

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Ilmu Pengetahuan Sosial (selanjutnya disingkat IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (Yamin dkk., 2016, hlm. 223). IPS bertujuan melatih pelajar agar berpikir sistematis, kritis, bersikap dan bertindak sehingga nantinya dapat hidup ditengah-tengah masyarakat dengan baik (Rosardi & Supardi, 2021, hlm. 15). Dengan demikian, IPS menjadi poin penting yang harus didesain pembelajarannya sehingga pelajar dapat mudah mempelajarinya (Hardiani, 2018, hlm. 6).

Namun, desain pembelajaran IPS yang dilaksanakan selama ini masih lebih ditekankan pada aspek penguasaan materi saja (Karima & Ramadhani, 2018, hlm. 44). Budaya belajar masih lebih ditandai dengan budaya hafalan daripada budaya berpikir (Fatahullah, 2016, hlm. 239). Oleh sebab, dalam proses belajar IPS telah menjadi tradisi jika guru memaparkan materi pelajaran hanya dengan metode ceramah saja (Nurjanah dkk., 2018, hlm. 237). Sehingga pelajar mudah bosan karena pembelajaran yang monoton (Amri, 2021, hlm. 6). Sebagian besar pelajar pun merasa kesulitan karena materi IPS yang terlalu kompleks dan bersifat abstrak (Widianti, 2014, hlm. 65). Kondisi yang demikian tentu berpengaruh terhadap hasil dari proses pembelajaran yang terjadi.

Pada pra-penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Teluknaga, ditemukan permasalahan terkait rendahnya hasil belajar IPS pelajar kelas VII. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68,00 diketahui jumlah pelajar yang belum mencapai KKM lebih banyak daripada jumlah pelajar yang telah mencapai KKM yakni sebesar 61% berbanding 39% (FDN, 2022). Adapun rincian datanya sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Mata Pelajaran IPS Kelas VII di**  
**SMP Negeri 1 Teluknaga Tahun Ajaran 2021/2022**

Kelas	Nilai rata-rata	Nilai dibawah 68	%	Nilai diatas 68	%	Jumlah Pelajar
VII A	46,91	27	75%	9	25%	36
VII B	51,91	20	56%	16	44%	36
VII C	47,38	20	56%	16	44%	36
VII D	57,16	18	50%	18	50%	36
VII E	53,86	18	50%	18	50%	36
VII F	56,80	18	50%	18	50%	36
VII G	60,00	18	50%	18	50%	36
VII H	52,19	20	56%	16	44%	36
VII I	50,02	31	86%	5	14%	36
VII J	50,91	30	83%	6	17%	36
<b>Jumlah</b>	527,14	220	612%	140	388%	360
<b>Rata-rata</b>	<b>52,71</b>	-	<b>61%</b>	-	<b>39%</b>	-

Sumber: (FDN, 2022)

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bahwa dalam proses belajar mengajar IPS di SMP Negeri 1 Teluknaga belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Kemudian desain pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kurang menarik karena pelajar masih lebih banyak membaca materi yang hanya berupa teks dari buku penunjang. Guru pun biasa menggunakan metode ceramah sebagai teknik menyampaikan materi, sehingga pelajar mudah bosan dan pasif, karena aktivitasnya hanya didominasi dengan mencatat saja.

Melihat kondisi yang demikian, diperlukan alternatif pembelajaran IPS yang berorientasi pada bagaimana pelajar dapat memahami materi dengan mudah namun tetap menyenangkan. Alternatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang sifatnya interaktif. Media yang dimaksud adalah multimedia yang memadukan gambar, suara, animasi, dan video secara bersamaan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran IPS (Fikri & Madona, 2018, hlm. 25).

Pemakaian multimedia interaktif dalam penelitian ini dilandasi oleh pendapat Vernon A. Magnesen (dalam DePorter, 2000, hlm. 57) yang menyatakan bahwa bahwa “seseorang belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar,

30% dari apa yang dilihat, dan 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan”. Dengan demikian, hasil belajar ditentukan oleh sejauh mana keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif mampu menampilkan materi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus, sehingga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran.

Terdapat banyak *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat multimedia interaktif, satu diantaranya adalah *Articulate Storyline 3*.

*The Articulate Storyline 3 is a software that functions as a communication medium for presentations to assist interactive learning. The Articulate Storyline technology application can be used as a learning medium which is expected to be able to help teachers deliver material that is difficult to explain and make the learning atmosphere fun and effective* (Nissa, dkk., 2021, hlm. 2).

*Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai media komunikasi untuk presentasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif. Aplikasi *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit dijelaskan dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan efektif (Nissa, dkk., 2021, hlm. 2). Publikasi dari aplikasi ini dapat berupa *html5* sehingga dapat digunakan dengan mudah di berbagai macam perangkat (Mahmud, 2021, hlm. 2).

Berbagai penelitian tentang pemakaian multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran sudah banyak dilakukan, dan secara garis besar berkesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dalam hal meningkatkan hasil belajar (Amri, 2021; Nurjanah, 2015; Setyaningsih, dkk., 2020; Anugrah, 2015).

Bagaimana jika *software* tersebut digunakan pada lingkup materi IPS Kehidupan Masa Praaaksara di Indonesia? Pertanyaan tersebut sangat menarik peneliti untuk mengkaji lebih lanjut dalam skripsi ini. Adapun judul penelitian ini yaitu **“Pengaruh Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar IPS (Penelitian *Quasi-Experiment* di SMP Negeri 1 Teluknaga)”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen.
2. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media *PowerPoint* di kelas kontrol.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar IPS sesudah *treatment* yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* di kelas eksperimen dengan hasil belajar pelajar yang menggunakan media *PowerPoint* di kelas kontrol.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca dan peneliti sendiri. Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat dari Segi Teori  
Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberi sumbangsih pemikiran dan pengetahuan terkait penggunaan media pembelajaran, khususnya media yang berupa multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran IPS.

## 2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan dalam merancang media pembelajaran sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs.

## 3. Manfaat Segi Praktik

### a. Bagi sekolah

Memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan kualitas sekolah terkait pencapaian hasil belajar.

### b. Bagi guru

Memberikan pengetahuan bagi guru untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat pelajar tertarik.

### c. Bagi pelajar

Membantu pelajar dalam memahami pelajaran IPS khususnya materi Kehidupan Masa Praaksara di Indonesia. Selain itu, multimedia ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pelajar sebagai sumber belajar mandiri karena sudah dilengkapi dengan cara penggunaannya.

## 4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada berbagai pihak terkait penerapan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPS. Selain itu, dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran IPS.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan termuat dalam 5 (lima) bab, yaitu:

### 1. Bab I Pendahuluan

merupakan bagian yang berisi uraian pengenalan mengenai sebuah penelitian, yang di dalamnya terdapat:

#### a. Latar Belakang Penelitian

Menjelaskan latar belakang dari topik yang diteliti. Selain itu, dijelaskan mengenai ketimpangan dengan melakukan pendalaman terhadap topik yang diteliti. Terdapat pula hasil kajian literatur terkait penelitian sebelumnya.

- b. Identifikasi Masalah  
Menjelaskan mengenai masalah apa yang ditemukan dan bagaimana masalah tersebut dapat diukur.
  - c. Batasan Masalah  
Menguraikan ruang lingkup permasalahan agar pembahasan yang dilakukan tidak terlampau jauh dan dengan tujuan supaya pembahasan yang dibahas fokus.
  - d. Rumusan Masalah Penelitian  
Berisi pertanyaan-pertanyaan penelitian berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi.
  - e. Tujuan Penelitian  
Menjelaskan hasil yang ingin dicapai sesudah melaksanakan penelitian.
  - f. Manfaat Penelitian  
Menguraikan berbagai manfaat yang terdiri dari manfaat dari segi teoritis, kebijakan, praktis, serta isu dan aksi sosial.
  - g. Struktur Organisasi Skripsi  
Terdiri atas sistematika penulisan skripsi yang memaparkan gambaran setiap bab.
2. Bab II Kajian Pustaka
- merupakan bagian bab yang berisi landasan teoritik dari masalah yang dikaji dalam penelitian. Penjelasan lebih lanjut mengenai bab II sebagai berikut:
- a. Kajian Pustaka  
Dalam penelitian ini, kajian pustaka terdiri atas pengertian, tujuan, dan dimensi pembelajaran IPS. Selain itu, terdapat kajian pustaka mengenai hasil belajar yang terdiri dari pengertian, indikator, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Didalam kajian pustaka dijelaskan pula terkait multimedia interaktif yang berbasis *software Articulate Storyline 3*. Multimedia interaktif tersebut dibuat spesifik dengan adanya penjelasan mengenai pengertian, landasan pemakaian, manfaat, indikator, dan langkah-langkah pembuatannya.

- b. Penelitian Terdahulu  
Bagian ini menguraikan penelitian terdahulu yang relevan, perbedaan, dan persamaan serta pengembangan dari penelitian sebelumnya.
  - c. Kerangka Berpikir  
Bagian ini memaparkan hubungan antar variabel penelitian dan alur penelitian yang digunakan.
  - d. Hipotesis  
Bagian ini menjelaskan terkait jawaban sementara terkait permasalahan yang diteliti. Hipotesis disusun berdasarkan rumusan masalah penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian
- a. Metode Penelitian  
Menguraikan terkait metode penelitian eksperimen yang digunakan.
  - b. Desain Penelitian  
Menjelaskan tentang desain penelitian secara spesifik yaitu *nonequivalent control group design*.
  - c. Lokasi Penelitian dan Partisipan  
Menguraikan mengenai lokasi dimana penelitian dilaksanakan serta partisipan yang berperan dalam penelitian.
  - d. Populasi dan Sampel  
Menguraikan tentang sasaran dari penelitian serta teknik *sampling* yang digunakan.
  - e. Definisi Operasional  
Bagian ini berisi indikator yang hendak diukur pada penelitian berdasarkan variabel.
  - f. Teknik Pengumpulan Data  
Tes adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.
  - g. Instrumen Penelitian  
Menjelaskan alat ukur terhadap variabel penelitian.

h. Uji Instrumen

Bagian ini menguraikan tentang uji instrumen yang dilakukan sebelum melakukan penelitian.

i. Teknik Analisis Data

Bagian ini menjelaskan tentang uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

j. Prosedur Penelitian

Bagian ini memaparkan tentang prosedur penelitian yang mencakup tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Mencakup deskripsi gambaran kondisi sekolah, data penelitian yang kemudian dianalisis, diolah, dan memuat pembahasannya.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Memuat kesimpulan dari penelitian, implikasi, dan rekomendasi bagi berbagai pihak dan bagi peneliti selanjutnya.