

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman globalisasi sekarang ini, pendidikan memiliki peran utama untuk membentuk sumber daya manusia yang bermutu sehingga memiliki daya saing dan mampu berkompetensi secara global. Dunia pendidikan juga turut serta mengalami suatu perkembangan. Tujuan perkembangan dunia pendidikan agar mengikuti dan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman, sehingga pendidikan ikut mengalami perubahan tidak terkecualikan di Indonesia. Dengan demikian untuk dapat bersaing dengan pesatnya perkembangan zaman, setiap individu harus memiliki ilmu pengetahuan serta kemampuan yang bermutu.

Madrasah merupakan suatu lembaga pendidikan yang memiliki hak dan kewajiban dalam mendidik siswa dan membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa. Untuk itu, diharapkan seorang guru dituntut memiliki keterampilan yang unik sehingga dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu guru mampu menyampaikan pesan kepada siswa dalam bentuk alat dan bahan ajar berupa media pembelajaran. Media pembelajaran ini mampu mengacu siswa untuk lebih efektif. Maka dari itu, media pembelajaran mampu menginspirasi siswa dan memotivasi siswa untuk belajar karena jika

siswa semangat untuk belajar siswa akan termotivasi dan hal itu yang mendorong siswa untuk melakukannya dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka (Retnowati, 2017:2).

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Prestasi belajar siswa disekolah sering di identifikasikan dengan permasalahan belajar di sekolah tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar yang kurang efektif. Bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka harus dilakukan suatu upaya agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Arsyad, 2013:16).

Namun kenyataanya di kelas VIIIE MTsN 2 Madiun, guru dalam menggunakan media pembelajaran masih rendah hanya berupa media gambar saja. Guru lebih banyak menjelaskan materi dengan ceramah. Dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Hal tersebut dilihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran IPS di kelas VIIIE menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar masih rendah, hal ini dapat dilihat data hasil angket prasiklus motivasi belajar bahwa dari 30 siswa

terdapat 20% atau sama dengan 6 orang siswa yang memiliki kategori motivasi tinggi, 20% atau 6 siswa memiliki motivasi sedang, 43% atau 13 siswa memiliki motivasi rendah dan 17% atau 5 siswa memiliki motivasi sangat rendah.

Dilihat dari hasil belajar IPS sebagian besar siswa belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran IPS, yaitu 75. Berdasarkan hasil test ulangan harian yang dilakukan guru pada aktivitas kegiatan ekonomi, diperoleh data yaitu dari 30 siswa, hanya 8 siswa yang mendapat nilai diatas KKM dan 22 siswa yang nilainya dibawah KKM. Dari temuan tersebut dapat diartikan bahwa 27% siswa nilainya memenuhi KKM dan 73% belum memenuhi KKM yang ditentukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi baru penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong siswa lebih aktif selama proses belajar. Sehingga salah satu cara menghadapi minimnya motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS yakni dengan menggunakan sebuah media yang bisa membangkitkan minat maupun motivasi belajar. Penggunaan media ini berdasarkan kemajuan teknologi pendidikan pada era revolusi 4.0. Media pembelajaran juga harus disusun secara semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran. Media pembelajaran yang dapat diterapkan salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Articulate storyline merupakan salah satu multimedia yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan berupa gabungan

gambar, teks, suara, grafik, video dan animasi (Amiroh, 2020:2). Adanya penggunaan aplikasi ini berperan serta terhadap pengetahuan professional guru dalam menyajikan informasi terkait kemampuan teknis dan sistematis serta kolaborasi antara keduanya mampu menghasilkan penyampaian secara baik dan menarik yang dapat meningkatkan respon siswa dalam menerima informasi.

Program *software articulate storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. *Software* tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menghadirkan suatu *project* yang mampu menggabungkan seluruh komponen baik audio maupun visual dengan memanfaatkan publikasi berupa HTML 5 dan website. Aplikasi ini digunakan untuk membuat *project* presentasi jadi memiliki fungsi yang hampir sama dengan *microsoft power point*. Salah satu keunggulan aplikasi ini yaitu menghasilkan produk presentasi yang lebih kreatif dan inovatif.

Dari studi penelitian Ridho & Didah (2023), bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bersifat efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan hasil presentase 81%, penggunaanya yang berbasis audio visual membuat peserta didik lebih aktif dalam kelas dan tidak merasakan rasa bosan menjadi acuan bahwa penggunaan media tersebut efektif untuk digunakan. Dari hasil penelitian Fitri, Lailatul, Muhammad Ainur (2021) menunjukkan bahwa *Articulate storyline* dapat meningkatkan motivasi belajar yang ditunjukkan dengan hasil data dari

uji T sampel diperoleh hasil sebesar $0,000 \leq 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat tingkat motivasi sebelum dan sesudah penerapan media dengan hasil perhitungan Gain diperoleh hasil sebesar 0,71 yang berarti memiliki efektivitas tinggi.

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran IPS juga didukung oleh Salsabila & Sundawa (2022), yang membuktikan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP pada materi geografi dan ekonomi. Media pembelajaran *Articulate Storyline*, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dikelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar IPS yang didasarkan pada uji *Wilcoxon* dengan nilai Asymp. Signifikansi = 0.0000 lebih kecil dari 0.05.

Penelitian oleh Ilmah (2023), menunjukkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan media ini menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, mampu menjawab pertanyaan dengan percaya diri, dan menyelesaikan latihan interaktif dengan antusias. Artinya, media ini memberikan kontribusi nyata dalam memperbaiki iklim pembelajaran yang sebelumnya pasif dan membosankan.

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut diatas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media belajar *articulate storyline* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Apakah hal itu berlaku atau juga bisa meningkatkan

motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIIE di MTsN 2 Madiun dengan media *articulate storyline* runtuk itu maka perlu dilakukan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru IPS MTsN 2 Madiun masih belum sepenuhnya menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPS.
2. Siswa Kelas VIIE MTsN 2 Madiun merasa jenuh karena metode mengajar yang masih monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.
3. Hasil belajar IPS kelas VIIE MTsN 2 Madiun masih belum sesuai harapan, karena pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum belum mencapai 75%.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Bertitik tolak dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS kelas VIIE di MTsN 2 Madiun?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIIE di MTsN 2 Madiun?

Adapun pemecahan masalah-masalah di atas sebagai berikut:

1. Merancang dan melaksanakan pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIIE dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

2. Melaksanakan pengamatan, mengobservasi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran IPS kelas VIIE MTsN 2 Madiun.
3. Melaksanakan refleksi hasil pembelajaran IPS pada siswa kelas VIIE MTsN 2 Madiun.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dapat / tidaknya penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS kelas VIIE MTsN 2 Madiun.
2. Untuk mengetahui dapat / tidaknya penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIIE MTsN 2 Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Secara umum, kegunaan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan mengenai strategi pembelajaran untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada siswa kelas VIIE MTsN 2 Madiun dan secara khusus penelitian ini berguna bagi:

1. Siswa Kelas VII MTsN 2 Madiun
 - a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mempelajari materi IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

b. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi IPS .

2. Guru MTsN 2 Madiun

a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengajarkan materi IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

3. Peneliti

a. Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran *Articulate storyline* dalam pembelajaran IPS.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian maka definisi istilah adalah sebagai berikut :

a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar dan mendorong terciptanya informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- b. *Articulate Storyline* didefinisikan sebagai aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung pembelajaran yang mirip dengan Microsoft powerpoint dengan system e-learning.
- c. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.
- d. Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar yang dilakukan seseorang. Hasil yang diperoleh adalah hasil kegiatan dalam belajar siswa dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- e. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep – konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermakanaanya bagi siswa dan kehidupan.