

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan secara luas diartikan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan. Interpretasi seperti ini, mungkin terkesan dipaksakan tetapi jika mencoba menapaki proses dan alur kehidupan manusia maka tidak bisa dielak bahwa pendidikan telah meronai jalan panjang kehidupan manusia mulai dari awal sampai akhir. Pendidikan menjadi pengiring kodrati dan menjadi kebutuhan dasar manusia. Pernyataan Proopert Lodge yang dikutip oleh V.R taneja menyatakan bahwa *“life is education and education is life.”* (Hidup adalah pendidikan, dan pendidikan adalah hidup) Itu berarti ketika membicarakan kehidupan manusia maka akan selalu beriringan dengan pendidikan, demikian pula sebaliknya (Yusuf, 2018, hlm.7). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa bisa 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.

Dalam perspektif lain, (Alhamidah, 2021, hlm 10) mengatakan bahwa pendidikan adalah segala bentuk pengajaran yang diupayakan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal terhadap siswa yang diserahkan kepadanya agar memiliki kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka. Dengan demikian dapat disimpulkan, pendidikan adalah segala proses pembelajaran untuk dapat mengaruhi siswa agar bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dapat menumbuhkan kemampuan serta keterampilan positif yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Berbicara mengenai pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu usaha atau keiatan yang bertujuan mengadakan perubahan dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, kebiasaan, sikap, keterampilan, ilmu pengetahuan dan sebagainya. Proses

pembelajaran itu sendiri merupakan salah satu fungsi dari sekolah yang merupakan wadah bagi peserta didik untuk mencari ilmu dan pengetahuan serta pengalaman yang tidak dapat di dapat di lingkungan keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi pada Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) yang dilakukan di SMAN 10 Bandung, ditemukan permasalahan kesulitan belajar geografi khususnya terkait kurangnya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi. Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran Geografi masih kurang variatif dan kurang interaktif. Terlebih dengan pembelajaran yang dilakasakan secara daring atau online, membuat siswa kesulitan dalam mendapatkan dan memahami materi dikarenakan keterbatasan media pembelajaran tersebut, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Media pembelajaran yang baik harusnya dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami (Sudjana & Rivai, 2010). Pembelajaran daring mengharuskan materi pembelajaran tersampaikan dengan waktu belajar yang terbatas, sehingga sebagai guru harus menciptakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dimana media pembelajaran tersebut dapat di gunakan secara mandiri oleh siswa kapanpun dan dimanapun.

Di era teknologi yang semakin berkembang ditambah lagi dengan adanya pandemic yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring ini membut gadget/alat komunikasi seperti handphone, tablet, laptop menjadi alat pembelajaran antara siswa dan guru. Yang mana pembelajaran dilakukan secara daring dengan waktu yang cukup singkat dikarenakan satu dan lain hal. Kondisi tersebut menuntut guru sebagai inisiator memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebaik mungkin. Dalam hal ini guru harus ammpu menggunakan gadget yang selalu mengalihkan perhatian siswa menjadi media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam proses pembelajaran pembelajaran tersebut. Menurut Sudjana (2006, Hm 30) keberhasilan pembejalaran sangat tergantung pada beberapa faktor, antara lain : peran guru sebagai fasilitator, sarana dan prasarana yang memadai serta peran

aktif peserta didik itu sendiri. Selain itu juga terdapat tiga komponen utama dalam pembelajaran, yaitu: tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode dan alat yang digunakan dalam pembelajaran serta aspek penelitian yang saling terintegrasi satu sama lain.

Menurut Hujair AH Sanaky (2013, Hlm 4) pengertian media pembelajaran adalah sarana tau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian pengertian media pembelajaran itu sendiri adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari ketiga komponen utama yang mempunyai fungsi untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang sulit di pahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran mempunyai fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang tepat dan efektif tidak boleh di pandang sebelah mata. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik di dalam sebuah proses pembelajaran dapat menimbulkan rendahnya minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut yang akan berdampak terhadap hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang efektif serta menarik dapat mengatasi minat belajar tersebut. Menurut Sanjaya (2012, Hlm 72) Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Penggunaan media pembelajaran di dalam suatu proses pembelajaran harus di sesuaikan dengan kondisi siswa tersebut, agar dapat menerima materi pelajaran dengan baik serta mengikuti proses pembelajaran dengan minat yang tinggi. Selain itu, media pembelajaran harus mengemas materi pelajaran secara utuh menjadi sesuatu yang lebih menarik bagi siswa serta guru dengan mudah menyampaikan materi pelajaran tersebut agar mudah diterima oleh siswa.

“Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan

meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran” (Tafonao, 2018, hlm.103). Media pembelajaran berperan penting dalam memberikan stimulasi belajar kepada siswa dan membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media selama proses pembelajaran khususnya dalam materi-materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami dan dicerna oleh siswa sangat diperlukan (Rohani, 2019, hlm.16).

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, satu diantaranya adalah multimedia. “Multimedia adalah media pembelajaran yang mengombinasikan teks, gambar, grafik, audio, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan aplikasi komputer tertentu” (Surjono, 2019, hlm. 23). Saat ini Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) merupakan jenis media yang banyak dikembangkan MPI adalah media belajar yang memiliki semacam fitur pengontrol yang biasa disebut dengan *Graphical Use Interface* (GUI), berupa navigasi video/audio, navigasi halaman, kontrol menu dan klik, kontrol animasi dan lain sebagainya. Pengembangan dan pemanfaatan multimedia interaktif menggunakan teknologi yang ada saat ini dapat menjadi salah satu pilihan variasi media pembelajaran bagi guru.

Media pembelajaran menjadi hal terpenting untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, keterbatasan penggunaan media pembelajaran di sekolah menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran selama ini. Selain itu, tidak semua sekolah mempunyai dan menggunakan media pembelajaran yang efektif di dalam suatu proses pembelajaran. Untuk itu, salah satu media pembelajaran yang dapat di jadikan solusi untuk permasalahan tersebut adalah menggunakan multimedia berbasis aplikasi *articulate storyline 3* di dalam proses pembelajaran.

Terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang baik, satu diantaranya adalah Aplikasi *Articulate storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak (aplikasi) yang difungsikan untuk memproduksi media presentasi pembelajaran yang simpel dan menyenangkan. Aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk

mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif (Suardi, 2021, hlm. 3). Publikasi dari aplikasi *articulate storyline 3* berbentuk *html5* yang dapat digunakan di berbagai macam perangkat (Mahmud, 2021).

Aplikasi *Articulate Storyline 3* pernah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Dyanisita Angganaristi dengan judul penelitian “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI PELAYANAN REHABILITASI SOSIAL KORBAN NAPZA”. Hasil validasi ahli media dan ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *articulate storyline 3* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur dan *template* pada aplikasi *Articulate storyline 3* dapat menjadi sebuah inovasi dalam penyampaian materi pelajaran, fitur-fitur yang tersedia membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa aktif dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini bukan hanya terkait materi pelajaran saja, tetapi juga ditambahkan dengan game dan kuis yang masih relevan dengan materi yang dibahas. Sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline 3* ini khususnya dalam pembelajaran Geografi. Adapun judul penelitian ini yaitu **“Pengaruh Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar Geografi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Geografi peserta didik kelas X SMAN 10 Bandung yang masih rendah, dilihat dari rata-rata nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) tahun ajaran 2021/2022 yang masih dibawah KKM.
2. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi Geografi, sehingga peserta didik merasa bosan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih fokus dan mendalam serta untuk menghindari meluasnya masalah yang hendak diteliti, maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini berbasis *Software Articulate Storyline 3*.
2. Materi yang dijadikan penelitian adalah materi Bumi sebagai Ruang Kehidupan.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 10 Bandung.
4. Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas XI IPS.
5. Hasil belajar Geografi yang diukur hanya mencakup ranah kognitif (C1-C4).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian dan permasalahan yang teridentifikasi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar Geografi?
2. Adakah pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar Geografi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas yang menggunakan media *PowerPoint*?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar Geografi.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar Geografi.
3. Mengevaluasi perbedaan hasil belajar Geografi antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dengan kelas yang menggunakan media *PowerPoint*.

1.6 Manfaat Penelitian

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 Geografi.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan.

Memberikan arahan kebijakan dalam merancang media pembelajaran sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Geografi di SMA/MA.

3. Manfaat Segi Praktik

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan bagi peneliti, tenaga pendidik maupun calon tenaga pendidik untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat pelajar tertarik.

b. Bagi pelajar

Membantu pelajar dalam memahami pembelajaran khususnya pada pembelajaran Geografi. 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 Geografi. Selain itu, dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya mengenai penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Geografi.

1.7 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 terlampaui 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

Terdapat atas sistematika penulisan skripsi yang memaparkan gambaran setiap bab.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini peneliti menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian tentang media pembelajaran interaktif, aplikasi Articulate Storyline 3, dan kerangka pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

a. Metode Penelitian

Menguraikan terkait metode penelitian yang digunakan.

b. Lokasi Penelitian dan Partisipan

Menguraikan mengenai lokasi dimana penelitian dilaksanakan serta partisipan yang berperan dalam penelitian.

c. Populasi dan Sampel

Menguraikan tentang sasaran dari penelitian serta teknik *sampling* yang digunakan.

d. Teknik Pengumpulan Data

Tes adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

e. Instrumen Penelitian

Menjelaskan alat ukur terhadap variabel penelitian.

f. Uji Instrumen

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

g. Teknik Analisis Data

Bagian ini menjelaskan tentang uji normalitas, uji homogenitas, dan uji regresi linear sederhana.

h. 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.