

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sekarang ini semakin berkembang pesat, hal tersebut tidak terpisah dari meningkatnya sumber daya manusia (SDM). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan pesat seiring dengan era globalisasi dan modernisasi. Hal ini menjadikan pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi warga negara. Secara umum, pengertian pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Upaya mencerdaskan bangsa Indonesia, telah jelas dituangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 yang menyebutkan bahwa.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Sisdiknas No 20 tahun 2003).

Dalam Undang-undang tersebut menyebutkan bahwa fungsi dari pendidikan nasional yaitu adalah untuk membentuk karakter bangsa dengan mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang bertakwa, berilmu, mandiri menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini dapat

terwujud jika pendidikan nasional mempunyai kualitas yang baik, sehingga nantinya akan mampu untuk mencapai fungsi dan tujuan dari pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi ini berpengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dunia pendidikan menjadi lebih baik, tuntutan global mengharuskan pendidikan di Indonesia untuk terus mengikuti perkembangan zaman untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Pada dasarnya teknologi informasi dapat memfasilitasi suatu proses dalam mengumpulkan, mengelola, menyimpan, menyelidiki, membuktikan dan menyebarkan informasi yang benar, cepat, akurat dan transparan sehingga dunia pendidikan di Indonesia menjadi kompetitif dan memiliki daya saing yang kuat (Waldopo, 2011).

Kualitas pendidikan yang baik dapat ditentukan saat proses pembelajaran, dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Menurut Nana Sudjana (2005:22) menjelaskan bahwa “tujuan pembelajaran adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah siswa menerima proses pembelajaran”. Dalam proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen diantaranya kualitas guru, model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru seringkali menemukan permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa, minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar, begitupun sebaliknya minat belajar siswa

yang rendah maka kualitas dan hasil belajar akan menurun. Minat belajar merupakan sebuah rasa ketertarikan terhadap suatu kegiatan yang sebelumnya telah dilakukan, sehingga menimbulkan perhatian serta rasa ingin tahu lebih tanpa adanya paksaan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tegaldlimo khususnya di kelas X IPS 2, minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangat kurang karena, 1) siswa tidak aktif dan responsif pada saat pembelajaran, 2) sebagian besar siswa kurang antusias ketika menjawab pertanyaan dari guru, 3) banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi, dan 4) banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas. Hal ini menandakan bahwa minat belajar kelas X IPS 2 masih sangat kurang, minat belajar yang kurang disebabkan siswa merasa bosan karena pembelajaran yang monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Minat belajar siswa yang rendah dikarenakan cara mengajar guru masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi akibatnya siswa mudah merasa bosan dan tidak aktif ketika pembelajaran.

Minat belajar siswa yang rendah juga terlihat dari hasil belajar siswa kelas X IPS 2 dari jumlah 36 peserta didik ada 6 siswa yang mendapatkan nilai diatas 80, 11 siswa mendapat nilai rata-rata KKM dan 19 siswa mendapat nilai rendah dibawah KKM. Upaya mengatasi minat belajar siswa yang rendah perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif, dengan adanya media pembelajaran yang lebih efektif, kegiatan belajar mengajar (KBM) akan lebih kondusif dan tidak akan membuat siswa merasa bosan sehingga bisa menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran yang dipilih adalah Multimedia Interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Multimedia *articulate storyline* memudahkan pembelajaran, dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi pendidikan dalam mendesain pembelajaran interaktif dan komunikatif, sehingga media ini perlu dimanfaatkan. Tujuannya adalah untuk merangsang pemahaman dan minat belajar siswa pada saat kegiatan belajar mengajar serta mempermudah guru dalam penyampaian materi ekonomi. *Articulate Storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran moderen berbasis digital. *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi. (Amiroh, 2019:2).

Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki kelebihan tersendiri daripada aplikasi lain. Aplikasi ini sangat baik digunakan untuk guru yang ingin membuat media pembelajaran yang menarik berbasis web atau android dengan mudah. Adapun kelebihan *articulate storyline* antara lain: 1) mudah dipelajari bagi pemula yang memiliki dasar membuat media dengan PowerPoint, 2) konten dapat berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video, 3) mendukung pembelajaran berbasis games, 4) hasil publikasi dapat dijalankan melalui: *Deskstop* berupa file aplikasi (.exe), web browser, berupa HTML5, *Smarthphone* Android (dengan mengkonversi menjadi APK), LMS (*Learning Management System*) seperti modle berupa file SCORM, 5) Memiliki ukuran file hasil publikasi maupun maupun APK yang relatif kecil sehingga ringan dipasang pada *smarthphone*. Media pembelajaran *articulate storyline* telah terbukti efektif dalam memenuhi kebutuhan proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif

meningkatkan aktivitas pembelajaran menjadi efektif. (Sari & Susanti, 2016). *Articulate storyline* juga dapat mengatasi kesulitan siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran Aljabar dengan menghasilkan media interaktif yang valid, efektif, dan praktis (Pratama, 2018).

Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Guru akan lebih mudah menjelaskan dengan menampilkan video atau gambar media tersebut berfungsi agar guru tidak harus mengajak siswanya melakukan pengamatan dengan melakukan kegiatan asli, sehingga dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu dan tenaga (Fatmala & Yelianti, 2016:1-6). Media Pembelajaran seperti multimedia interaktif dapat diterapkan dalam kegiatan belajar, karena ketika proses pembelajaran berlangsung materi disampaikan dengan menggunakan media yang menarik sehingga tidak membosankan. Evi Hasanah. (2019), berdasarkan hasil penelitiannya menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* memberi pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Rianto (2020). Menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*, menyatakan bahwa tingkat kelayakan aplikasi multimedia berbasis *articulate storyline* pada mata kuliah Digitalisasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam

mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran ekonomi sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan guru.

Berdasarkan hal tersebut minat belajar menjadi hal yang sangat penting serta media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman siswa maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian **“Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Tegaldlimo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan observasi di SMA Negeri 1 Tegaldlimo teridentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Kurangnya minat siswa untuk belajar karena siswa kesulitan memahami materi dan penjelasan dari guru.
- 3) Banyak siswa yang tidak aktif pada saat pembelajaran karena media kurang menarik minat belajar siswa.
- 4) Kurangnya kesadaran guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif pada saat mengajar

- 5) Kurangnya pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dideskripsikan dibatasi masalah yang berkaitan dengan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Tegaldlimo” Pembatasan dalam permasalahan tersebut lebih ditekankan terhadap urgensi dalam pemecahan masalah di bidang pendidikan.

Kompleksnya permasalahan pada dunia pendidikan, maka perlu adanya batasan masalah mengingat luasnya masalah yang telah dijabarkan pada identifikasi masalah. Peneliti membatasi penelitian hanya pada tahap pemanfaatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Mengenai latar belakang penelitian, secara umum rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana penerapan proses belajar mengajar multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tegaldlimo?
- 2) Apakah pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi dapat Meningkatkan Minat Belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tegaldlimo?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu.

- 1) Mengetahui penerapan proses belajar mengajar multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.
- 2) Mengetahui pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi dapat Meningkatkan Minat Belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Manfaat Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran ekonomi sehingga kualitas pembelajaran bisa optimal dan menumbuhkan kreativitas pada siswa.

- 2) Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan sebagai referensi dalam mengembangkan penggunaan pendekatan atau strategi dan media yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 3) Manfaat Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan mendorong guru untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih bervariasi. dalam proses pembelajaran.

4) Manfaat Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberikan pengalaman, kemampuan serta keterampilan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dimiliki serta mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan multimedia sebagai media pembelajaran siswa.

