

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Ujud et al., 2023).

Pendidikan menjadikan pembelajaran sebagai elemen kunci. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru selama kegiatan pendidikan berlangsung untuk menyampaikan dan memahami materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, partisipasi aktif siswa secara fisik, mental dan sosial sangat penting untuk meningkatkan keterampilan dan minat (Dhiyaul, 2024). Keterlibatan dan partisipasi siswa sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Adanya aktivitas belajar siswa akan mengoptimalkan tingkat pemahaman dan minat siswa.

Guru berperan signifikan dalam menentukan kualitas dalam proses belajar-mengajar yang bertindak sebagai pihak yang memfasilitasi, penuntun, membimbing dan mendorong siswa untuk berkomunikasi secara aktif dengan teman dan guru selama kegiatan pembelajaran. Salah satu hal yang penting dalam kegiatan

pembelajaran adalah model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dapat memungkinkan interaksi siswa untuk mendorong minat belajar siswa (Sekarwangi et al., 2024). Minat belajar siswa yang kurang merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi di berbagai sekolah. Minat belajar sangat penting karena menjadi faktor utama yang menentukan sejauh mana siswa bisa memahami pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Minat tidak hanya berkaitan dengan pencapaian akademik mereka, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional.

Berdasarkan pengamatan awal di SMA Negeri 1 Pematangsiantar yang peneliti lakukan dengan mewawancarai salah satu guru geografi kelas XI, beliau mengatakan bahwa terdapat permasalahan kurangnya belajar minat siswa yang terlihat pada sikap siswa terlihat bosan dan kurang antusias saat pelajaran berlangsung, hanya beberapa siswa yang benar-benar memperhatikan. Metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu penyebabnya, diketahui bahwa kegiatan umum yang dilakukan guru selama proses pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Penyampaian materi pelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher Center Oriented*) yaitu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, metode *picture to picture* dan video pembelajaran.

Beberapa contoh sikap siswa yang menunjukkan kurangnya minat belajar siswa yaitu siswa mencuri waktu untuk bermain handphone, atau tidak memperhatikan pelajaran dan hal ini dapat juga dilihat daftar nilai rata-rata hasil belajar siswa dikelas XI-8 adalah 69,94 dari 36 siswa, dikelas XI-9 adalah 71,00 dari 36 siswa, dikelas XI-10 adalah 65,48 dari 36 siswa, dikelas XI-11 adalah 64,94 dari 36 siswa, dan dikelas XI-12 adalah 61,84 dari 36 siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, untuk mengetahui kondisi minat belajar siswa, dilakukan pra-survei dengan menyebarkan kuesioner sementara yang berisi indikator terkait minat belajar kepada 28 siswa. Berdasarkan penyebaran kuisisioner tersebut diperoleh informasi yaitu pada indikator minat belajar perasaan senang siswa cenderung bosan dan kurang antusias selama pembelajaran, terutama saat metode ceramah digunakan. Pada indikator minat belajar ketertarikan siswa, siswa kurang untuk membaca materi tambahan atau meluangkan waktu lebih untuk mendalami suatu topik pembelajaran. Pada indikator minat belajar perhatian siswa, siswa cukup fokus selama pembelajaran, namun sering terganggu karena adanya interaksi tidak relevan antar siswa sering terjadi saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Sementara pada indikator minat belajar keterlibatan siswa, siswa masih kurang aktif dalam berpartisipasi selama diskusi kelompok serta dalam mengajukan pertanyaan atau memberikan jawaban selama proses pembelajaran dan hanya sebagian kecil siswa yang terlibat.

Berdasarkan kondisi tersebut akan menjadikan siswa kehilangan konsentrasi saat kegiatan pembelajaran, sehingga hasil kinerja siswa menjadi kurang maksimal. Dengan mengikuti perkembangan zaman, menjadikan siswa sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran (*student centered*), karena mampu merangsang siswa menjadi aktif saat pembelajaran (Rivaldi et al., 2024). Dalam meningkatkan minat belajar siswa diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan metode yang berpusat pada siswa, dimana proses belajarnya dirancang agar siswa dapat terhubung dengan permasalahan dunia nyata. Pendekatan ini membuat pembelajaran di kelas semakin menarik dan relevan bagi siswa (Musa'ad et al., 2023). *Problem Based Learning* merupakan pendekatan proses pembelajaran yang menitikberatkan dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata melalui interaksi antar siswa. *Problem Based Learning* dapat menggerakkan partisipasi siswa dalam proses belajar karena siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam mengupayakan penyelesaian terhadap persoalan yang diberikan.

Model pembelajaran yang menarik bisa dikombinasikan dengan aplikasi pembelajaran yang mendukung. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline*. Alasan peneliti memilih karena software ini memiliki fitur-fitur seperti timeline, picture, character dan lain-lain yang mudah digunakan.

Articulate Storyline memiliki tampilan yang mirip dengan *Powerpoint*, namun *Articulate Storyline* memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan *power point*. Keunggulan *Articulate Storyline* sebagai berikut: *Articulate Storyline* adalah software pembuatan media pembelajaran interaktif yang memiliki fitur lengkap seperti penambahan karakter, kuis, tautan, tombol, layer, dan trigger. Software ini mendukung berbagai format publikasi seperti LMS, HTML5, *Articulate Online*, sehingga produknya dapat diakses secara online maupun offline melalui PC, laptop, atau smartphone dan komponen *Articulate Storyline* dapat membuat semua siswa

belajar melalui gaya belajar audiotori dan visual, sehingga meningkatkan penerimaan materi siswa serta memudahkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Sari & Harjono, 2021).

Adapun kekurangan dari *Articulate Storyline* sebagai berikut: aplikasi berbayar dan hanya gratis selama satu bulan, setelahnya pengguna harus mengganti akun untuk mendapatkan masa percobaan lagi, tampilan di smartphone tidak sepenuhnya full screen, masih ada margin di batas layar dan backsound hanya berjalan di slide/layer tempat ditambahkan, tetapi bisa diakali dengan script agar bersambung di seluruh media. Meski begitu, semua konten dapat berfungsi dengan baik (Nurul et al., 2024).

Research Gap (celah penelitian) yang menjadi pembeda penelitian ini dengan studi sebelumnya adalah sebagian besar penelitian terdahulu (Zakiyah, 2023) hanya menguji *Problem Based Learning* atau media digital secara terpisah, sementara penelitian ini menggabungkan keduanya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih holistik dan berdampak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian akademis tentang metode *Problem Based Learning* dan media digital, tetapi juga memberikan solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada topik yang bersifat kompleks seperti pada materi Letak Indonesia Secara Astronomis, Geografis, dan Geologis.

Penelitian ini juga menawarkan kebaharuan (*novelty*) melalui integrasi model *Problem Based Learning* dengan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran materi Letak Indonesia Secara Astronomis, Geografis, dan Geologis, yang belum

diterapkan di SMA Negeri 1 Pematangsiantar. Kombinasi ini dirancang untuk menjawab dua kelemahan utama dalam pembelajaran konvensional: (1) metode ceramah yang monoton, dan (2) materi abstrak yang sulit dipahami siswa. *Articulate Storyline* menghadirkan visualisasi interaktif berbasis teknologi, seperti menampilkan garis lintang/bujur (astronomis), batas geografis yang mudah dipahami sehingga memperkuat pendekatan Problem Based Learning yang berfokus pada pemecahan masalah dunia nyata seperti menganalisis dampak letak Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan serta hasil dari penelitian sebelumnya, maka judul dari penelitian ini adalah “ Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Articulate Storyline* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Letak Indonesia Secara Astronomis, Geografis dan Geologis di SMA Negeri 1 Pematangsiantar”. Penelitian ini bertujuan untuk dijadikan bukti bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat dioptimalkan secara efektif untuk meningkatkan minat belajar, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari di sekolah dan menerapkannya pada permasalahan dunia nyata di lingkungan sekitarnya.

B. Identifikasi Masalah

1. Model pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.
2. Kurangnya partisipasi aktif siswa menghambat pembelajaran kolaboratif yang seharusnya bisa meningkatkan pemahaman dan minat belajar.

3. Penggunaan media pembelajaran efektif seperti aplikasi *Articulate Storyline* masih jarang diterapkan dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pematangsiantar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Articulate Storyline* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Letak Indonesia Secara Astronomis, Geografis dan Geologis di SMA Negeri 1 Pematangsiantar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Articulate Storyline* Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Letak Indonesia Secara Astronomis, Geografis dan Geologis di SMA Negeri 1 Pematangsiantar.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Articulate Storyline* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Letak Indonesia Secara Astronomis, Geografis dan Geologis di SMA Negeri 1 Pematangsiantar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber pengetahuan tambahan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang metode pembelajaran geografi dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dan *Articulate Storyline*. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk mendapatkan lebih banyak informasi tentang cara meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran geografi akan memberikan dampak positif terhadap minat belajar mereka.

b. Bagi Guru

Sebagai panduan dan alat evaluasi untuk membantu guru geografi mengidentifikasi strategi pengajaran yang optimal serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai sumber informasi dan saran untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, memperkuat pemahaman siswa, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sumber pengalaman dan pengetahuan pribadi yang dapat digunakan dalam pengajaran geografi di masa depan.