

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti, 2022). Di dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yang memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan wawasan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai aspek kehidupan (Mulyani, 2021). Selain itu pendidikan merupakan salah satu dasar pembangunan dalam perkembangan suatu negara atau masyarakat (Helda & Syahrani, 2022). Pembangunan disini menyinggung pembangunan intelektual, ekonomi, dan sosial. Pada dasarnya sebuah pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia hal ini tercantum dalam (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20, 2003) Yang berisikan Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 menunjukkan adanya tujuan dari pendidikan untuk mengembangkan potensi siswa dan keterampilan siswa. Meski demikian berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang khususnya di bidang pendidikan dapat juga menjadi bagian dari instrument untuk membangun dan memupuk kepribadian bangsa, memperkuat identitas nasional, dan memantapkan jati diri bangsa (Kadi & Awwaliyah, 2017). Dengan perkembangan ilmu dalam teknologi berpengaruh pada sebuah sistem pembelajaran disekolah dan adanya teknologi modern siswa dan guru dituntut untuk kreatif sejalan dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran agar menjadi efektif dan menarik, baik dari sistem pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal (Nuraisah dkk., 2023). Terdapat banyak hal yang dapat dilakukan untuk

menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi (Haryanti dkk., 2021). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari & Salsabila, 2023).

Perkembangan teknologi dalam pendidikan membawa perubahan dari cara belajar, mengajar, dan berinteraksi oleh karena itu sejalan dengan hal tersebut, Jamun (2018) mengungkapkan lahirnya Teknologi dalam pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah kualitas tertentu saja, ini dapat dipecahkan melalui pendekatan teknologi dalam pendidikan (Mcgoven dkk., 2020). Perkembangan teknologi telah menjadi pendorong utama dalam transformasi media pembelajaran, dengan adopsi terus-menerus inovasi teknologi, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan terfokus pada pengalaman pengguna telah menjadi lebih memungkinkan (Bonfield dkk., 2020). Hal ini mengarah pada integrasi teknologi dalam berbagai bentuk media pembelajaran, seperti platform daring, aplikasi mobile, dan perangkat cerdas serta pembahasan mengenai perkembangan teknologi tidak hanya relevan untuk konteks industri dan inovasi, tetapi juga sangat penting dalam konteks penggunaan media pembelajaran modern (Dewi dkk., 2021). Perkembangan teknologi perlu didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana pendukung perkembangan sebuah teknologi.

Media pembelajaran Menurut Setyaningsih & Wahyudi (2020) perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Sejalan dengan 5 kawasan Teknologi Pendidikan yang dimana dalam penelitian ini mengambil

kawasan pengembangan, menurut Seels & Richey (dalam Warsita, 2013) kawasan pengembangan berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik dan Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Khususnya di Sekolah Menengah Atas Negeri 22 Bandung. Sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki tenaga pendidik cukup kompeten dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran di kelas, setiap guru tentu memiliki metode yang berbeda-beda, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Saat ini, media yang digunakan oleh guru tersebut adalah media visual seperti buku pelajaran dan papan tulis, yang dipadukan dengan PowerPoint dan metode ceramah.

Penggunaan media pembelajaran menjadi kunci penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar Menurut Susilana (dalam Adnan & Siregar, 2020) kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, dengan memanfaatkan berbagai jenis media seperti gambar, video, dan animasi guru dapat juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif (Hadza dkk., 2020). Muhammadiyah (dalam Ridha 2021) Media menjadi perantara antara pendidik dengan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran supaya berjalan dengan semestinya. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting terhadap proses pembelajaran, oleh karena itu proses dalam sebuah pembelajaran menjadi salah satu tujuan sebuah pembelajaran dengan melihat hasil kognitif siswa.

Proses pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar (Junaedi, 2019). Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yaitu suatu pendapat yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses pembelajar secara aktif membangun sistem arti dan pemahaman terhadap realita melalui pengamatan dan interaksi mereka (Waseso, 2018). Menurut pandangan konstruktivisme pembelajar secara aktif membangun pengetahuan secara

terus menerus mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru dengan perkataan lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan kepada pembelajar dalam membangun tentang pemahaman mereka mengenai realita (Efgivia dkk., 2021). Rangkaian tersebut mencakup langkah, strategi, dan metode untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada siswa terhadap proses pembelajaran juga melibatkan evaluasi, di mana pencapaian siswa dinilai untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Suhendi & Chairani, 2021). Menurut (Mustika Ilmiani dkk., 2020) dengan perkembangan teknologi proses pembelajaran semakin didukung oleh berbagai alat dan platform, hal tersebut dapat memperbanyak pengalaman pembelajaran dan efektivitas suatu pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran tersebut. Dari berbagai pengertian ini, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah teknologi dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur (Mukmin & Primasatya, 2020). Dengan kata lain, multimedia interaktif merupakan cara baru untuk belajar yang paling populer dari berbagai multimedia pembelajaran, penggunaan multimedia interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efisiensi dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan (Abdulrahman dkk., 2020). Dengan menyediakan konten yang menarik dan terlibat, serta alat untuk memantau dan mengevaluasi kemajuan belajar, multimedia interaktif dapat menjadi alat yang kuat dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal serta meningkatkan hasil belajar dalam sebuah pembelajaran (Septiani & Rejekiningsih, 2020).

Permasalahan Hasil dalam belajar merupakan tantangan menarik yang dapat mempengaruhi sejumlah aspek dalam pembelajaran suatu individu. Menurut Samudra & Suastra (2014) Kesulitan belajar merupakan salah satu gejala dalam proses belajar yang ditandai dengan berbagai tingkah laku yang berlatar belakang dalam diri maupun di luar diri siswa. Dalam proses belajar banyak ditemukan permasalahan-permasalahan belajar tersebut berasal dari siswa, guru dan lingkungan (Sukma & Indriyani 2020). Berdasarkan latar belakang tersebut perlu suatu pengkajian berkaitan dengan permasalahan pada peserta didik

serta solusi sebagai upaya gurusebagai peran utama pada pendidikan (Wibowo & Simaremare, 2022). Faktor lain permasalahan hasil dalam belajar merupakan peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran membutuhkan literasi digital yang memadai. Namun, tidak semua SMA memiliki akses yang memadai terhadap teknologi atau melibatkan siswa dalam pembelajaran digital, yang dapat menjadi hambatan dalam persiapan mereka untuk menghadapi era digital.

Selanjutnya peneliti melakukan studi pendahuluan ke sekolah dengan melakukan observasi proses pembelajaran di kelas dan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah di SMAN 22 Bandung tentang pelaksanaan pembelajaran khususnya hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa kurang optimalnya hasil siswa pada pembelajaran sejarah dengan butki lampiran nilai siswa kelas XI yang memiliki rata rata nilai dibawah KKM, hal ini terbukti dari dominannya penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran, yang membuat kegiatan belajar lebih berfokus pada guru daripada siswa. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal isi buku dan kurang memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mereka. Guru terkait menyatakan bahwa siswa ketika dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah cenderung tidak memperhatikan materi berbanding terbalik ketika guru tersebut mengadakan quiz menggunakan *Kahoot!* atau *Quizizz* siswa langsung fokus terhadap apa yang sedang dilakukan oleh guru karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus yang baik untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Dengan kondisi pembelajaran tersebut peneliti melihat selama proses pembelajaran siswa bersifat pasif dan cenderung bercengkrama dengan teman sebangku. Lalu menerapkan teknologi dalam pembelajaran memberikan stimulus yang baik dalam memotivasi siswa untuk memahami materi yang sedang dibahas oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, Peneliti mencoba menggunakan prinsip pemanfaatan (*utilize*) dengan menggunakan aplikasi yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline 3*.

Dengan masalah hasil belajar tersebut, penting penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti memilih *Articulate*

*Storyline 3* karena siswa hanya perlu mengunduh aplikasi dan menggunakannya secara offline tanpa jaringan internet sehingga pembelajaran tidak memiliki peluang untuk bermasalah dalam koneksi. *Articulate Storyline 3* cocok digunakan untuk proses pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media tersebut merupakan multimedia interaktif yang dimana dapat memberi stimulus kepada siswa karena fitur fitur interaktif yang ditawarkan (Mawadah & Pagarra, 2022). Materi yang disampaikan guru dapat dibagikan dan di unduh oleh siswa sehingga dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa dan siswa berfokus terhadap aplikasi tersebut yang interaktif. Konten materi yang diajarkan dapat ditambahkan berupa quiz sehingga guru dapat memberi materi beserta evaluasi dalam satu aplikasi tersebut dan membuat pembelajaran menjadi efektif.

Hasil penelitian Mutmainnah (2021) dalam skripsi "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprograma Tipe Branching Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Hangeul Dalam Bahasa Korea" menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan stimulus siswa dalam pembelajaran dengan adanya peningkatan kemampuan membaca hangeul pada Bahasa Korea. Hal tersebut disebabkan media *Articulate Storyline 3* dapat membuat siswa berfokus pada suatu media yang disediakan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan peneliti dari hasil studi pendahuluan, hasil belajar dalam mata pelajaran Sejarah masih kurang optimal. Hal ini disebabkan penggunaan metode ceramah dengan bantuan media buku pelajaran dan presentasi berbasis *Microsoft Office PowerPoint* yang kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini berdampak pada motivasi siswa untuk memahami materi. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SMA".

## 1.2 Rumusan Masalah

Hasil penjabaran latar belakang penelitian ini dilakukan pembatasan masalah penelitian, adapun Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 22 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media tradisional di kelas kontrol pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 22 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* pada kelas eksperimen dengan media tradisional pada kelas kontrol terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 22 Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Hasil rumusan masalah diatas peneliti menyusun tujuan penelitian. Tujuan penelitian secara umum adalah pengaruh multimedia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 22 Bandung. Terdapat juga tujuan khusus yang diturunkan dari tujuan umum sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penggunaan Multimedia interaktif sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 22 Bandung.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penggunaan media tradisional sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 22 Bandung.
3. Mendeskripsikan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara multimedia interaktif dan media tradisional pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 22 Bandung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sesuai dengan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini dapat menyediakan informasi mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dibandingkan dengan media tradisional terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi aktif dalam pembelajaran kedepannya dengan penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan secara efektif. Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi dalam pembelajaran yang akan berlangsung dan menjadi wadah bagi para guru untuk mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran khususnya pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar siswa.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini bagi siswa yaitu dengan diterapkannya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek menganalisis (C4)

##### **b. Bagi Pendidik**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi wadah guru untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dalam belajar.

##### **c. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan**

Hasil Penelitian ini bermanfaat demi menambah kajian keilmuan Program Studi Teknologi Pendidikan yang salah satunya pemanfaatan media pembelajaran tipe multimedia interaktif.

## 1.5 Struktur Organisasi

Penyusunan skripsi “PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SMA” merujuk kepada Panduan Penulisan Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 dengan struktur penulisan yang diatur sebagai berikut:

### **Bab I: Pendahuluan**

Bab I terdiri dari beberapa sub-bab yang pada intinya merupakan bagian pengenalan skripsi. Adapun sub-bab tersebut meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

### **Bab II: Kajian Pustaka**

Bab ini berisi uraian yang jelas mengenai subjek atau isu yang ditekankan di dalam skripsi. Kajian pustaka adalah bagian penting karena di dalamnya terdapat beberapa konsep atau kajian mutakhir yang relevan sebagai rujukan penelitian. Pada penelitian ini terdapat beberapa sub kajian teori yaitu, konsep hasil belajar dan pembelajaran, media pembelajaran, multimedia interaktif, dan *articulate storyline* 3.

### **Bab III: Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan langkah-langkah konkret yang ditempuh oleh peneliti dalam merancang urutan penelitian. Adapun sub-bab metode penelitian dalam skripsi ini terdiri dari pendekatan dan metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis instrumen, dan teknik analisis data.

### **Bab IV: Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisi hasil penelitian yang dihasilkan dari olah data dan analisis data berdasarkan seluruh rumusan masalah yang termuat di Bab I. Pada bab ini dijelaskan pula pembahasan hasil penelitian yang bertujuan menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti yang telah dirumuskan sebelumnya.

## **Bab V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi peneliti terhadap hasil penelitian. Simpulan yang diberikan oleh peneliti merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Implikasi dan rekomendasi yang diberikan oleh peneliti di dalam bab ini ditujukan untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian baik pembuat kebijakan, pengguna atau pembaca, para peneliti berikutnya, maupun langkah selanjutnya dari hasil penelitian.