

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang cepat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Keberadaan komputer, tablet, dan ponsel pintar telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita, seperti bekerja, belajar, dan mencari informasi. Dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran sosiologi, teknologi berperan penting dalam mendukung pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Materi pembelajaran yang disusun secara sistematis diharapkan dapat mendorong siswa berpikir kritis dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi, bukan hanya bergantung penjelasan guru.

Namun, kemajuan teknologi digital juga menghadirkan tantangan unik bagi guru, terutama dalam mengajar siswa Generasi Milenial dan Generasi Z yang dikenal sebagai *digital natives*. Generasi ini secara alami sudah sangat akrab dengan perangkat digital, terutama *smartphone*, yang tingkat kepemilikannya tergolong tinggi. Data menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar memiliki *smartphone*, namun pemanfaatannya untuk kegiatan pembelajaran di sekolah masih jauh lebih rendah dibandingkan dengan penggunaa untuk hiburan di rumah. Hal ini menunjukkan terdapat potensi besar yang masih belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung

proses pembelajaran. Faktanya, generasi milenial disebut sebagai generasi *digital native* yang secara alami menguasai keterampilan dan memiliki ketergantungan pada perangkat digital, terutama perangkat elektronik. Pelajar mencakup 70,98 persen dari total populasi ini, Di antara remaja, tingkat kepemilikan *smartphone* tercatat mencapai 79,56 persen , sementara kepemilikan *smartphone* di kalangan remaja secara keseluruhan mencapai persen. Hal ini terlihat dari kecenderungan menghabiskan waktu di dunia maya yang pada akhirnya berdampak signifikan terhadap sikap, harga diri, dan perilaku individu (Tulung et al., 2019).

Penelitian *Cambridge International* dalam “Sensus Pendidikan Global 2018” mengungkapkan bahwa siswa tidak hanya memiliki akses ke informasi baru tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar. Kemajuan ini tidak hanya dimanfaatkan untuk jejaring sosial, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Data menunjukkan bahwa pelajar Indonesia merupakan kelompok yang paling banyak memanfaatkan teknologi informasi di sekolah, dengan presentase mencapai 40 persen . Selain itu, dalam penggunaan komputer desktop, pelajar Indonesia menduduki peringkat kedua setelah siswa Amerika Serikat dengan persentase mencapai 54 persen (Harususilo, 2018).

Meskipun tingkat penggunaan *smartphone* di kalangan siswa sangat tinggi, pemanfaatannya di sekolah hanya mencapai 7,15%, jauh lebih rendah dibandingkan penggunaannya di rumah yang mencapai 80,90%. Kondisi ini menunjukkan pentingnya upaya dari pihak sekolah untuk mendorong

pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dukungan dan penerapan teknologi yang tepat sangat diperlukan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif di era digital (Nurdyansyah, 2019).

Proses pendidikan yang efektif memerlukan peran guru yang profesional, yaitu mereka yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa serta terus berkembang mengikuti kemajuan zaman dan teknologi (Octavia et al., 2021). Penyesuaian ini relevan dengan pengembangan Kurikulum 13 dan Kurikulum Merdeka, yang mengusung tiga konsep utama pembelajaran abad ke-21: menjadikan siswa sebagai fokus utama pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang relevan, dan mendorong kolaborasi lintas perspektif untuk menguasai keterampilan seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, interaksi sosial, karir, serta kemampuan teknologi informasi (Ramdani et al., 2019).

Guru perlu terus meningkatkan kompetensinya untuk menggunakan elemen teknologi secara efisien, dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus memperkuat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (Febrianti et al., 2021).

Penggunaan *powerpoint* dalam pembelajaran dinilai kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, karena metode ini cenderung bersifat

satu arah, Dalam proses ini guru mendominasi proses pembelajaran sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif. Hal ini sering menyebabkan kebosanan siswa selama proses belajar (Agustina et al., 2021). Selain itu, alat yang digunakan dalam presentasi *powerpoint* sering kali kurang menarik dan tidak interaktif, sehingga hubungan antara media pembelajaran dan siswa menjadi kurang optimal. Kondisi ini diperburuk dengan kemajuan teknologi yang mendorong siswa untuk lebih fokus pada aktivitas pribadi, seperti bermain *smartphone*, yang mengurangi konsentrasi mereka dalam belajar (Syabri, 2020).

Generasi milenial, yang dikenal sangat aktif di media sosial dan terbiasa mencari informasi melalui *smartphone*, memiliki kecenderungan untuk mengalami ketergantungan pada perangkat tersebut, suatu fenomena yang disebut sebagai *smartphone addiction* (Tulung et al., 2019). Secara umum, generasi ini menggunakan teknologi tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk mengekspresikan diri dan mencari hiburan (Rezkiawaty, 2018). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengintegrasikan teknologi dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa, menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Sukiman, 2012).

Pentingnya penyesuaian di berbagai aspek pendidikan, termasuk kurikulum, kompetensi guru, dan kemampuan siswa, sangat diperlukan.

Kurikulum seharusnya dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan menekankan pada pencapaian kompetensi yang relevan dengan perkembangan zaman, Hal ini bertujuan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Febrianti et al., 2021).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 April 2024 dengan guru mata pelajaran Sosiologi dan siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangkoobar menunjukkan bahwa sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif sudah memadai. Sekolah ini memiliki fasilitas seperti laboratorium komputer, proyektor LCD, dan sebagian besar siswa juga membawa smartphone yang mendukung kegiatan belajar mereka. Melalui pengamatan terhadap siswa kelas XII, tampak bahwa mereka mencerminkan karakteristik generasi milenial yang memiliki ikatan yang kuat dengan teknologi. Hal ini memungkinkan mereka untuk dengan cepat beradaptasi pada perkembangan teknologi terkini, sekaligus menunjukkan gaya belajar yang beragam seperti visual, auditori, dan kinestetik. Siswa umumnya lebih menyukai proses pembelajaran yang melibatkan indera visual, pendengaran, dan aktivitas fisik secara langsung. Namun, ketergantungan mereka pada teknologi juga mengarah pada penggunaan perangkat digital yang masif ,seperti bermain game di smartphone dan mengakses media sosial. Aktivitas ini sering kali menjadi rutinitas sehari-hari yang mendominasi waktu mereka, mengambil alih

sebagian besar waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih produktif. Kebiasaan ini umumnya muncul akibat rasa jenuh dan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya membuat siswa menjadi kurang aktif dan kehilangan minat untuk membaca.

Dari observasi pembelajaran di kelas, teridentifikasi sebuah permasalahan dalam proses pengajaran sosiologi. Teknik yang digunakan masih bersifat satu arah, lebih menekankan pada peran pengajar. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pelajaran, sehingga berdampak negatif pada pemahaman mereka. Ketidakaktifan ini berpotensi mengurangi kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, metode pengajaran yang bersifat verbal cenderung membuat siswa hanya dapat merujuk pada informasi tanpa benar-benar mengerti inti dari materi yang diajarkan. Akibatnya ketercapaian tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, terutama yang diukur dengan Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP), belum memenuhi harapan guru sosiologi. Dalam pelajaran sosiologi, standar KKTP, ditetapkan pada interval nilai 75,00, namun rata-rata ketuntasan belajar siswa hanya mencapai angka 65,00. Ini menciptakan ada perbedaan sebesar 10, dalam temuan tersebut.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar, guru dan siswa menyambut baik usulan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan *Articulate Storyline 3*. Salah satu alasan utamanya adalah fasilitas sekolah dan siswa memadai. Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diharapkan dapat meningkatkan efektifitas

pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sudarman, Riyadi, dan Astuti (2020:132), dikatakan bahwa pembelajaran di abad ke-21 harus mengintegrasikan gadget elektronik dalam seluruh kegiatan pendidikan. Hal ini penting agar proses pembelajaran, baik jarak jauh maupun tradisional, dapat menciptakan suasana yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada kinerja mereka (Dewi et al., 2022).

Penelitian Jazuli L.O.A, Arvyaty,& Ibrahim M.F (2023) terkait Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* untuk pemahaman konsep materi turunan siswa di SMA . Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* disimpulkan baik, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar

Penggunaan *mobile learning* memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran karena desainnya yang interaktif mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, penerapan mobile learning tidak hanya dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap mata pelajaran yang sulit, tetapi juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Surjanti et al., 2018). Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran, diperlukan solusi yang lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai alat penyampaian materi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa penting

untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XII”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian adalah:

1. Ketergantungan pada teknologi yang berlebihan dan minimnya pemanfaatan dalam pembelajaran .
2. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang terhambat oleh penggunaan teknologi untuk hiburan
3. Metode pembelajaran yang kurang efektif.
4. Potensi penggunaan Teknologi yang belum maksimal.
5. Masih rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi dikelas XII SMA Negeri 1 Karangobar.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat Mengingat situasi yang ada dan permasalahan yang teridentifikasi, peneliti hanya berfokus pada permasalahan kurangnya sumber daya pendidikan digital yang cukup menjelaskan konsep-konsep abstrak. Hal ini memberikan ruang untuk peningkatan lebih lanjut dalam pemahaman siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Sosiologi materi Globalisasi siswa kelas 12 SMA Negeri 1 Karangobar melalui pembuatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* materi sosiologi pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangobar?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* materi sosiologi pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangobar ?
3. Bagaimana validitas dan kebaikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk diimplementasikan pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangobar?
4. Bagaimana pengaruh tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas XII SMA Negeri 1 Karangobar?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini bertujuan :

1. Mengembangkan desain media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* materi sosiologi pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangobar.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* materi sosiologi pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangobar.

3. Menguji validitas dan kebaikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* materi materi sosiologi pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangobar.
4. Menganalisis keefektifan implementasi atau penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* materi materi sosiologi pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangobai.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran articulate storyline 3 dengan rincian spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk media pembelajaran berupa *software* aplikasi yang harus di *install* pada *smartphone*, berupa *html 5* pada PC.
2. Memiliki file hasil publikasi yang relative kecil atau konversi APK sehingga ringan digunakan.
3. Terdapat teks, gambar, dan video yang beragam. Background dalam desain diselaraskan dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut dilakukan agar menciptakan media yang menarik sehingga meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.
4. Fitur *articulate storyline 3* mirip dengan *Ms power point* sehingga mudah digunakan.
5. Media *articulate storyline 3* dapat diakses menggunakan PC, android.
6. Hasil publikasi produk dapat berupa *file aplikasi (.exe)* pada *dekstop*, *html 5* pada *web browser*, *apk* pada *smartphone android*, *file SCORM* pada aplikasi LMS (*learning Management System*).

G. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil Memberikan tambahan referensi atau wawasan keilmuan tentang pengembangan media intersktif berbasis *Articulate Storyline 3* sesuai kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik.

Membangkitkan minat, motivasi, keaktifan dan hasil belajar yang maksimal dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*.

b. Bagi guru.

Memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* untuk meningkat minat, motivasi, keaktifan dan hasil belajar yang maksimal.

c. Bagi sekolah.

Pentingnya penerapan media pembelajaran interaktif *Articulate Story line 3* untuk meningkat minat, motivasi, keaktifan dan hasil belajar yang maksimal.

d. Bagi peneliti

Memberikan gagasan ide untuk menambah pengetahuan dan wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Story 3*.