

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang utama dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia serta memajukan suatu negara. Secara praktis, pendidikan tidak sekadar menjadi alat untuk menyampaikan ilmu, melainkan juga sebuah proses yang dirancang dengan matang guna menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan bakat peserta didik. Bakat tersebut meliputi dimensi spiritual, kecerdasan, nilai-nilai etika, serta kemampuan praktis yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi dan bermasyarakat (merujuk pada UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Tujuan utama dari pendidikan adalah membantu setiap individu atau pribadi mengembangkan kemampuannya secara optimal, sehingga mampu berperan aktif dalam masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, Taufik dan Guntur (2019:44) menyatakan bahwa pendidikan memiliki nilai yang sangat penting dan krusial dalam kehidupan manusia karena memberikan kesempatan untuk mewujudkan potensi diri secara maksimal. Oleh karena itu, pendidikan berkontribusi dalam membentuk pola pikir rasional dan sikap yang bijak, menjadikan individu lebih beretika, bermoral, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan Kemajuan dalam dunia pendidikan Indonesia tampak semakin pesat dari waktu ke waktu sejak era kolonial. Pada masa penjajahan Belanda, pendidikan bersifat eksklusif dan lebih diarahkan untuk memenuhi kepentingan kolonial. Namun, pasca kemerdekaan arah kebijakan pendidikan mulai

difokuskan pada tujuan nasional dan pembangunan bangsa (Sanusi, 2013). Pemerintah Indonesia telah berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui sejumlah inisiatif, seperti pengembangan kurikulum, peningkatan mutu guru, dan pembangunan fasilitas pendidikan. Dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan di Indonesia secara sistematis juga terus mengalami transformasi. Proyek Indonesia Cerdas, Guru Penggerak, dan Pendidikan Berbasis Teknologi hanyalah beberapa dari inisiatif yang telah dimulai pemerintah Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan (Kemdikbud, 2020). Dengan demikian, diharapkan pendidikan di Indonesia akan meningkatkan mutu sumber daya manusia dan berkontribusi pada pembangunan serta daya saing negara.

Kesenjangan kualitas antara daerah perkotaan dan pedesaan menjadi salah satu persoalan di antara banyak isu lainnya yang saat ini mengganggu pendidikan Indonesia. Secara umum, sekolah-sekolah di perkotaan memiliki akses ke sumber daya dan fasilitas yang lebih baik daripada sekolah-sekolah di daerah pedesaan atau terpencil. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam kualitas pendidikan dan kesempatan bagi siswa untuk mencapai potensi maksimalnya (Kemdikbud, 2020). Di samping itu, sistem pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai permasalahan, seperti keterbatasan tenaga pendidik yang kompeten, minimnya infrastruktur pendukung, serta rendahnya akses pendidikan bagi kelompok masyarakat kurang mampu. Kualitas hasil belajar peserta didik pun masih tergolong rendah. Dalam hal membaca, matematika, dan literasi sains, Indonesia menduduki peringkat 72 dari 78 negara dalam penilaian PISA 2018 (OECD, 2019).

Walaupun masih menghadapi berbagai tantangan, sistem pendidikan di Indonesia telah menunjukkan perkembangan yang menggembirakan. Salah satu

bentuk kemajuan tersebut terlihat dari meningkatnya angka partisipasi pendidikan, yang merujuk pada persentase individu berusia 5 hingga 24 tahun yang mengikuti pendidikan formal. Berdasarkan laporan (BPS, 2020) tingkat keikutsertaan siswa dalam pendidikan menunjukkan peningkatan signifikan ke tujuan yang lebih baik dalam beberapa tahun belakangan. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan dalam hal pemerataan kesempatan belajar di semua tingkat pendidikan. Sebagai upaya mendukung hal tersebut, pemerintah juga giat melakukan peningkatan mutu pembelajaran melalui beberapa langkah, antara lain pembaharuan kurikulum, peningkatan kemampuan pengajar, serta perbaikan fasilitas dan infrastruktur sekolah.

Pendidikan telah mengalami perubahan yang luar biasa sebagai akibat dari globalisasi, khususnya dengan transformasi dalam teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan materi pembelajaran digital merupakan salah satu dari sekian banyak kemudahan yang ditawarkan oleh perkembangan ini untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi secara daring, berinteraksi secara virtual, serta melakukan evaluasi mandiri (Kemdikbud, 2020). Fleksibilitas waktu dan tempat yang ditawarkan menjadikan pembelajaran lebih efisien dan terarah sesuai kebutuhan individu. Di sisi lain, media digital juga memberikan manfaat besar bagi pendidik. Guru dapat menyajikan materi secara interaktif dan menarik, serta memberikan umpan balik secara cepat dan terukur (Horton, 2012). Penggunaan teknologi ini tidak hanya mendukung proses penyampaian informasi, tetapi juga memperkaya sumber belajar dan memperluas akses terhadap informasi terkini. Dengan demikian,

media pembelajaran digital telah menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan modern yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi telah menghadirkan media pembelajaran berbasis digital sebagai solusi efektif bagi pendidik dalam menyampaikan konten edukasi secara lebih kreatif dan optimal. Beragam format seperti konten video, animasi pembelajaran, simulasi digital, hingga permainan berbasis edukasi mampu mewujudkan pengalaman belajar yang dinamis. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, tetapi juga berpotensi besar dalam menumbuhkan minat dan partisipasi aktif peserta didik (Horton, 2012).

Sekolah Menengah Atas Swasta Kampus Nommensen Pematangsiantar adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) yang terletak Kota Pematangsiantar. Peneliti melakukan Observasi awal dilakukan untuk mengetahui serta mengidentifikasi kondisi di sekolah tersebut. Peneliti mengambil data hasil belajar siswa kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar 3 (tiga) semester terakhir pada mata pelajaran ekonomi, seperti tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ujian Semester Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar 3 (Tiga tahun terakhir)

| Tahun Ajaran | Standar Penilaian | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|--------------------------|--------------|------------|
| 2021/2022 | < 75 (Rendah) | 15 | 50% |
| | 75 – 79 (Cukup) | 7 | 23% |
| | 80 – 89 (Tinggi) | 8 | 27% |
| | 90 – 100 (Sangat Tinggi) | 0 | 0% |
| 2022/2023 | < 75 (Rendah) | 19 | 59% |
| | 75 – 79 (Cukup) | 8 | 25% |
| | 80 – 89 (Tinggi) | 5 | 16% |
| | 90 – 100 (Sangat Tinggi) | 0 | 0% |
| 2023/2024 | < 75 (Rendah) | 17 | 47% |
| | 75 – 79 (Cukup) | 9 | 25% |
| | 80 – 89 (Tinggi) | 10 | 28% |
| | 90 – 100 (Sangat Tinggi) | 0 | 0% |

(Sumber data : SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar)

Pada tahun ajaran 2021/2022, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 50% siswa memiliki standar penilaian rendah (<75), 23% siswa memiliki standar penilaian cukup (75-79), dan 27% siswa memiliki standar penilaian tinggi (80-89). Tidak ada siswa yang memiliki standar penilaian sangat tinggi (90-100).

Pada tahun ajaran 2022/2023, hasil belajar siswa menunjukkan penurunan kualitas, dengan 59% siswa memiliki standar penilaian rendah (<75), 25% siswa memiliki standar penilaian cukup (75-79), dan 16% siswa memiliki standar penilaian tinggi (80-89). Pada tahun ajaran 2023/2024, hasil belajar siswa menunjukkan perbaikan, dengan 47% siswa memiliki standar penilaian rendah (<75), 25% siswa memiliki standar penilaian cukup (75-79), dan 28% siswa memiliki standar penilaian tinggi (80-89).

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwas hasil belajar siswa memiliki tren yang fluktuatif. Pada tahun ajaran 2021/2022, hasil belajar siswa relatif baik, dengan 27% siswa memiliki standar penilaian tinggi (80-89). Namun, pada tahun ajaran 2022/2023, hasil belajar siswa menurun, dengan hanya 16% siswa memiliki standar penilaian tinggi (80-89). Pada tahun ajaran 2023/2024, hasil belajar siswa membaik, dengan 28% siswa memiliki standar penilaian tinggi (80-89). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa mendapat nilai rendah lebih banyak dari pada siswa yang mendapat nilai cukup, tinggi dan sangat tinggi. Untuk mengidentifikasi apa yang menjadi penyebab rendahnya hasil Belajar siswa diatas tersebut, peneliti juga melakukan observasi untu mengetahui bagaimana kondisi dalam proses belajar mengajar di sekolah tersebut, yang di uraian sebagai berikut :

1. Dari total 23 jumlah guru, 91 % guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Guru hanya

menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran.

2. Jumlah Guru pada tahun Semester Genap 2024/2025 sebanyak 25 orang, bahwa keterampilan guru menggunakan media sangat kurang. Sebanyak 23 orang guru menyatakan kurang memahami menggunakan media pembelajaran interaktif. Sebanyak 2 orang guru hanya dapat menggunakan Microsoft Power Poin sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, sejumlah penelitian juga telah menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran dapat memperkuat pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Subekti dan Siswandari (2024), media video dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa. Sementara itu, Harahap dan Sukriah (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran serta motivasi belajar secara signifikan memengaruhi prestasi siswa. Penelitian Putri et al. (2022) juga mengungkapkan bahwa minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menurunkan motivasi belajar dan berdampak pada rendahnya capaian akademik.

Articulate Storyline adalah salah satu platform digital yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan aplikasi tersebut, pendidik dapat menciptakan materi ajar digital yang menarik dan interaktif dengan menggunakan berbagai fitur seperti animasi, simulasi, maupun elemen permainan (Articulate, 2020). Guru dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi mereka dengan menggunakan *Articulate Storyline* sebagai alat pembelajaran interaktif. Guru dapat menghasilkan materi pembelajaran yang lebih

menarik dan interaktif serta melaksanakan evaluasi dan umpan balik dengan lebih berhasil dengan memanfaatkan *Articulate Storyline* (Horton, 2012). Selain itu, *Articulate Storyline* juga dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan profesional mereka, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Merujuk pada temuan penelitian yang dilakukan oleh Subekti dan Siswandari (2020), penerapan *Articulate Storyline* dalam proses kegiatan pembelajaran mendistribusikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi serta capaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini dianggap efektif sebagai alternatif dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di ruang kelas.

Guna mendorong peningkatan capaian akademik siswa dalam hal ini hasil belajar siswa, media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline* menjadi semakin dibutuhkan, seperti yang disebutkan dalam uraian sebelumnya. Selain memberikan insentif belajar, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis adalah *Articulate Storyline*. Penggunaan media pembelajaran ini dianggap dapat membantu meningkatkan capaian hasil belajar yang dalam hal ini hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melaksanakan studi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal dan studi pendahuluan yang dilakukan di SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar cenderung tidak mengalami kebaharuan yang lebih inovatif, penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran yang kurang berkembang sesuai dengan perkembangan saat ini, didominasi oleh penyampaian materi menggunakan media *Microsoft power point* dan juga hanya penggunaan buku teks.
2. Guru memiliki keterbatasan keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif.
3. Fasilitas dan perangkat teknologi belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi menunjukkan capaian yang belum maksimal dan cenderung fluktuatif selama tiga tahun terakhir.
5. Belum tersedia media pembelajaran berbasis digital yang dirancang khusus dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa di kelas XI.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perluasan bahasan yang tidak relevan dan agar penelitian ini lebih terfokus serta terarah, maka diperlukan pembatasan ruang lingkup kajian. Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk menegaskan batas-batas penelitian agar berorientasi pada sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
2. Materi yang digunakan adalah mata pelajaran Ekonomi dengan sub materi Ketenagakerjaan.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI-a dan XI-b SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.
4. Aspek yang diteliti terbatas pada kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.
5. Penilaian efektivitas difokuskan pada hasil belajar kognitif siswa berdasarkan tes sebelum dan sesudah pembelajaran (*pretest* dan *posttest*).

1.4 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang serta perumusan masalah yang telah diuraikan, maka perlu dirumuskan permasalahan secara lebih terarah agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas. Rumusan masalah disusun untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pokok yang menjadi dasar pelaksanaan

penelitian ini. Rumusan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah Media Pembelajaran *Articulate Storyline* layak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Materi Ketenagakerjaan?
2. Apakah Media Pembelajaran *Articulate Storyline* praktis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Materi Ketenagakerjaan?
3. Apakah Media Pembelajaran *Articulate Storyline* efektif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Materi Ketenagakerjaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian, maka ditetapkan tujuan penelitian sebagai pedoman dalam pelaksanaan studi ini. Tujuan penelitian dirancang untuk menjawab rumusan masalah serta menggambarkan arah dan sasaran dari kegiatan penelitian yang dilakukan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMAS

Kampus Nommensen Pematangsiantar pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Materi Ketenagakerjaan.

2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Materi Ketenagakerjaan.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMAS Kampus Nommensen Pematangsiantar pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Materi Ketenagakerjaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berarti, baik secara teoritis maupun praktis. Dari sisi teori, hasil penelitian ini berpotensi memperkaya literatur dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Sementara dari sisi praktis, temuan dalam studi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pendidikan. Adapun rincian manfaat penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan pemahaman mengenai efektivitas media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi kemajuan sistem pendidikan melalui pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan alat pembelajaran kreatif tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan menarik, tetapi juga berhasil membangkitkan semangat belajar peserta didik sekaligus mendorong guru untuk berinovasi dalam merancang teknik pengajaran. Temuan studi ini layak dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan regulasi pendidikan yang mendukung adopsi alat pembelajaran digital di berbagai sekolah. Implementasi kebijakan ini diproyeksikan akan membawa perubahan berarti, baik dalam hal peningkatan mutu pembelajaran maupun pencapaian hasil akademik yang lebih optimal oleh siswa.
- b. Temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi sebagai acuan untuk pelaksanaan penelitian lanjutan di masa depan, khususnya dalam bidang inovasi serta pengembangan media pembelajaran berbasis interaktivitas.