

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran esensial untuk mempertajam kualitas sumber daya manusia yang terletak pada pembinaan potensi dan pembentukan pengalaman belajar. Tertuang dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “Guru dituntut berperan lebih dari sekedar pengajar, melainkan sebagai motivator dan fasilitator untuk membentuk perubahan diri peserta didik dari sisi afektif, kognitif, dan psikomotorik”. Senada menurut pendapat John Dewey (dalam Ulfah, dkk., 2021, hlm. 7), pendidikan berperan sebagai rekonstruksi pengalaman agar pembinaan potensi individu menjadi bermakna dan berkelanjutan. Sebab itu, kemampuan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya berkaitan dengan esensi pembelajaran yang baik. Diperlukan variasi komponen pembelajaran yang dibentuk guru. Adapun elemen yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Pemilihan media tentu harus diselaraskan dengan karakteristik peserta didik di era digital (dalam Sari, dkk., 2021, hlm. 20).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkaitan erat dengan fase baru pertengahan abad ke-20 yang ditandai oleh teknologi baru, data sains, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), serta produksi informasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memegang peran produktivitas negara ke arah modernisasi, termasuk bangsa Indonesia. Bentuk realisasi yang dilakukan bangsa Indonesia adalah Gerakan Literasi Nasional (GLN) pada tahun 2015 yang ditekankan untuk menginternalisasi literasi dasar oleh *World Economic Forum*, salah satunya literasi digital. Dalam hal ini, literasi digital menitikberatkan kecakapan digital dalam kehidupan sehari-hari. Pengguna media digital didorong untuk memahami, menerapkan, dan mengevaluasi secara bijak. Adapun hasil Survei Internet Indonesia pada tahun 2021-2022 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, menuturkan tingginya pengguna internet sebanyak 210.026.769 jiwa dari total penduduk Indonesia tahun 2021 berjumlah 272.682.600 jiwa. Selain

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-1 DI SMPN 5 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

itu, survei tersebut mengungkapkan alasan tingginya penggunaan internet yang didominasi oleh pesan instan dan media sosial sebanyak 98,02%, sekolah dan kerja sebanyak 90,2%, serta penelusuran informasi sebanyak 92,21%. Secara tidak langsung, tren tersebut menunjukkan realitas kehidupan yang berdampingan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), salah satunya membawa terobosan terhadap dunia pendidikan berupa media pembelajaran yang bervariasi. Senada dengan pendapat Maharani (Nugraheni, 2018, hlm. 9), bahwa pembelajaran era digital menuntut variasi media yang dapat menghubungkan informasi secara fleksibel. Sebab itu, pola pembelajaran perlu diorganisasi lebih produktif, multi dimensi dan adaptif dengan kemajuan zaman.

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tentunya dapat menurunkan pola pembelajaran konvensional, seperti penggunaan papan tulis dan buku teks. Media yang kurang tepat dapat memproyeksikan pembelajaran yang cenderung konvensional, bahkan memproyeksikan guru sebagai sumber belajar tunggal (*teacher-centered*). Akibatnya peserta didik merasa bosan dan kurang aktif selama pembelajaran. Peran guru sangat esensial untuk membangun minat belajar peserta didik sesuai karakteristiknya, sehingga guru dapat menemukan sesuatu yang menarik dalam proses pengajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Munadi (dalam Nugraheni, 2018, hlm. 5), posisi guru bukan sebagai pusat belajar, melainkan harus berperan untuk mengkreasikan sumber belajar yang inovatif. Adapun survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2021, bahwa 60% guru masih memiliki keterbatasan dalam menguasai kecakapan digital. Realita ini menandakan masih terdapat guru yang tidak dapat mengkreasikan pengajaran sesuai karakteristik peserta didik era digital. Terlebih dunia pendidikan mengalami perubahan signifikan selama pandemi Covid-19 yang mengakibatkan komponen pembelajaran kurang berjalan efektif dan sulit menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan studi tahun 2020 di 46 negara yang melibatkan Indonesia oleh *Global Save the Children*, memperlihatkan 7 dari 10 peserta didik kurang memiliki intensitas belajar selama pandemi Covid-19. Begitupun hasil Survei Nasional Kemendikbud pada Januari 2021, bahwa peserta didik di 20% sekolah dinyatakan mengalami *learning loss*, tidak mencapai kompetensi, dan

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-I DI SMPN 5 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penurunan minat belajar. Begitupun aktualisasinya terhadap pembelajaran IPS, berdasarkan penelitian terdahulu oleh Putra, R (2021) yang menyimpulkan bahwa dari 30 peserta didik, terdapat 15 peserta didik atau 50% memiliki minat belajar yang tergolong rendah khususnya pada mata pelajaran IPS selama masa pandemi. Berkenaan realitas tersebut, diperlukan terobosan adaptif untuk mengoptimalkan kembali minat belajar sesuai karakteristik peserta didik di era digital.

Penggunaan media pembelajaran memberikan kepraktisan untuk mengatasi hambatan transfer konten pembelajaran yang bersifat abstrak serta memvariasikan metode pembelajaran. Didukung oleh pendapat Robert. M. Gagne (dalam Pratama, dkk., 2020, hlm. 6), bahwa peserta didik yang aktif belajar menandakan telah terstimulasi oleh penggunaan media. Hal ini diperkuat oleh pendapat Daryanto (dalam Aghni, 2018, hlm. 10) mengenai kegunaan media pembelajaran, diantaranya membangun gairah belajar dan interaksi peserta didik, mengelaborasi pengalaman dan pandangan belajar yang sama. Lebih lanjut, Slameto (dalam Alfisyahriya, 2018, hlm. 7) berpendapat bahwa minat belajar yang tinggi ditunjukkan dari intensnya interaksi selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di era digital ini menunjukkan perubahan yang kontinu dan terbuka untuk mewujudkan pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan, khususnya peserta didik tingkat sekolah menengah pertama (SMP) sebagai generasi Z yang lahir rentang tahun 2008-2010. Djoko Suwarno (dalam Adityara, dkk., 2019, hlm. 5) menuturkan generasi Z dikenal sebagai generasi internet yang dapat mengaplikasikan seluruh kegiatan dalam satu waktu. Generasi Z lahir di tengah perkembangan teknologi, sehingga memiliki ketergantungan terhadap penguasaan internet, salah satunya menunjang kegiatan pembelajaran. Relevan dengan pendapat Meita (dalam Siamy, dkk., 2018, hlm.4) bahwa pemilihan media pembelajaran interaktif secara tepat dapat memantik interaksi langsung antara peserta didik dengan media. Oleh sebab itu, komposisi visual dan audio (multimedia) dalam satu media menjadi relevan dengan karakter peserta didik era digital.

Kualitas pembelajaran dapat tercipta dengan baik jika dielaborasi dengan model atau media pembelajaran yang lebih menarik. Menurut pendapat Kemp dan Dayton (dalam Yusnaldi, 2019, hlm. 10), penggunaan media pembelajaran dapat

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-I DI SMPN 5 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membentuk kelas yang menarik dan atraktif. Proses pembelajaran berbasis media interaktif menjadi strategi tepat untuk menyederhanakan konsep pembelajaran yang kompleks, salah satunya pembelajaran IPS. Media pembelajaran interaktif berpeluang besar untuk merangsang respon peserta didik terhadap materi yang diterimanya. Sri Setyaningsih (dalam Eka, dkk., 2022, hlm. 13) menuturkan keuntungan menggunakan media pembelajaran interaktif, yakni peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan tepat, sehingga mengimbangi pesatnya teknologi. Penggunaan media interaktif juga berimplikasi terhadap produktivitas belajar peserta didik. Senada dengan pendapat Munadi (dalam Hadijah, 2018, hlm. 5), media interaktif sejatinya melibatkan peran indera dan organ tubuh peserta didik, karena media yang disajikan lebih variatif yang menggabungkan diagram, suara, teks, video, dan animasi. Didukung oleh teori *Cone of Experience* yang menyatakan pengalaman belajar dan pengetahuan 50% dipengaruhi oleh indra penglihatan dan pendengaran. Oleh karena itu, kombinasi elemen dalam media interaktif dapat memusatkan minat belajar, daya serap, dan retensi peserta didik. Adapun salah satu media pembelajaran interaktif adalah *articulate storyline*.

Menurut Amiroh (dalam Dewi, 2021, hlm. 7), *articulate storyline* adalah aplikasi untuk merancang pembelajaran berbasis multimedia dengan kombinasi gambar, teks, video, animasi, dan diagram. *Articulate storyline* memiliki kesamaan dengan antarmuka *microsoft powerpoint* dan *Powtoon*. Output *articulate storyline* adalah berbentuk web atau file aplikasi yang dijalankan pada perangkat komputer, tablet, laptop, dan *smartphone* secara *online* atau *offline*. Penggunaan *articulate storyline* menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan, disamping *microsoft powerpoint* yang umumnya banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengoperasian *Articulate storyline* tidak perlu kemahiran khusus layaknya bahasa pemrograman (*script*), karena *interface* yang ditampilkan *articulate storyline* memiliki *tools* yang mudah dioperasikan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Senada dengan pendapat Rivers (dalam Nugraheni, 2018, hlm. 10), bahwa *articulate storyline* adalah *elearning-authoring* instruksional yang ditingkatkan untuk pembelajaran interaktif. Sebab itu, *articulate storyline* cocok digunakan untuk mengkreasikan sajian materi pembelajaran Selaras dengan

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-I DI SMPN 5 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian Nugroho dan Arrosyad (dalam Agustina, dkk., 2022, hlm. 16), bahwa *articulate storyline* dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Lebih lanjut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021, hlm. 16) menyimpulkan bahwa *articulate storyline* menjadi alternatif media yang mudah dioperasikan melalui *smartphone* atau laptop peserta didik. Dari pendapat dan penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan *articulate storyline* memiliki implikasinya terhadap minat belajar. Pondasi dalam membelajarkan peserta didik senantiasa dibentuk oleh ketepatan media pembelajaran yang lebih spesifik serta visualisasi yang menarik. *Articulate storyline* termasuk media yang adaptif dengan peserta didik yang menyenangkan dan *powerful* (Lestari, 2021, hlm. 19).

Berdasarkan pemaparan diatas, masalah yang akan dikaji oleh Peneliti yaitu seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 5 Bandung pada pembelajaran IPS. Selaras dengan pemaparan sebelumnya bahwa dinamika pendidikan saat ini mengalami perubahan signifikan akibat pandemi Covid-19, sehingga terdapat peneliti yang mengungkapkan bahwa peserta didik diduga mengalami *learning loss*. Berkenaan hal tersebut, diperlukan bentuk inovasi untuk menumbuhkan minat belajar IPS yang selaras dengan karakteristik peserta didik era digital. Maka, guru didorong mengembangkan pembelajaran berbasis media interaktif dengan fitur yang menarik sesuai minat peserta didik tingkat sekolah menengah pertama (SMP) sebagai generasi Z. Oleh karena itu, penelitian ini mengusung judul ***“Pengaruh penggunaan Media Interaktif berbasis Articulate storyline terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Studi Quasi-Eksperimen Kelas VIII-I di SMPN 5 Bandung)”***

1.2 Rumusan Masalah

Media pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang tepat untuk memformasikan minat belajar peserta didik generasi Z, yakni tidak terlepas dari penggunaan produk teknologi ke dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang berjudul *“Pengaruh penggunaan Media Interaktif berbasis Articulate storyline terhadap Minat Belajar Peserta Didik*

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-I DI SMPN 5 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam Pembelajaran IPS (Studi Quasi-Eksperimen Kelas VIII-I di SMPN 5 Bandung)” maka peneliti telah membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Microsoft Powerpoint terhadap minat belajar di kelas kontrol dalam pembelajaran IPS?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* di kelas eksperimen dengan penggunaan *microsoft powerpoint* di kelas kontrol terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Adapun tujuan khusus penelitian ini diantaranya:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS
2. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Microsoft Powerpoint terhadap minat belajar di kelas kontrol dalam pembelajaran IPS
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* di kelas eksperimen dengan penggunaan *microsoft powerpoint* di kelas kontrol terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPS

1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik kepada sekolah – sekolah dan lembaga pendidikan yang terkait, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1.4.1 Secara teoritis:

- a. Memberikan pengetahuan tambahan dan melengkapi literatur mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang memiliki urgensi terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-I DI SMPN 5 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Memberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang relevan dengan kemajuan teknologi kepada lembaga dan pihak yang memiliki kewenangan dalam bidang pendidikan.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan dapat menjadi arahan untuk menyelenggarakan proses pengajaran yang interaktif melalui media pembelajaran berteknologi sesuai karakteristik peserta didik di era digital
- b. Sebagai inspirasi untuk menyertakan media pembelajaran *articulate storyline* menjadi komponen RPP dengan sintaks kegiatan yang relevan.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik mendapatkan esensi pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) sesuai karakteristiknya yang berkembang di tengah era digitalisasi.
- b. Peserta didik dapat menjadi insan yang berkualitas, bertanggungjawab, memperoleh *digital skills* sesuai karakteristiknya.

3. Bagi Sekolah

Menjadi pedoman informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang berdampak terhadap meningkatnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan penelitian skripsi ini merujuk pada pedoman karya tulis ilmiah UPI 2021 dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, menjabarkan gambaran permasalahan yang diteliti mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik, menguraikan latar belakang suatu permasalahan, merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan, dan menentukan tujuan serta manfaat penelitian.

Bab II Kajian Teori, menguraikan teori yang merujuk pada berbagai literatur seperti buku, artikel jurnal, dan penelitian lain yang relevan dengan masalah yang

Annisa Nur Inayah, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-I DI SMPN 5 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diteliti. Adapun kajian dalam penelitian ini yaitu *articulate storyline*, media pembelajaran, minat belajar, dan pembelajaran IPS. Disamping itu, bab ini juga menguraikan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan variabel penelitian, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan metode yang digunakan dalam proses penelitian yang mencakup desain penelitian, lokasi, partisipan, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan, menguraikan deskripsi sekolah, kondisi subjek penelitian, hasil penelitian secara deskriptif, gambaran hasil penelitian pada setiap indikator, analisis uji prasyarat dan uji hipotesis beserta pembahasan dari setiap rumusan masalah.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, menguraikan kesimpulan yang merujuk pada hasil penelitian, implikasi penelitian, serta rekomendasi atau saran-saran untuk pihak sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya.