

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan benar-benar suatu hal yang penting bagi negara terkhususnya kepada masyarakat dalam suatu negara. Masyarakat yang mempunyai pendidikan bermutu dapat mewujudkan cita-cita pemerintah yang salah satunya ialah meningkatnya kesejahteraan penduduk juga membawa maju peradaban. Pembaharuan terus dilakukan dalam menyesuaikan peran pelajar dalam melakukan kegiatan pembelajaran, di mana dapat mampu membimbing pendidikan menjadi lebih berguna serta bertambahnya mutu sumber daya manusia yang dimiliki. Pendidikan dianggap sebagai tuntutan oleh masyarakat, menjadikan kebutuhan karena setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, dengan pendidikan dapat meningkatkan seorang manusia serta memberikan kemakmuran kepadanya.

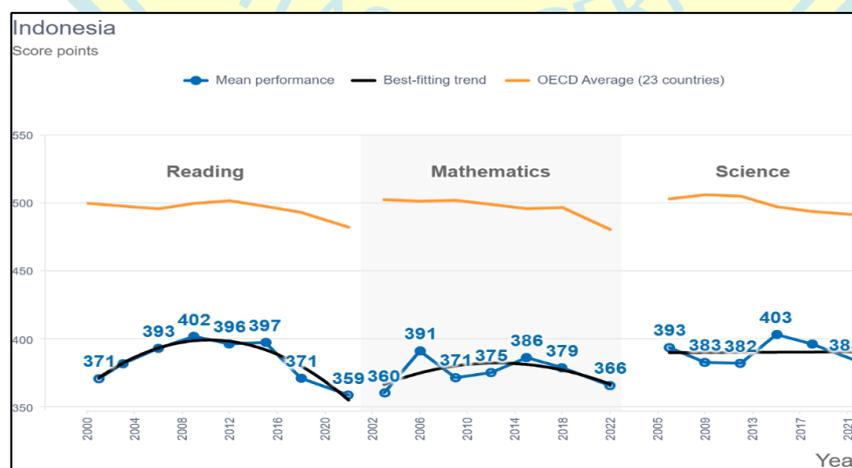
Pendidikan dapat menjadi tindakan yang terencana dalam menciptakan proses pembelajaran juga membangun suasana belajar agar pelajar dapat mengembangkan potensi pada dirinya secara aktif, dalam membimbing dan mendapatkan kekuatan kepribadian, akhlak mulia, spiritual keimanan, kecerdasan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan kehidupan, dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Bersamaan dengan zaman, perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meningkat, mengantarkan manusia memasuki era revolusi industri 4.0 yang memiliki cakupan lebih kompleks. Dimana revolusi ini dapat menghubungkan komputer dengan komputer lainnya saling terhubung tanpa

melibatkan manusia, semua terintegrasi oleh internet, menjadikan produktivitas lebih efisien juga fleksibilitas.

Perkembangan teknologi membawa peluang terhadap bidang pendidikan, banyak hasil pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran baik itu dalam model pembelajaran maupun melalui media sebagai sarana pembelajaran di sekolah. Peluang tersebut terjadi saat Indonesia dilanda pandemik *Covid-19* yang mengharuskan segala aktivitas dibatasi, bahkan tidak bisa bergerak disebabkan untuk mencegah terjadinya penyebaran penyakit.

Akibat pandemik *Covid-19* dunia pendidikan mengalami kemunduran dalam belajar (*learning loss*) karena mengalami kesulitan juga keterbatasan dalam bergerak seperti kala sebelum pandemik. Bersumber *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada *PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes (2023)* mengumumkan hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan dalam matematika, membaca, dan sains untuk negara Indonesia mengalami penurunan dari tahun 2018.



**Gambar 1. 1 Hasil Penelitian oleh PISA**

Sumber: [PISA 2022 Results \(Volume I and II\) - Country Notes: Indonesia | OECD](#)

Kompetensi tenaga pendidik sedang diuji dengan keadaan pandemik, memaksa mereka berusaha lebih, agar dapat beradaptasi pada proses pembelajaran dari konvensional menjadi *E-learning*. Banyak masalah yang dihadapi oleh guru seperti, setiap murid memiliki perbedaan terhadap fasilitas belajar masing-masing saat sedang proses pembelajaran dan perihal media pembelajaran yang dibutuhkan lebih kreatif maupun inovatif, bahkan digunakan untuk siswa tampak umum dan berkesan monoton sehingga menyebabkan murid-murid merasa berkurang minat dalam belajar.

Munculnya pandemi menjadikan bertambahnya beban bagi tenaga pendidik dalam tantangan global, sangat diperlukannya peningkatan sumber daya manusia dalam keterampilan serta berpikir kritis untuk memecahkan masalah. Dengan menurunnya minat belajar berdampak pada keberhasilan belajar, tidak bisa mencapai tujuan dari pembelajaran tersendiri, siswa-siswi menjadi kurang akan pemahaman serta keterampilan pada mata pelajaran. Karena berkurangnya persentase ketercapaian pada suatu pelajaran, program pendidikan tidak bisa berhenti agar berlanjutnya pendidikan, maka yang dilakukan ialah berkurangnya ketercapaian dalam pelajaran. Membuat pelajar menjadi kehilangan motivasi serta minat karena keterbatasan dalam membangun suasana belajar yang baik.

seseorang dapat memunculkan minat apabila diberikan stimulasi dari luar sekalipun minat bersumber dalam diri seorang, faktor luar atau eksternal memiliki pengaruh terhadap minat seseorang. Dalam proses pembelajaran pada lingkungan sekolah juga memiliki faktor eksternal yang berkaitan mempengaruhi minat belajar

seperti guru, bahan pelajaran, metode belajar, dan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran menarik perhatian siswa dapat menimbulkan rasa senang dalam belajar (Kompri, 2017). Didukung oleh pernyataan Slameto (2015) menyatakan perasaan senang sebagai salah satu indikator minat belajar. Dengan siswa menunjukkan ekspresi suka terhadap media pembelajaran akan memiliki pengaruh minat belajar kepada siswa pada saat aktivitas belajar di sekolah.

Media yang bisa diartikan perantara, sebagai jembatan untuk menyampaikan komunikasi. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang berperan dalam menyampaikan materi terhadap siswa (Sari & Harjono, 2021a). Media pembelajaran dapat berupa suatu objek yang berhubungan dengan penerapan benda berwujud serta gambar visual yang berguna saat penyampaian kepada siswa, guru dapat memberikan stimulus supaya pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media tersebut. Melalui media pembelajaran guru dapat memberi dorongan dalam belajar disaat menyampaikan materi kepada murid, menjadi jauh lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Senantiasa perlu dilakukannya pembaharuan juga perkembangan yang berlanjut untuk membuat media pembelajaran, agar siswa dapat beradaptasi dengan zaman. Salah satu contoh yang diduga dapat menjadi media dengan menggunakan perangkat Articulate Storyline 3. *Articulate Storyline 3* adalah platform / perangkat lunak untuk membuat presentasi interaktif mirip dengan yang diciptakan dengan *Microsoft PowerPoint*, tapi dengan lebih kemampuan canggih yang mudah digunakan, seperti sebagai garis waktu, film, gambar, karakter, animasi, dan yang lainnya. Perangkat Articulate Storyline 3 banyak menyajikan fitur untuk membuat

media pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain perangkat *Articulate Storyline 3* terdapat perangkat yang memiliki kesamaan yaitu *Adobe Flash*, *Adobe Flash* merupakan perangkat dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan audio visual yang dapat menyampaikan materi pembelajaran lebih interaktif. *Adobe Flash* memiliki fitur *actionsript*, yang dimana fitur ini menyajikan efek animasi dan menjadi daya tarik yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Pada penelitian Albahy & Setiawan (2022) didapatkan data positif terhadap minat belajar. Dengan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dibuat meningkatkan minat belajar pada siswa yang ditanda memberikan respon senang juga tertarik terhadap media Media membangun pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Sedangkan penelitian Muhammad & Yolanda (2022) menemukan dalam penelitiannya dengan media pembelajaran menggunakan Perangkat *Adobe Flash* dapat membangkitkan minat belajar pada pembelajaran dengan memberikan respon senang dalam indikator

Berdasarkan diatas peneliti tertarik dengan meneliti keefektifan perbedaan pengaruh minat belajar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Adobe Flash*

## 1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran menggunakan perangkat *Articulate Storyline 3* dan *Adobe Flash* pada salah satu materi mata pelajaran smk akuntansi

### 1.3 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang penelitian yang dijelaskan, dapat dinyatakan menjadi beberapa pertanyaan yang akan dibahas pada penelitian adalah:

Apakah terdapat perbedaan terhadap minat belajar dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dengan *Adobe Flash*?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pertanyaan penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui data perbedaan minat belajar berdasarkan hasil lapangan yang sesuai fakta dan dipercaya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan *Adobe Flash* pada salah satu mata pelajaran SMK jurusan akuntansi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Secara teoritis

Dengan hadirnya penelitian ini, peneliti dapat diberikan kesempatan positif dalam memperbarui ilmu pengetahuan serta menambah pemahaman tentang media berbasis perangkat *Articulate Storyline 3* dan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran interaktif yang digunakan proses belajar mengajar.

#### 1.5.2 Secara praktis

##### a. Bagi Peneliti

Menjadikan pembelajaran maupun pengalaman dalam membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan

b. Bagi guru

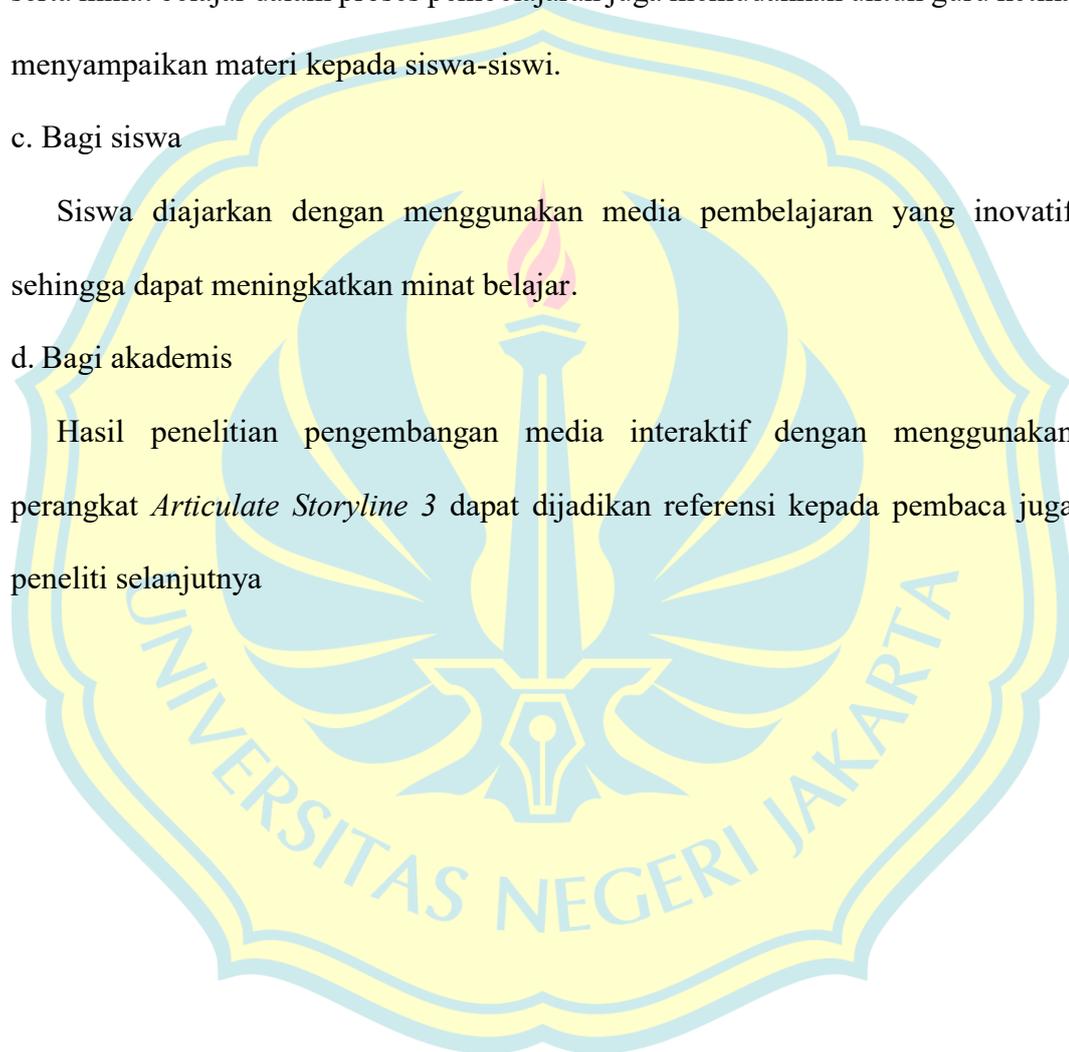
Dengan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, serta dibalut dengan teknologi dapat menambah referensi untuk membangun suasana lebih interaktif serta minat belajar dalam proses pembelajaran juga memudahkan untuk guru ketika menyampaikan materi kepada siswa-siswi.

c. Bagi siswa

Siswa diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

d. Bagi akademis

Hasil penelitian pengembangan media interaktif dengan menggunakan perangkat *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan referensi kepada pembaca juga peneliti selanjutnya



*Intelligentia - Dignitas*