyline</i> efektif dalam meningkatkan Pemahaman konsep Matematika
5	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis	Risnasari & Nasution	Jurnal JEDUMATI C	RnD	Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar

Masalah
menggunakan
Articulate
Storyline
pada Materi
IPS

IPS

Berdasarkan tabel kajian *State Of the Art* yang telah dipaparkan, ditemukan bahwa sebagian besar studi tentang penggunaan *Articulate Storyline* berfokus pada pengembangan media (R&D) atau eksperimen kuantitatif, bukan dalam konteks penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Selain itu, sebagian besar penelitian hanya mengukur hasil belajar kognitif tanpa mengintegrasikan aspek motivasi belajar siswa secara mendalam. Beberapa studi juga dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau SMP, bukan pada MTs (setara SMP berbasis keagamaan). Penelitian yang spesifik pada IPS di kelas VIIIE MTsN dalam konteks madrasah serta pengaruh simultan media terhadap motivasi dan hasil belajar secara terpadu masih sangat terbatas.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam skema penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mata pelajaran IPS di kelas VIIIE MTsN 2 Madiun, dengan fokus ganda pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara simultan. Berbeda dengan studi sebelumnya yang bersifat statis atau terfokus pada satu variabel, penelitian ini menghadirkan inovasi pedagogis dengan pendekatan reflektif dan kolaboratif khas PTK serta

memanfaatkan teknologi digital berbasis multimedia yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di lingkungan madra