

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah penelitian, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi begitu cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat besar terhadap berbagai kehidupan manusia, baik ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan terhadap segala aktivitas manusia khususnya pada bidang pendidikan saat ini. Kemajuan teknologi saat ini memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana dijelaskan UU Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pasal 3 menyatakan,

Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bertujuan, memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, pengembangan, pengkajian, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan invensi dan inovasi serta meningkatkan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk pembangunan nasional berkelanjutan, kualitas hidup, dan kesejahteraan masyarakat.

Perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap segala aktivitas, kehidupan, cara kerja, metode belajar, gaya hidup, maupun cara berpikir manusia. Oleh karena itu, pemanfaatan TIK harus diperkenalkan kepada peserta didik agar mereka mempunyai bekal

pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar, serta berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari, melihat hal tersebut pendidikan tidak akan terlepas dari internet, komputer, dan fasilitas TIK lainnya sebagai alat bantu utama dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran pada saat ini. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Melalui media pembelajaran penyampaian materi dapat diseragamkan, maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan waktu pembelajaran akan lebih efisien (Suryani, 2016). Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran secara langsung dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa agar berpartisipasi dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja, yaitu dengan Bapak Wayan Ardana, pada hari Senin, 24 Februari 2020 diperoleh informasi bahwa pencapaian hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih belum maksimal. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa yaitu 75,09, dari 32 orang siswa, ditemukan 19 orang siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar siswa diduga karena masih minimnya

penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa, (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif meningkatkan hasil belajar IPA bila dibandingkan dengan tidak menggunakan media interaktif, hal ini dibuktikan melihat perolehan nilai yaitu 78,79 saat menggunakan media interaktif dan perolehan nilai sebesar 69,68 saat tidak menggunakan media.

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu tingkat kesulitan mata pelajaran IPA cenderung membuat siswa sulit berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Ridhlo, (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa siswa akan merasa kesulitan untuk berkonsentrasi saat belajar apabila ia sedang mempelajari pelajaran yang tidak disukai, atau pelajaran yang dirasakan sulit. Selain itu, sumber belajar yang digunakan juga memiliki peran penting dalam keefektifan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi sumber belajar yang dipergunakan guru dalam mengajar hanya berupa bahan ajar cetak seperti buku teks. Bahan ajar cetak juga memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dijadikan sebagai sumber acuan dalam belajar, namun jika sumber belajar yang dipergunakan hanya bahan ajar cetak saja maka proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Farida, (2017) mengungkapkan bahwa, terdapat perbedaan pembelajaran menggunakan media interaktif dengan buku teks terhadap hasil belajar siswa, hal ini terbukti melihat perolehan skor yang diperoleh siswa yang menggunakan media interaktif 65.89 lebih besar dibandingkan siswa yang menggunakan buku teks dengan perolehan skor yaitu 53.33.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA. Melalui media pembelajaran interaktif siswa dapat melihat, mendengar bahkan berinteraksi sehingga keterlibatan indera siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif lebih banyak dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar saja. Kelebihan media ini yaitu interaktif, dimana media dapat memicu lebih banyak keterlibatan indera siswa saat belajar, selain itu media interaktif dapat memvisualisasikan materi menjadi lebih sederhana dan jelas. Sejalan dengan pendapat Wahyuni, (dalam Pradilasari, 2019) menyatakan bahwa, penggunaan media pembelajaran juga mempunyai beberapa kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi suatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas.

Secara umum IPA merupakan pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan yang telah memahami uji kebenaran melalui metode ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Triyanto, 2007). Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfrida, (2019) menyatakan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA peserta didik, hal ini dibuktikan oleh hasil pencapaian skor rata-tara sebesar 71,50% sehingga telah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 70,00%.

Media interaktif merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol sehingga siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara, tetapi juga memberi respon aktif, sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan inovatif (Anitah dalam Nugraha, 2017:95). Menurut Putri (2019:114) sebagai bagian dari sistem instruksional media mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk: (1) Membuat konkrit dari konsep-konsep yang masih abstrak; (2) Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; (3) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang seperti mikroorganisme; (4) Dapat memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan slow motion; (5) Membangkitkan motivasi belajar siswa; (6) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan; (7) Menyajikan pesan atau informasi secara serempak mengatasi waktu dan ruang; (8) Memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar siswa dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi dan menarik minat siswa untuk mempelajari pokok bahasan mata pelajaran IPA sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Maka dari itu, penulis menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Singaraja”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa yang masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA.
2. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pada pelajaran IPA.
3. Tingkat kesulitan pembelajaran IPA cenderung membuat peserta didik cepat bosan dalam pembelajaran.
4. Proses pembelajaran yang masih bersifat monoton mengakibatkan kejenuhan dalam diri peserta didik.
5. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, mengingat luasnya cakupan masalah yang ada dan masih kurangnya pengetahuan yang dimiliki peneliti masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Singaraja. Media pembelajaran interaktif nantinya akan diuji validitasnya. Uji validitas meliputi, *review* ahli isi materi, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan produk yang telah dikembangkan

sehingga dapat dilakukan revisi sebelum digunakan dalam pembelajaran yang sesungguhnya.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Singaraja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Singaraja.
2. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 2 Singaraja.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA.
2. Produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berfungsi sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi pada mata pelajaran IPA.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat beberapa komponen pendukung seperti, teks, gambar, suara dan animasi sehingga mampu memvisualisasikan konsep yang masih rumit atau abstrak menjadi lebih jelas dan konkret.
4. Produk media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.
5. Hasil produk media pembelajaran interaktif berupa media berbasis (html5) atau juga bisa berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop atau komputer.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran pada saat ini. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang dengan memadukan teks, suara, gambar, animasi dan tombol navigasi yang dirancang menggunakan aplikasi, sehingga memungkinkan siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi dapat berinteraksi saat belajar. Media pembelajaran interaktif dapat memvisualisasikan konsep yang masih rumit

dan abstrak menjadi lebih konkret dan jelas sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Singaraja, diduga kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar disebabkan karena masih minimnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Melihat hal tersebut maka diperlukan suatu media yang tepat untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa asumsi pengembangan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan interaksi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA agar diperoleh hasil belajar yang baik.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memvisualisasikan materi yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

3. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan tombol navigasi, sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh peserta didik dalam pembelajaran.
4. Guru dan siswa sudah mampu mengoperasikan laptop atau komputer.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1. Produk ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah menengah pertama SMP, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SMP kelas VII.
2. Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan dengan bantuan laptop atau komputer.
3. Produk yang dikembangkan hanya digunakan untuk mata pelajaran IPA kelas VII.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah sehingga dapat mempermudah pemahaman, maka dipandang perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian untuk menghindari adanya kekeliruan, yang diantaranya sebagai berikut.

1.9.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik

dan memungkinkan komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan baik (Syahroni, 2017:265). Menurut Arliza, (2019) media interaktif adalah suatu sistem penyampaian yang menyajikan materi rekaman video dengan kontrol komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif. Sejalan dengan pendapat Anitah, (dalam Nugraha, 2017:95) bahwa media interaktif merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol sehingga siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara, tetapi juga memberi respon aktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang menggunakan rangkaian audio, animasi, gambar dan tombol navigasi yang dirancang menggunakan aplikasi sehingga tercipta pembelajaran yang menarik, inovatif dalam membantu proses penyampaian materi pembelajaran.

1.9.2 *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang memiliki fungsi hampir sama seperti *microsoft PowerPoint*. Aplikasi *articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate storyline* menghasilkan media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop atau komputer. *Articulate Storyline* adalah salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

1.9.3 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Secara umum IPA merupakan pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan yang telah memahami uji kebenaran melalui metode ilmiah, dengan ciri: objektif, metodik, sistematis, universal dan tentatif. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dan segala isinya yang dilakukan melalui serangkaian kegiatan atau proses ilmiah.

