

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berupaya untuk mengembangkan seluruh potensi individu, mencakup aspek emosional, sosial dan intelektual agar peserta didik memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi masyarakat.¹ Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, untuk meningkatkan kemampuan, membentuk karakter, dan membangun peradaban bangsa. Salah satu faktor penentu utama dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah keberhasilan proses pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran.² Pendidikan juga merupakan hak dasar setiap individu dan menjadi kunci utama dalam mengembangkan sumber daya manusia.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua masyarakat mendapatkan kesempatan yang setara untuk menerima pendidikan formal. Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa jutaan warga Indonesia masih membutuhkan layanan pendidikan alternatif yang lebih fleksibel dan terjangkau. Dalam upaya mendorong pemerataan pendidikan, pemerintah menyelenggarakan jalur pendidikan nonformal bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan akses ke pendidikan formal. Salah satu lembaga untuk mengatasi keterbatasan tersebut adalah Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), yang menyediakan pendidikan setara dengan jenjang SD, SMP, dan SMA. Namun, dalam praktiknya, pendidikan nonformal memiliki berbagai tantangan, terutama dalam hal efektivitas proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Karakteristik unik pendidikan nonformal mencakup heterogenitas usia peserta didik yang tidak dibatasi secara ketat, jadwal pembelajaran fleksibel namun terbatas sesuai kebutuhan kerja atau lingkungan, serta minimnya fasilitas dan sarana pembelajaran yang lengkap, sehingga menimbulkan tantangan dalam menciptakan proses belajar berkualitas sehingga

¹ Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.

menyebabkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik, tidak terkecuali di SKB 14 Klender.

Hasil dari observasi dan wawancara di SKB 14 Klender menunjukkan bahwa peserta didik kelas X Paket C menghadapi tantangan dalam belajar, peserta didik cenderung pasif, tidak memberikan respon, tidak aktif bertanya atau menjawab, serta memiliki tingkat kehadiran yang rendah pada saat pelajaran matematika berlangsung. Jika kondisi ini terus dibiarkan, berpengaruh pada penurunan kualitas belajar yang signifikan, meningkatnya risiko putus sekolah, dan gagalnya tujuan pendidikan nonformal.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 15 peserta didik Kelas X, ditemukan bahwa sebesar 60% berpendapat matematika sebagai pelajaran paling sulit. Sebanyak 20% memilih bahasa Inggris, dan 20% lainnya memilih IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Kesulitan tersebut disebabkan oleh tiga faktor utama, yaitu materi yang sulit dimengerti, metode mengajar kurang menarik dan tidak ada media atau alat bantu belajar. Dalam hal keaktifan belajar, sebanyak 33,3% peserta hanya kadang-kadang aktif, 40% jarang aktif, dan 26,7% tidak pernah aktif dalam proses pembelajaran. Ketidakeaktifan ini dipengaruhi oleh 40% rasa tidak percaya diri untuk bertanya, 33,3% metode belajar yang membosankan, dan 26,7% kurangnya pemahaman terhadap materi.

Terkait penggunaan media pembelajaran, hanya 20% peserta yang pernah menggunakan media cetak atau visual, sementara 80% lainnya belum pernah mencoba. Meskipun demikian, sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa media visual dan metode diskusi sangat membantu dalam proses pembelajaran, dengan 86,7% menyatakan media tersebut sangat membantu, dan 13,3% menyatakan membantu. Selain itu, 80% peserta sangat setuju dan 20% setuju bahwa pembelajaran yang visual dan menyenangkan seperti permainan, kuis, video, serta diskusi kelompok dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi mereka. Hasil survei mengungkap kebutuhan mendesak untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif supaya memudahkan memahami materi pelajaran. Jika kondisi ini terus dibiarkan, berpengaruh pada penurunan kualitas belajar yang signifikan.

Kondisi ini mengindikasikan kebutuhan mendesak akan inovasi pembelajaran yang dapat mengatasi tantangan spesifik di pendidikan nonformal. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media pembelajaran interaktif di pendidikan formal, penerapannya dalam konteks pendidikan kesetaraan, khususnya untuk mata pelajaran matematika yang memerlukan visualisasi konsep abstrak, masih sangat terbatas. Kesenjangan ini menjadi dasar pentingnya penelitian yang secara khusus mengeksplorasi solusi inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika di lingkungan pendidikan nonformal.

Untuk menjawab tantangan tersebut, inovasi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan strategis. Perkembangan teknologi digital membuka peluang implementasi media pembelajaran interaktif yang dapat mengakomodasi karakteristik unik pendidikan nonformal. Inovasi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak karena metode pembelajaran konvensional sering kali kurang optimal, khususnya untuk materi yang bersifat kompleks seperti matematika. Perkembangan teknologi digital mendukung inovasi tersebut, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.³ Media pembelajaran interaktif merupakan media edukatif yang memudahkan pemberian pembelajaran dengan menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi disertai aktivitas yang mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel, tanpa dibatasi waktu atau lokasi. Secara empiris terbukti dapat meningkatkan semangat dan keaktifan belajar peserta didik dengan cara yang signifikan ketika diterapkan.⁴ Selain itu, pemanfaatan digitalisasi pada lembaga pendidikan nonformal dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus memperluas akses belajar mandiri bagi peserta didik.⁵

³ Azzahra, Z. P. A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2018). Pengaruh teknologi digital terhadap persatuan dan kesatuan bangsa indonesia. *METODE*.

⁴ Rahmanto, A. A., Salshabella, D. C., & Rahmawati, D. R. (2023). TINJAUAN PUSTAKA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI PENDIDIKAN INDONESIA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(5), 145-159.

⁵ Putranto, A. T., Banjal, T. P., Haris, R., & Januar, D. (2023). Pemanfaatan Digitalisasi untuk Meningkatkan Kualitas dan Menunjang Pembelajaran di PKBM Cipta Cendikia. *Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 29-31.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar. Penelitian oleh Mayoza dkk. (2024) mengonfirmasi efektivitas Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan Problem Based Learning. Efektivitas ini tampak dari kenaikan persentase ketuntasan belajar klasikal pada setiap siklus.⁶ Hal serupa ditemukan Zanah & Setiawan (2024), yang mengungkapkan peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 25% (dari 66,2% menjadi 89,3%) serta perbaikan hasil belajar (rata-rata 90,7) melalui penggunaan media Kahoot.⁷ Dalam lingkungan nonformal, Amajida dkk. (2025) juga membuktikan keefektifan kombinasi media Zep Quiz dan model Teams Games Tournament dalam mendongkrak motivasi (dari 63% menjadi 93%) dan hasil belajar (N-Gain 0,59 kategori sedang).⁸ Namun, beberapa gap atau celah penelitian teridentifikasi dari temuan tersebut yaitu belum ada kajian yang secara spesifik meneliti Articulate Storyline 3 terhadap keaktifan belajar matematika pada peserta Program Paket C atau peserta didik di PKBM. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada peserta didik kelas X di SKB 14 Klender, menggunakan metode one group pretest-posttest untuk melihat apakah ada peningkatan atau perubahan keaktifan secara komprehensif setelah penerapan media Articulate Storyline 3.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan keterlibatan teoritis yang berupa pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif di lingkungan pendidikan nonformal, serta kontribusi praktis berupa model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan

⁶ Mayoza, H., Harahap, T. H., & Manurung, S. A. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1422–1433.

⁷ Zanah, T. R., & Setiawan, D. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 115–127.

⁸ Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA ZEP QUIZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI PKBM PUTRA BANGSA DEMAK. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research*, 4(2), 425–434.

oleh lembaga-lembaga pendidikan kesetaraan lainnya. Dengan fokus pada peningkatan keaktifan belajar matematika melalui media interaktif berbasis Articulate Storyline 3, penelitian ini tidak hanya menjawab kebutuhan spesifik SKB 14 Klender, tetapi juga menyediakan referensi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, inklusif, dan relevan dengan tantangan pendidikan nonformal di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat identifikasi beberapa masalah, meliputi:

1. Peserta didik Kelas X Paket C menunjukkan kecenderungan pasif dalam pembelajaran, terlihat dari minimnya keterlibatan mereka dalam diskusi, pencatatan, maupun penyimakan materi, sehingga proses belajar yang menjadi terhambat.
2. Terdapat persepsi umum yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan kompleks karena sifat materinya yang abstrak dan rumit, metode pembelajaran yang cenderung monoton, serta minimnya penggunaan media pendukung. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep, kurang percaya diri, dan memiliki tingkat partisipasi yang rendah dalam pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan pada peserta didik Paket C masih bersifat konvensional, yaitu ceramah satu arah tanpa dukungan media atau aktivitas interaktif. Pola pembelajaran tersebut cenderung menurunkan minat dan keterlibatan peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar.

C. Pembatasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran matematika untuk peserta didik kelas X Paket C di SKB 14 Klender, didasarkan pada hasil observasi dan survei yang menunjukkan bahwa mata pelajaran tersebut dianggap paling sulit oleh peserta didik. Kesulitan ini muncul karena materi yang kompleks, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta terbatasnya

penggunaan media pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Oleh sebab itu, matematika dipilih sebagai ruang lingkup penelitian untuk mengkaji sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui visual yang menarik, animasi, audio, serta fitur pertanyaan interaktif. Pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada pendidikan nonformal yang memerlukan pembelajaran yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Penelitian ini hanya memfokuskan pada peningkatan keaktifan belajar, seperti kemampuan menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, mencatat, serta memperhatikan materi, tanpa menelaah secara rinci aspek hasil belajar. Dengan penerapan media pembelajaran interaktif tersebut, penelitian ini bertujuan menilai sejauh mana media ini dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran matematika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah, “Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas X SKB 14 Klender setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3?”

E. Tujuan Umum Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas X SKB 14 Klender setelah penerapan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah kegunaan yang diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi kemajuan ilmu pendidikan, terutama dalam sektor pendidikan nonformal. Selain itu, hasil dari studi ini juga diharapkan bisa menjadi dasar untuk penelitian mendatang yang mengedepankan pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar.

b. Kegunaan Praktis

a) Bagi Pendidik

Diharapkan dapat mendorong pendidik untuk inovatif dan kreatif dalam mengimplementasikan pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai acuan dan panduan bagi pendidik dalam menentukan serta mengembangkan alat bantu pembelajaran.

b) Bagi Peserta Didik

Diharapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan disusun dengan baik akan mendorong siswa untuk belajar dengan cara mandiri, aktif, dan terarah, baik secara individu maupun kelompok. Media ini memberikan peluang untuk terlibat secara aktif dalam proses pengajaran dan memberi mereka kesempatan untuk memahami materi secara bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing. Diharapkan bahwa pemanfaatan alat ini akan meningkatkan partisipasi belajar siswa dan memperbaiki tingkat keterlibatan mereka.

c) Bagi Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan pendidikan masyarakat, khususnya dalam merancang strategi peningkatan partisipasi belajar pada pendidikan nonformal seperti program Paket C. Penelitian juga menekankan peranan metode

pembelajaran yang relevan dengan konteks, adaptif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menghasilkan pengalaman belajar yang inklusif. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi akademisi dan praktisi dalam mengembangkan intervensi pembelajaran, termasuk pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pendidikan kesetaraan.

