



## Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022

Reny Neliati ✉, SMK Negeri 1 Kandangan

✉ [renyneliati28@gmail.com](mailto:renyneliati28@gmail.com)

---

**Abstract:** The world of education from the past until the 21st century now has a very important and strategic role in national development. And along with the flow of globalization and rapid developments that also affect education, but right now the whole world especially Indonesia is afflicted with grief since the entry of the Covid-19 virus which resulted in and hampered the learning process at this time. This factor is what makes the world of education begin to improve and anticipate learning, and especially teachers are also required to have innovation and creativity so that the teaching process continues to increase, enthusiasm and enthusiasm from students. Especially in the subject of Indonesian history is a very vital lesson in every school. So for that, the author will develop learning media articulate storyline 3 for high school and vocational high school students which aims to improve learning outcomes and train students' independence, and not get bored when carrying out learning during the pandemic.

**Keywords:** Instructional media, Articulate storyline 3, Sejarah Indonesia

---

**Abstrak:** Dunia Pendidikan mulai dahulu sampai abad ke-21 sekarang ini peranannya sangat penting dan strategis dalam pembangunan Nasional. Serta seiring arus globalisasi dan perkembangan yang pesat juga mempengaruhi pendidikan, tapi saat ini seluruh dunia apalagi Indonesia dirundung duka sejak masuknya virus covid-19 yang mengakibatkan dan menghambat proses pembelajaran pada kurun waktu ini. Faktor hal tersebut lah yang membuat dunia Pendidikan mulai berbenah lagi serta mengantisipasi pada pembelajaran, dan khususnya para guru-guru pun dituntut untuk mempunyai inovasi serta kreativitas agar proses mengajar tetap meningkat, antusias dan semangat dari peserta didik. Terutama pada mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan pelajaran yang sangat vital di setiap sekolah. Maka untuk itu, penulis akan mengembangkan media pembelajaran articulate storyline 3 terhadap siswa/i SMA maupun SMK yang bertujuan meningkatkan hasil belajar dan melatih kemandirian peserta didik, serta tidak bosan saat melaksanakan pembelajaran di masa pandemi.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Articulate storyline 3, Sejarah Indonesia

---

**Received** 26 April 2022; **Accepted** 11 Mei 2022; **Published** 20 Mei 2022

**Citation:** Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2 (02), 200-206.



Copyright ©2022 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan komponen penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sangat berperan dalam pengembangan manusia dan pengembangan kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan yang berguna untuk mencapai kepribadian yang lebih baik. Menurut Trianto (2010:1-2), Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari sarat kebudayaan yang dinamis dan sarat perkembangan. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari syarat kebudayaan yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.

Walaupun cita-cita pada dunia pendidikan pada sekarang ini terjadi hambatan yang diakibatkan oleh virus covid-19 yang tengah melanda dunia. Maka dari itu, dari tenaga pendidik harus mempunyai pengembangan diri serta kreativitas agar proses pembelajaran bisa berjalan seperti biasa, walaupun melalui dalam jaringan (Daring) menggunakan zoom, google meet dan google classroom. Kendati demikian, agar terciptanya suasana pembelajaran yang tidak membosankan sekaligus dapat pula meningkatkan pembelajaran serta kemandirian, maka guru harus mempunyai macam-macam model pembelajaran yang menarik dan inovatif. (Astini, 2020:8).

Apalagi khususnya bagi tenaga pendidik yang mengampu atau memegang mata pelajaran Sejarah Indonesia di tingkat SMA/SMK harus tetap berjalan dan lancar. Mengapa demikian, mata pelajaran Sejarah Indonesia ialah sebuah pembelajaran membangun kesadaran siswa tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia. Sekaligus menumbuhkan pemahaman siswa terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya Bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang (MR Syahbandi, 2021:05).

Kemudian, mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng (Mulyana, 2003:5). Maka dari itu, khususnya mengajar sejarah Indonesia bukan hanya semata-mata bercerita tentang masa lalu, peristiwa lampau, tapi bagaimana cara menauladani setiap peristiwa yang telah terjadi agar bisa dijadikan pembelajaran dalam hidup sehari-hari.

Adapun banyak orang mengartikan kalimat belajar dipandang sebagai proses dimaksudkan adalah sebagai proses di mana guru terutama melihat apa yang terjadi selama murid menjalani pengalaman-pengalaman edukatif untuk mencapai sesuatu tujuan. Yang diperhatikan adalah pola-pola tingkah laku selama pengalaman belajar itu berlangsung (Abu Ahmadi & Dkk, 1991:50). Selanjutnya, belajar dipandang sebagai fungsi dimaksudkan adalah bila perhatian ditujukan pada aspek-aspek yang menentukan atau yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku manusia di dalam pengalaman edukatif.

Sementara itu menurut Moh. Surya: "Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya". Selanjutnya perlu dikemukakan di sini, bahwa hasil belajar (baca, prestasi belajar) merupakan hasil dari proses yang kompleks. Hal itu disebabkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil atau prestasi belajar. Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil atau prestasi belajar itu dapat dibedakan atas dua macam, yaitu faktor dari dalam diri individu (baca, subyek didik) atau disebut faktor internal, dan faktor dari luar diri subyek didik, atau disebut faktor eksternal.

Apalagi setelah covid-19 melanda, hal tersebut menjadi sangat penting serta menjadikan tantangan besar bagi seorang pendidik terhadap peserta didik untuk lebih

ekstra dalam hal Pendidikan. Agar pembelajaran online tidak membosankan seorang pendidik dituntut kreatif dan perlu melakukan sebuah inovasi pembelajaran terutama untuk menyampaikan materi yang diharapkan siswa bisa memahami dan tertarik untuk belajar lebih dalam. Dalam hal ini teknologi sangat membantu pendidik dalam melakukan inovasi, misalnya dalam pembuatan media pembelajaran (Meutiana, 2005:02).

Selain dampak dari pandemi covid-19 pada abad 21 sekarang, dari segi SDM dituntut bisa memiliki kompetensi untuk menunjang kehidupan & karir (seperti : fleksibel dan adaptif, berinisiatif dan mandiri, keterampilan social dan budaya, produktif dan akuntabel, kepemimpinan dan tanggung jawab); pembelajaran dan inovasi (seperti kreatif dan inovasi, berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi) serta kompetensi dalam bidang informasi, media dan teknologi (melek informasi, melek media, melek TIK) (Nana S, 1989:80).

Menurut Wahyono (2020:5) menegaskan bahwa dari pandemi covid-19, bangsa ini perlu belajar dari kondisi yang terjadi dan belajar sejarah guna memanfaatkan strategi efektif untuk memperkuat semua sektor kehidupan khususnya sektor pendidikan dalam merespon pandemik ke depan. Hal tersebut, menunjukkan bahwa berpengetahuan (core subjects) saja tidak cukup, harus dilengkapi dengan berkemampuan kreatif dan kritis, berkarakter kuat (bertanggung jawab, mandiri, sosial, toleran, produktif, adaptif). Di samping itu pula harus didukung kemampuan memanfaatkan dan berkomunikasi.

Maka dari itu, penulis selaku mengajar Sejarah Indonesia khususnya harus memiliki kreativitas, inovatif dalam proses pembelajaran di masa covid- 19 ini. Guna meningkatkan hasil pembelajaran siswa di SMKN 1 Kandangan maka akan digunakan model pembelajaran storyline 3 yang tujuannya dapat memaksimalkan para peserta didik dalam pembelajaran. Mengapa demikian hal itu dilakukan?, karena di masa pandemi ini dalam pembelajaran tidak melakukan proses tatap muka, hal itu nantinya akan membuat para peserta didik menjadi bosan dan jenuh dalam belajar, dan itu lah nantinya akan muncul masalah dalam peningkatan pembelajaran serta tingkat kemandirian anak-anak.

Oleh karena itu, pembelajaran harus dikembangkan menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif. Pembelajaran Sejarah Indonesia sangat cocok dengan pendekatan Paikem. Arti Paikem ialah singkatan dari prinsip pembelajaran : pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.

- a. Aktif, maksudnya guru berusaha menciptakan suasana sedemikian rupa agar siswa aktif melakukan serta mencari pengetahuan dan pengalamannya sendiri.
- b. Inovatif, pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada, tidak monoton.
- c. Kreatif, agak mirip dengan inovatif, guru harus mengembangkan kegiatan belajar yang beragam, menciptakan pembelajaran baru yang penuh tantangan, pembelajaran berbasis masalah sehingga mendorong siswa untuk merumuskan masalah dan cara pemecahannya.
- d. Efektif, guru harus secara tepat memilih model dan metode pembelajaran sesuai dengan tujuan, materi dan situasi sehingga tujuan dapat tercapai dan bermakna bagi siswa.
- e. Menyenangkan, guru harus berusaha dan menciptakan proses pembelajaran Sejarah Indonesia itu menjadi menyenangkan bagi siswa. Apabila suasana menyenangkan maka siswa akan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pada masa pandemi ini, dengan adanya model pembelajaran stroryline 3 pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMKN 1 Kandangan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian siswa. Berdasarkan pada pemakaian dan pengembangan media Articulate Storyline pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya oleh Ropi'i (2017) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Digital History Timeline Berbasis Articulate Storyline 2 Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Kelas X SMKN 1 Udanawu Kabupaten Blitar. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, media pembelajaran Digital History Timeline Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia merupakan media pembelajaran yang layak.

## **METODE**

Penelitian menggunakan metode Analisis Deskriptif penelitian tindakan kelas yaitu studi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan dan menyimpulkan data sehingga diperoleh gambaran yang sistematis dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar guna mengetahui permasalahan yang ada pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X AKL SMKN 1 Kandangan.

Intrumen pengumpulan Dan analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurl Lewin yang terdiri dari 4 tahap yaitu: 1. Perencanaan (Planning) 2. Pelaksanaan Tindakan (Action) 3. Pengamatan (Observing) 4. Refleksi (Reflection). Kurl Lewin (2013: 82).

Kemudian, untuk lokasi atau tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah SMKN 1 Kandangan yang terletak di ibu kota wilayah Kecamatan Kandangan, Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Propinsi Kalimantan Selatan. Adapun subyek penelitian dalam hal ini adalah terhadap 29 siswa/I di Kelas X Semester II SMKN 1 Kandangan jurusan Akuntansi & Keuangan Lembaga (AKL) Tahun Pelajaran 2021/2022. Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan antara 03 Januari sampai 31 Maret tahun 2022.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3**

Pada kurikulum 2013 dilaksanakan oleh SMK Negeri 1 Kandangan sejak Tahun 2013 dan masih digunakan sampai sekarang. Maka, sudah suatu keharusan dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran setiap guru menggunakan pendekatan scientific learning. Begitu juga dengan mata pelajaran Sejarah Indonesia guru/peneliti menggunakan pendekatan scientific learning. Menurut Briggs (1977:70), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Assocation (1969:56) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat .

Kendati demikian, pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Maka dari itu, guna mengembangkan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan serta melatih Kemandirian sehingga hasil belajar siswa meningkat maka pendidik menggunakan atau menerapkan media pembelajaran Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif ini kepada siswa-siswi kelas X Akuntansi & Keuangan Lembaga SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022 pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Karena pendidik melihat potensi yang ada pada diri mereka yaitu mereka semua memiliki Smartphone dan di lingkungan tempat tinggal mereka jaringan internet relative baik.

Sehingga pendidik memiliki keyakinan penerapan media pembelajaran Articulate Storyline 3 ini bisa dilaksanakan. Articulate Storyline 3 sendiri adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi mirip seperti Microsoft Power Point. Articulate Storyline dapat dikatakan dengan perangkat lunak yang menggabungkan teks, gambar, video, animasi dan suara sehingga dapat memberikan bentuk penyajian secara virtual yang menarik.

Perbedaannya ada pada fitur yang digunakan. Articulate storyline 3 disebut dengan multimedia outhoring tools yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, video bahkan animasi dan simulasi.

Berikut gambar di bawah ini adalah penggunaan articulate storyline 3 pada sekolah SMKN 1 Kandangan, Provinsi Kalimantan Selatan, kelas X jurusan AKL :



**GAMBAR 1.** Penggunaan Media Pengajaran Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Sejarah Indonesia

Aplikasi di atas tersebut, dapat memungkinkan pendidik untuk dapat merealisasikan kreativitasnya ke level yang lebih tinggi. Pendidik juga dapat dengan mudah memvisualisasikan cerita yang dibawakannya ke dalam bentuk storyline. Berikut ini gambaran dari aplikasi Articulate Storyline. Walaupun penggunaan media pembelajaran articulate storyline 3 yang memiliki kekurangan dan kelebihan, mungkin dari hal tersebut dapat meningkatkan mutu belajar serta kemandirian peserta didik.

Pada penerapan media Articulate Storyline 3 ini peserta didik bisa langsung menggunakannya melalui handphone masing-masing dirumah, karena aplikasi ini bisa langsung di buka melalui web tanpa harus menginstalnya di handphone, selama ada akses internet. Secara visual atau penglihatan peserta didik yang menonton video kreatif atau media pembelajaran Articulate Storyline 3 yang diberikan oleh pendidik akan termotivasi untuk belajar karena pengaruh visual dari video yang ditayangkan, dengan mendengarkan suara yang ada di video, gambar dan teks pembelajaran peserta didik dapat memahami konsep, fakta dan peristiwa sejarah dengan mudah, benar dan menyenangkan. Sikap kemandirian mereka dalam belajarpun akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya, karena mereka menikmati dan menyenangi pembelajaran dengan cara seperti itu. Hal itu berpengaruh pula terhadap hasil belajar mereka yang mengalami peningkatan.

## PEMBAHASAN

### Hasil Dari Pemakaian Media Pembelajaran Articulate Storyline 3

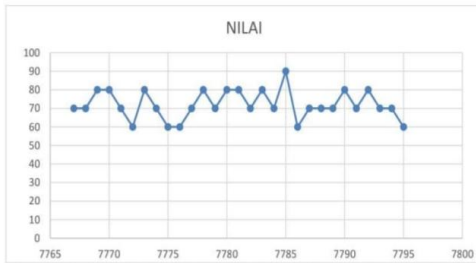
Adapun hasil yang dicapai dari strategi penerapan media pembelajaran articulate storyline 3 ada terbagi dalam dua hal, yaitu dalam hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan kegiatan di luar pembelajaran atau praktik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia karena penerapan media Articulate Storyline 3, antara lain :

- Peserta didik terlihat sangat tertarik dengan media kreatif yang digunakan oleh penulis karena metode yang digunakan mampu membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta melatih dan menumbuhkan sikap kemandirian
- Peserta didik lebih cepat mendapatkan/mengurutkan fakta atau peristiwa sejarah dengan benar dengan adanya media yang ditayangkan.
- Meningkatnya hasil belajar siswa kelas X AKL 1 SMK Negeri 1 Kandangan Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan penerapan media pembelajaran ini.
- Peserta didik termotivasi belajar Sejarah Indonesia yang dimulai dari ketertarikannya terhadap media yang bisa berupa gabungan dari video, teks, gambar dan animasi yang diamatinya, karena bukan video kebanyakan seperti yang dapat dilihat di youtube.

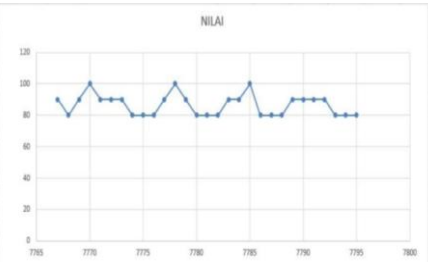
e. Peserta didik termotivasi untuk berani mengeksplorasi dirinya, mengeluarkan bakat yang dimiliki ataupun mengeluarkan pendapatnya.

Hasil dari penerapan media pembelajaran articulate storyline 3 di atas tadi, berarti menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif di masa pandemi sekarang ini. Selain itu, dapat dilihat pula grafik dari peserta didik dan perubahan nilai dari sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran articulate storyline 3 pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMKN 1 Kandangan kelas X Jurusan AKL, di bawah ini:

Grafik 1



Grafik 2



**GAMBAR 2.** Hasil Grafik dan Nilai Siswa/i Kelas X SMKN 1 Kandangan Jurusan AKL

Adapun hasil keterangan dari grafik ke satu yang menunjukkan sebelum pemakaian media articulate storyline 3 belum bisa menunjukkan hasil peningkatan pembelajaran khususnya di masa pandemic covid-19, setelah dilakukannya uji coba pada tindakan kelas dengan menerapkan media articulate storyline 3. Ternyata, menunjukkan hasil yang bagus dalam pengajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, kelas X jurusan AKL terhadap 29 siswa/i di SMKN 1 Kandangan, hal itu terlihat pada grafik kedua.

**TABEL 1.** Daftar nilai

NO	NAMA	NIS	NILAI	KELAS
1	ABDUL KHALIK	7767	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
2	ANNISA NOOR RAHMADANI	7768	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
3	ATMI MUTIA	7769	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
4	ELSYA AMELIA	7770	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
5	FUJI ANDINI MAULIDA	7771	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
6	HENDRA HERMAWAN	7772	60	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
7	JONO	7773	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
8	KHARUNNISA	7774	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
9	MARTASIAH	7775	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
10	MILA RAHMAWATI	7776	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
11	MUHAMMAD ALDI	7777	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
12	MUHAMMAD ERLANGGA SAPIUTRA	7778	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
13	MUHAMMAD LUTHFY ARRAHMAN	7779	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
14	MUHAMMAD SIRRIHU	7780	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
15	MUHAMMAD TAHR	7781	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
16	NAJWA ALYSIA	7782	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
17	NORHALIZA	7783	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
18	NUR' AINA HIKMAH SALLYANTIE	7784	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
19	NURUL HASANAH	7785	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
20	RAUDATUL SAFITRI	7786	60	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
21	RISMAWATI	7787	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
22	RIZAL PRADIPTA	7788	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
23	RUKMINI	7789	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
24	SALAMIYAH	7790	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
25	SITI MAULIDA	7791	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
26	SITI NORAZIZAH	7792	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
27	SITI RAHMAH	7793	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
28	SOFIA SAPIUTRI	7794	70	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
29	SYIFA MAGFIRAH	7795	60	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1

NO	NAMA	NIS	NILAI	KELAS
1	ABDUL KHALIK	7767	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
2	ANNISA NOOR RAHMADANI	7768	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
3	ATMI MUTIA	7769	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
4	ELSYA AMELIA	7770	100	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
5	FUJI ANDINI MAULIDA	7771	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
6	HENDRA HERMAWAN	7772	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
7	JONO	7773	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
8	KHARUNNISA	7774	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
9	MARTASIAH	7775	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
10	MILA RAHMAWATI	7776	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
11	MUHAMMAD ALDI	7777	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
12	MUHAMMAD ERLANGGA SAPIUTRA	7778	100	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
13	MUHAMMAD LUTHFY ARRAHMAN	7779	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
14	MUHAMMAD SIRRIHU	7780	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
15	MUHAMMAD TAHR	7781	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
16	NAJWA ALYSIA	7782	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
17	NORHALIZA	7783	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
18	NUR' AINA HIKMAH SALLYANTIE	7784	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
19	NURUL HASANAH	7785	100	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
20	RAUDATUL SAFITRI	7786	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
21	RISMAWATI	7787	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
22	RIZAL PRADIPTA	7788	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
23	RUKMINI	7789	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
24	SALAMIYAH	7790	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
25	SITI MAULIDA	7791	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
26	SITI NORAZIZAH	7792	90	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
27	SITI RAHMAH	7793	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
28	SOFIA SAPIUTRI	7794	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1
29	SYIFA MAGFIRAH	7795	80	X Akuntansi & Keuangan Lembaga 1

Keterangan dari tabel nilai di atas tadi, berarti penerapan media pembelajaran articulate storyline 3 sangat cocok diterapkan di masa pandemic covid-19 ini, apalagi diterapkan pada kemudian hari nantinya. Bukan hanya nilai yang menentukan tepatnya diterapkannya media pembelajaran articulate story line 3 tersebut, lamun dilihat dari grafik 1 (sebelum) dan 2 (sesudah) menunjukan hasil bagus dengan adanya media pembelajaran itu, Terakhir, dengan adanya media pembelajaran articulate storyline 3 ini, kedepannya dapat diterapkan pada mata pelajaran lain bukan hanya di Sejarah Indonesia.

Adapun kendala dalam penerapan media pembelajaran articulate storyline 3 di SMKN 1 Kandangan ialah tenaga pendidik memerlukan banyak waktu, tenaga dan pikiran, serta kreativias dan inovatif dalam menguasai teknologi dan laptop harus yang bagus, dan jaringan internet yang bagus bagi siswa. Sedangkan faktor pendukung dari penerapan media pembelajaran itu ialah dari peserta didik rata-rata memiliki smartphone dan jaringan internet yang bagus serta lancar di lingkungan tempat tinggal mereka, sehingga mendukung untuk membuka/mengakses media interaktif ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penerapan media pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X secara langsung adalah solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada proses kegiatan belajar mengajar Sejarah Indonesia dan permasalahan serta tantangan pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 ini. Dari segi peserta didik terlihat sangat tertarik dengan media interaktif yang digunakan berupa Articulate Storyline 3 yang digunakan oleh penulis karena metode yang digunakan mampu membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mandiri dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan tidak membosankan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono.(1991). Psikologi Belajar, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
2. Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. Jurnal Ilmu Pendidikan. Diakses pada 18 Desember 2021.
3. E. Mulyasa. (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
4. Lexy J. Moleong. (2013). Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
5. Meutiana. Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Pengajaran Berbasis Inkuiri Pada Siswa Kelas Vii.3 Smp Negeri 2 Peusangan Bireuen. Jurnal Ilmiah Circuit Vol. 1 No. 1 Juli 2015. . Diakses pada 19 Desember 2021.
6. M. Riski Syahbandi (2021). Ilmu Sejarah Sebagai Pengembangan Dalam Kesadaran Berbangsa.JurnalPendidikan.  
<https://journal.fkipunlam.ac.id/index.php/ppls/article/view/253>. ISBN: 978-623-93665-6-8.
7. Nana Sudjana, 1989, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Penerbit PT Remaja.
8. Ropi'i, I. (2017). Pengembangan Media Digital History Time Line berbasis Articulate Story line 2. Online. <http://karya-ilmiah.um.ac.id>. Diakses pada 18 Desember 2021.
9. Sulipan. (2015). Artikel Bimbingan Karya Tulis Ilmiah Online, "Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)", <http://www.ktiguru.org/>. Diakses pada 18 Desember 2021.
10. Sumani, Mukhlas. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
11. Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
12. Wahyono, Poncojari et.al. (2020). Guru professional di masa pandemic COVID-19: Review Implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 1 (1), 51-65. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg>. Diakses pada 18 Desember 2021.

## PROFIL SINGKAT

**Reny Neliati** adalah guru Sejarah di SMK Negeri 1 Kandangan Jalan batuah no 35 Tibung Raya Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Kalimantan Selatan.