

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS H5P TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMK
ABDURRAB PEKANBARU**

Mahdatul Hilda¹, Bunari², Yuliantoro³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

: 1mahdatul.hilda5204@student.unri.ac.id, 2bunari@lecturer.unri.ac.id,
3yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

History learning in school still faces problem such as low student and the limited use learning media, which affect student's learning outcomes. This study aims to determine the effect of using interactive media based on HTML5 Package (H5P) on student learning outcomes in history learning for class X of SMK Abdurrah Pekanbaru. The study used a quasi-experimental method with a Pre-test–Post-test Non-Equivalent Control Group design. The instrument used was a learning outcome test in the experimental and control classes. The results showed that interactive media based on H5P can be applied well in history learning and has a significant influence on student learning outcomes. This was proven through a t-test with a Sig. (2-tailed) value of $0.026 < 0.05$. In addition, the N-Gain value of the experimental class was in the medium–high category (64,26), higher than the control class (53.25). Thus, H5P media was proven to be more effective than conventional media in improving student learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, h5p, interactive media, history learning*

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah di sekolah masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya keterlibatan siswa dan pemanfaatan media secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package (H5P) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMK Abdurrah Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu dengan desain Pre-test–Post-test Non-Equivalent Control Group. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis H5P dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran sejarah dan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji t dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,026 < 0,05$. Selain itu, nilai N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori sedang (64,26), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (53,25). Dengan demikian,

media H5P terbukti lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, h5p, media interaktif, pembelajaran sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang paling penting pada saat ini. Pendidikan merupakan suatu proses aktifitas yang dilakukan guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih optimal. Dengan tujuan mempengaruhi para peserta didik agar dapat menjadi kompeten potensi yang ada dalam diri mereka dan juga dapat menghasilkan perubahan yang positif dalam diri peserta didik tersebut. Dalam hal ini pemerintah juga berusaha untuk mengatasi berbagai macam tantangan dalam sektor peningkatan suatu mutu pendidikan, mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga tinggi, dengan tujuan untuk menjadikan masyarakat menjadi lebih berpengetahuan luas, meningkatkan kesejahteraan rakyat, dan juga untuk memajukan nilai serta citra bangsa (Yayan, dkk 2019:66).

Salah satu aspek pendidikan yang perlu diperhatikan pada saat belajar mengajar adalah pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran

yang sangat penting dan juga menarik untuk dikaji dikarenakan dapat membangun karakter peserta didik. Namun faktanya paradigma negatif tentang pembelajaran sejarah tidak dapat dihilangkan. Masalah yang ada pada pembelajaran sejarah dari dulu hingga kini tidak terlepas dari pembelajaran yang hanya bersifat konvensional (Suryani, 2013:211). Pembelajaran sejarah sering sekali dikaitkan dengan pembelajaran yang masih bersifat seperti hafalan tidak mengartikan nilai karakter di dalamnya maka dari itu melahirkan kebiasaan berfikir praktis pragmatis.

Maka dari itu salah satu media pembelajaran interaktif yang semakin populer di dalam dunia pendidikan saat ini adalah HTML5 Package (H5P). Media pembelajaran berbasis HTML5 Package ini menawarkan fleksibilitas dan juga interaktivitas yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, disamping itu masih banyak sekali tantangan dalam meningkatkan hasil belajar dan juga tanggung jawab belajar siswa, terutama pada era digital yang

semakin maju pada saat ini. Media yang digunakan dapat berupa gambar, video, ppt, games, kuis dan lain-lain, sehingga H5P mampu menjadi media pembelajaran yang jauh lebih menarik dan mudah agar pengguna mampu menggap serta memahami setiap isi materi yang diberikan.

Hasil belajar adalah kapasitas yang diperoleh individu setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar dihasilkan dari dua bagian proses pembelajaran yaitu efektif dan kognitif. Hasil efektif biasanya berkaitan dengan nilai-nilai kepribadian atau sikap dari individu, sedangkan hasil kognitif berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan individu. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan yang ada pada diri peserta didik baik tingkah laku ataupun lainnya yang muncul akibat dari adanya proses pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan juga psikomotor (Haryadi & Kansaa, 57:2021). Siswa yang mendapatkan hasil belajar yang baik akan sejalan dengan tercapainya tujuan dari pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMK Abdurrah Pekanbaru, terlihat bahwa siswa

cenderung menunjukkan sikap yang senang saat memasuki mata pelajaran sejarah, tetapi disamping itu perhatian ataupun fokus siswa terhadap guru masih kurang optimal. Hal ini tampak dengan adanya siswa yang sering berbicara dengan teman ataupun melakukan aktivitas lainnya pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar sejarah siswa yang diduga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package (H5P) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMK Abdurrah Pekanbaru. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran sejarah serta manfaat praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis

penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen semu (Quasi Experiment). Menurut Sugiyono (2015:114) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sesungguhnya.

Penelitian menggunakan desain penelitian Pre-test – Post-test, Non-Equivalent dengan pemberian Pre-test sebelum dilakukannya perlakuan dan pemberian Post-test setelah dilakukan perlakuan. Penelitian dengan desain Pre-test – Post-test, Non-Equivalent Control Group menunjukkan bahwa kelompok control dan eksperimen tidak dipilih secara random. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas X TF 2 diberi perlakuan tertentu dalam kurun waktu tertentu dengan instrument pengukuran berupa soal tertulis. Perlakuan serupa juga dilakukan pada kelompok kelas control pada kelas X TF 1. Penelitian ini dilakukan di SMK ABDURRAB Pekanbaru yang beralamat di jalan Delima, Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, Riau

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif berbasis H5P terhadap hasil belajar siswa pada

pembelajaran sejarah kelas X SMK Abdurrab Pekanbaru.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan metode Shapiro–Wilk, karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa pada setiap kelompok. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah: jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $\leq$ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
Total		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Hasil Belajar	Pretest A (Control)	,287	32	,001	,927	,32
	Posttest A (Control)	,191	32	,081	,945	,300
	Pretest B (Eksperimen)	,147	32	,077	,938	,304
	Posttest B (Eksperimen)	,195	32	,003	,914	,310
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, nilai pretest kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,060 dan posttest kelas kontrol memperoleh signifikansi sebesar 0,300. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwasanya nilai pretest dan posttest kelas kontrol dapat dikatakan normal. Pada nilai pretest kelas eksperimen memperoleh nilai

signifikansi sebesar 0,064 dan posttest kelas eksperimen memperoleh signifikansi sebesar 0,50. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varians yang sama. Pengujian dilakukan menggunakan Levene's Test dengan dasar perhitungan Based on Mean. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka data tidak homogen.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2
Hasil Belajar	Based on Mean	1,873	1	62
	Based on Median	,962	1	62
	Based on Median and with adjusted df	,962	1	68,432
	Based on trimmed mean	1,698	1	62
				Sig.
				,178
				,331
				,331
				,197

Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi sebesar 0,176. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians nilai posttest kelompok kontrol dan eksperimen bersifat homogen. Dengan demikian, data memenuhi asumsi homogenitas dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu Independent Sample t-Test.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package terhadap hasil belajar siswa. Uji ini membandingkan nilai posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan taraf signifikan sebesar 0,05.

Group Statistics				
Kelas		N	Mean	Std. Deviation
Nilai	Kontrol	32	78,63	6,147
	Eksperimen	32	82,56	7,573
				Std. Error Mean
				1,087
				1,339

Berdasarkan hasil output Group Statistics, terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,63, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 82,56. Perbedaan ini menunjukkan bahwa

secara deskriptif, hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Setelah melihat perbedaan deskriptif, analisis dilanjutkan pada tabel Independent Samples Test untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata tersebut signifikan secara statistik.

Tabel 3 Independent Samples Test

		Sig. (2-tailed)		Sig. (1-tailed)		df		t Statistic		t Critical Two-Tailed		t Critical One-Tailed	
Levene's Test for Equality of Variances													
Equal variances assumed		1.810	.178	.026	.013	62	62	-2.284	-2.284	-1.982	-1.982	-1.982	-1.982
Equal variances not assumed		1.810	.178	.026	.013	62	62	-2.284	-2.284	-1.982	-1.982	-1.982	-1.982

Sumber: SPSS,2025

Berdasarkan tabel Independent Samples Test pada equal variances assumed dalam bagian 1-text for equality of means diperoleh nilai statistik $t = -2,284$ pada $df = 62$ dengan Sig. (2-tailed) $0,026 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sejarah pada peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis H5P sebagaimana pada kelas eksperimen diperoleh nilai mean 83,56. Kemudian nilai mean yang diperoleh pada kelas kontrol adalah

78,63 dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan perbandingan nilai mean pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol maka dapat disimpulkan kelas eksperimen lebih berpengaruh daripada kelas kontrol.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dalam hal ini penggunaan media HTML5 Package pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Nilai N-Gain dihitung dari selisih skor pretest dan posttest, lalu dinormalisasi berdasarkan skor maksimum ideal sehingga menggambarkan efektivitas pembelajaran secara lebih akurat. Perhitungan efektivitas menggunakan Gain ternormalisasi (N- Gain) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa akibat penggunaan Media Interaktif Berbasis HTML5 Package. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Hasil perhitungan N- Gain pada setiap siswa kemudian dirata-rata untuk memperoleh skor N- Gain rata-rata kelas eksperimen dan kelas control. Interpretasi kategori peningkatan hasil belajar mengikuti rentang (Hake, 1998:64-74).

Tabel 4. Uji N-Gain

Descriptives				Statistic	Std. Error
Kelas				64,26	2,640
N-GainPesen	Eksperimen	Mean			
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58,88	
			Upper Bound	69,65	
		5% Trimmed Mean		63,51	
		Median		59,17	
		Variance		225,012	
		Std. Deviation		14,934	
		Minimum		42	
	Maximum		100		
	Range		58		
	Interquartile Range		24		
	Skewness		,789	,414	
	Kurtosis		-,340	,809	
	Kontrol	Mean		53,25	3,041
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47,05	
			Upper Bound	59,45	
5% Trimmed Mean			52,91		
Median			50,00		
Variance			296,978		
Std. Deviation			17,204		
Minimum			22		
Maximum		93			
Range		71			
Interquartile Range		27			
Skewness		,141	,414		
Kurtosis		-,539	,809		

Dari perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang dimana pada kelas kontrol memperoleh mean sebesar 53,25% berada pada kategori sedang sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh mean sebesar 64,26% berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif HTML5 Package memberikan kontribusi nyata terhadap

peningkatan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

1. Penerapan Media Interaktif Berbasis HTML5 Package Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMK Abdurrah Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penerapan di kelas, penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi sejarah secara sistematis. Materi yang disajikan melalui teks, gambar, dan video memungkinkan guru menjelaskan isi pembelajaran secara lebih terstruktur dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan lisan dan buku teks. Media membantu guru memvisualisasikan materi sejarah sehingga siswa tidak hanya membayangkan peristiwa sejarah, tetapi juga melihat gambaran yang lebih nyata melalui tampilan media.

2. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis HTML5 Package Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Abdurrah Pekanbaru.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X SMK Abdurab Pekanbaru. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Samples t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,026, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Secara deskriptif, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,060 dan posttest kelas kontrol memperoleh signifikansi sebesar 0,300. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwasanya nilai pretest dan posttest kelas kontrol dapat dikatakan normal. Pada nilai pretest kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,064 dan posttest kelas eksperimen memperoleh signifikansi sebesar

0,50. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMK Abdurab Pekanbaru. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis HTML5 Package lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Abdurab Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMK Abdurab Pekanbaru, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Uji ini digunakan untuk melihat tingkat

peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,64 atau 64%, sedangkan nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,53 atau 53%.

Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai N-Gain sebesar 0,64 pada kelas eksperimen termasuk ke dalam kategori sedang, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,53 pada kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang, namun dengan tingkat peningkatan yang lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media interaktif berbasis HTML5 Package lebih besar dibandingkan dengan kelas menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan persentase peningkatan sebesar 11% antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa media interaktif berbasis HTML5 Package memberikan kontribusi yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perolehan kategori peningkatan yang sama antara kedua kelas tidak terlepas dari adanya beberapa hambatan selama pelaksanaan penelitian. Salah satu hambatan yang ditemukan adalah tingkat fokus dan perhatian siswa yang belum merata selama proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa siswa yang masih kurang memperhatikan penjelasan guru dan cenderung berinteraksi dengan teman, sehingga pemanfaatan media interaktif berbasis H5P belum dapat diterima secara optimal oleh seluruh siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian yang telah dilaksanakan mengenai Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis HTML5 Package terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMK Abdurab Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis HTML5 Package merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sejarah. Selama implementasi di kelas, media ini mampu menghadirkan pembelajaran

yang lebih menarik melalui tampilan visual, animasi, dan navigasi interaktif yang membuat siswa lebih mudah memahami materi. Kepraktisan penggunaannya melalui perangkat digital juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, sehingga siswa dapat mengikuti materi dengan lebih fokus dan antusias. Kondisi ini menunjukkan bahwa media interaktif HTML5 Package dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran sejarah di kelas X. Selain itu, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis HTML5 Package memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan uji t pada nilai posttest, di mana nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,026 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang bermakna antara siswa yang menggunakan media interaktif dengan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain, yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa berada pada kategori sedang

hingga tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya berada pada kategori rendah hingga sedang. Ini menegaskan bahwa media interaktif HTML5 Package tidak hanya berpengaruh secara signifikan, tetapi juga memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media.

Secara umum, hasil penelitian ini memperjelas bahwa penggunaan media interaktif HTML5 Package mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan hasil belajar, serta memberikan pengaruh positif dan nyata terhadap pemahaman materi sejarah. Media ini menjadi alternatif sesuai kebutuhan pembelajaran modern dan dapat direkomendasikan dalam proses pembelajaran sejarah di tingkat SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Haryadi, R., & Nuraini Al Kansaa, H. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.

- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2013). Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah melalui Model VCT. *Paramita: Historical Studies Journal*, 23(2), 210–221.
- Yayan, R., Suryana, D., & Ristiyanto, A. (2019). Manajemen Pendidikan: Konsep dan Strategi Peningkatan Mutu. Bandung: Alfabeta.