

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang memiliki peran penting bagi setiap orang dalam meningkatkan mutu dan kualitas sumberdaya manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses untuk meningkatkan, memperbaiki, dan mengubah pengetahuan serta tata laku seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan mencerdaskan melalui kegiatan pembelajaran. Fungsi Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Badan Pusat Statistik memproyeksikan setidaknya 66.48% masyarakat Indonesia akan menggunakan internet pada tahun 2022, naik dari 62.10% pada tahun 2021. Tingginya tingkat penggunaan internet ini menunjukkan penerimaan masyarakat terhadap keterbukaan informasi dan perkembangan teknologi. Dari angka tersebut 7.47% adalah pengguna internet yang berasal dari pelajar menengah atas. Sementara itu, pembelajaran telah berubah dengan cepat di abad ke-21, bergerak dari pembelajaran konvensional ke modern, dan pembelajaran modern memanfaatkan teknologi secara ekstensif. Namun gagasan “digitalisasi pendidikan” masih hanya mengacu pada proses memindahkan format pengajaran dari konvensional ke format digital, belum memaksimalkannya sebagai media utama (Efendi, 2018).

Pada tahun 2020, Kemendikbud dan Kemenag melakukan survei *Service Delivery Indicator (SDI)*, yang mengungkapkan bahwa 67% pengajar mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat digital. Kesenjangan kompetensi antara guru dan peserta didik akan tercipta jika guru tidak mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi.

Ismira Nur Hafizha, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 JATIWANGI**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Maritsa dalam Gultom dan Siagian (2023) menyatakan kemajuan teknologi memainkan peran yang signifikan dalam memfasilitasi penyelenggaraan pendidikan. Kemajuan teknologi perlu disikapi secara proaktif dengan mengimplementasikannya dalam komponen pembelajaran. Guru dapat memaksimalkan seberapa banyak informasi yang disampaikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Diharapkan teknologi akan membantu para pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran yang inovatif dapat dijadikan sebagai sebagai suatu ide, praktek, atau obyek yang dianggap baru (Andrijati, 2014). Melalui pemanfaatan teknologi yang ada, guru dapat memanfaatkannya menjadi media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran menjadi alat bantu yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Alat tersebut tidak hanya membantu proses belajar mengajar tetapi juga membantu menjelaskan informasi yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Suryapermana, 2017). Surjono (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan segala jenis media yang menggabungkan teks, grafik, suara, video, dan elemen-elemen lain. Elemen-elemen tersebut disajikan secara terintegrasi dengan menggunakan teknologi untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan media tersebut.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran, banyak guru yang masih belum mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal tersebut tentunya akan berdampak pada penurunan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan suatu kondisi di mana seseorang merasa terdorong untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai suatu tujuan (Rahman, 2021). Peserta didik seringkali menghadapi tantangan untuk mempertahankan motivasi belajar, terutama ketika pembelajaran yang kompleks atau abstrak (Melati et al., 2023). Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Puspitasari (2018) menyatakan guru harus mampu memilih media yang diperlukan sesuai dengan materi dan media yang bisa memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran, sebagaimana dikemukakan Sadiman dalam Sundayana (2016) yang menyebutkan beberapa kegunaan media pembelajaran yakni: 1) menguraikan pesan atau materi supaya tidak terlampau verbal; 2) menangani keterbatasan tenaga, waktu, ruang, dan daya indera; 3) menanamkan rasa senang belajar dan menumbuhkan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar; 4) membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar; dan 5) menumbuhkan pandangan positif terhadap materi dan kegiatan pembelajaran.

Menurut Pranowo dan Prihastanti (2020), motivasi belajar pada peserta didik dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang mencakup unsur-unsur seperti motivasi dan cara memotivasi peserta didik untuk belajar; bahan belajar dan alat bantu belajar serta cara menyediakannya; suasana belajar dan cara mengembangkannya; serta kondisi subjek belajar dan cara menyiapkannya. Uno (2021) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Berdasarkan observasi dengan guru mata pelajaran geografi di SMAN 1 Jatiwangi, terdapat beberapa faktor yang menjadi permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik diantaranya peserta didik cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton, kurangnya perhatian peserta didik pada pembelajaran di kelas, dan kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya variasi kegiatan belajar dan guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dapat dicapai menggunakan media pembelajaran interaktif. Seperti yang disebutkan Hamalik dalam Arsyad (2011), pemanfaatan media pembelajaran melalui kegiatan belajar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar,

menumbuhkan gairah dan ketertarikan terhadap materi, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penyesuaian kebutuhan dan konsep yang diajarkan merupakan hal yang utama dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut karena pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media interaktif yang didalamnya mencakup semua hal yang dibutuhkan, diantaranya tulisan, video, audio, gambar yang dapat ditunjukkan dalam satu *frame* secara bersamaan. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, maka peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Yulistya et al., (2022) yang menyatakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran ini belum pernah digunakan di SMAN 1 Jatiwangi.

*Articulate Storyline 3* menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang bertujuan menciptakan suatu inovasi media pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Articulate Storyline 3* merupakan *software* yang mendukung program pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Karena hasil proyek dapat dipublikasikan sebagai media berbasis web atau aplikasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat, peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media interaktif ini selama pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas (Putri et al., 2022). Selain tulisan, audio, gambar yang dapat ditunjukkan dalam satu *frame*, pada media ini juga dapat ditambahkan dengan permainan atau kuis yang relevan dengan materi yang dibahas, sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan.

Analisis bibliometrik merupakan analisis yang menguraikan dan memetakan kajian ilmiah secara terstruktur yang diambil dari metadata artikel atau jurnal. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran suatu tren kajian, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan, memperoleh ide-ide baru untuk penelitian, dan memposisikan kontribusi keilmuan (Marwantika, 2022).

Ismira Nur Hafizha, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 1 JATIWANGI**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- 2) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Power Point* di kelas kontrol SMAN 1 Jatiwangi?
- 3) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMAN 1 Jatiwangi?
- 4) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Jatiwangi?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat dihasilkan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen SMAN 1 Jatiwangi.
- 2) Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Power Point* di kelas kontrol SMAN 1 Jatiwangi.
- 3) Untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMAN 1 Jatiwangi.
- 4) Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Jatiwangi.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran, wawasan, serta manfaat bagi pengembang media pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat lebih bervariasi dan dapat menjadi sumber bagi pengembangan keilmuan bidang pendidikan geografi, khususnya dalam

memperkaya keragaman jenis penelitian bagi Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Pendidikan Indonesia.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Dapat memberikan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Geografi.

### b. Bagi Pendidik

Dapat memberikan referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran serta memberikan kontribusi untuk upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran geografi.

### c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya dengan media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

## 1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Jatiwangi” terdiri dari 5 bab, sebagai berikut:

- 1) **BAB 1 Pendahuluan**, berisi latar belakang masalah dan gambaran secara umum permasalahan yang dikaji, yaitu motivasi belajar peserta didik dan media pembelajaran, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 2) **BAB II Tinjauan Pustaka**, berisi tentang berbagai pendapat dan teori dari penelitian sebelumnya yang digunakan dalam penelitian. Pada bab ini juga berfungsi untuk memperkuat teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian.
- 3) **BAB III Metode Penelitian**, berisi metode yang digunakan oleh peneliti dalam mengkaji, menganalisis, dan memperoleh data yang akan digunakan dalam penelitian.

- 4) **BAB IV Temuan dan Pembahasan**, berisi tentang hasil temuan penelitian yang didapat selama kegiatan penelitian. Pada bab ini memuat pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, analisis terhadap data yang diperoleh dalam penelitian, serta pembahasan hasil penelitian dan hasil analisis.
- 5) **BAB V Penutup**, berisi mengenai bagian akhir dari penelitian yang terdiri dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang disusun oleh peneliti berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian.