

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan manusia yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut salah satu ahli yakni Dahama dan Bhatnagar yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang bisa membuat perubahan terhadap pengetahuan dan memiliki kebiasaan baik melalui pembelajaran atau studi (Ahmad, 2016). Didalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilaksanakan dengan terencana untuk mewujudkan sebuah susana belajar dan proses pembelajaran terjadi secara aktif dan menjadi tempat mengembangkan potensi diri untuk memiliki spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan (Depdiknas, 2003).

Bidang teknologi yang ada pada dunia pendidikan saat ini mengalami peningkatan yang pesat sehingga mempengaruhi sistem pembelajaran yang ada di sekolah. Mengingat saat ini di Indonesia masih belum aman dari virus *covid-19* Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan di masa darurat penyebaran virus *covid-19* yang menyatakan agar proses belajar

dilaksanakan dirumah atau *Study From Home* melalui pembelajaran online guna mencegah penyebaran virus tersebut (Dewi, 2020).

Agar pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan semestinya, sehingga pembelajaran yang cocok dan bisa diterapkan pada saat pandemi adalah pembelajaran *online* (daring). Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang bisa dilaksanakan dengan jarak jauh dan peserta didik bisa melaksanakannya dari rumah masing-masing. Pembelajaran *online* juga membuat peserta didik lebih banyak waktu dan keleluasaan dalam belajar kapanpun dan dimanapun yang dibantu dengan teknologi seperti *google classroom*, *zoom*, *video*, *whatsapp*, dan lainnya (Dewi, 2020).

Sebuah pembelajaran dikembangkan oleh pendidik guna untuk mengembangkan kreativitas dari peserta didik serta meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan terhadap materi pembelajaran (Sagala, 2010). Aspek yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Media pembelajaran yang berisi visual, audio, dan audio visual yang membantu proses pembelajaran untuk tenaga pendidik mencapai target pembelajaran dengan tepat (Hakim & Haryudo, 2014). Multimedia pembelajaran interaktif adalah sebuah bentuk aplikasi multimedia yang bisa digunakan untuk melaksanakan proses penyaluran pengetahuan, keterampilan dan sikap dari peserta didik. Multimedia interaktif memberikan sebuah pengalaman kepada peserta didik dengan, peserta didik bisa berinteraksi langsung selama dilakukannya pembelajaran (Tarigan & Siagian, 2015). Melihat peningkatan dari

media pembelajaran bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Termasuk juga dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bisa menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sebuah paham ilmu yang memiliki lingkup materi yang membahas tentang setiap kondisi yang terjadi di alam beserta isinya, yang dilihat dari setiap peristiwa-peristiwa yang dipandang oleh ahli dapat dipelajari ilmunya yang didasarkan dengan konsep ilmiahnya (Sujaya, 2014). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kumpulan sebuah teori sistematis dalam penerapannya secara umum yang batasannya pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembangnya melalui sebuah observasi dan eksperimen yang didasarkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu (Trianto, 2012).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 14 Denpasar diketahui selama proses pembelajaran pada masa pandemi *covid-19* dilakukan dengan berpedoman kepada buku pegangan siswa yaitu buku dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 dan presentasi menggunakan *Slide Power Point*. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh pendidik membuat peserta didik kurang puas dalam memahami materi pembelajaran biologi yang kemudian mempengaruhi hasil belajar siswa. Selama pandemi pembelajaran tidak dilaksanakan dengan metode tatap muka, namun dilakukan dengan *online* melalui grup *whatsapp*.

Hasil wawancara dengan guru IPA yang mengampu mata pelajaran biologi di SMP Negeri 14 Denpasar diperoleh informasi bahwa guru bidang studi membenarkan bahwa pembelajaran seringkali hanya menggunakan buku paket dan *slide power point* sebagai media utama dalam pemberian materi. Dari hasil

wawancara diperoleh juga informasi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPA saat penilaian tengah semester peserta didik yang mendapatkan dibawah KKM $\pm 68\%$.

Hasil dari angket yang telah disebarakan kepada peserta didik SMP Negeri 14 Denpasar juga memperoleh informasi bahwa peserta didik kurang memahami materi karena kurangnya variasi media yang pendidik berikan dalam proses pembelajaran. Peserta didik menyatakan mereka suka belajar biologi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat memvisualisasikan materi misalnya dengan video, gambar, atau media lainnya yang mudah untuk memahami materi, dengan persentase respon 77% peserta didik yang setuju.

Penulis memiliki gagasan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 14 Denpasar. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif salah satunya bisa menggunakan articulate storyline yang merupakan perangkat lunak untuk membuat materi pembelajaran berbasis *web* (Raharja, 2011). Berkembangnya teknologi mampu mengolah dan mengemas informasi pembelajaran dengan multimedia dengan audio visual yang baik, mampu mewujudkan model pembelajaran yang disebut dengan *blended learning* (Sinukingga et al., 2016). *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian materi dengan menggunakan tatap muka dengan pembelajaran secara online (Dwiyogo, 2018).

Keberhasilan yang sudah dicapai oleh peneliti sebelumnya Arwanda et al.,

(2020) yang juga menggunakan *articulate storyline* sebagai pembuat media interaktif pada pokok pembahasan Tema 7 pada sekolah dasar yang mendapatkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran memperoleh predikat sangat baik. Hasil dari peneliti lain yang juga menggunakan *articulate storyline* sebagai dasar dikembangkan sebuah media interaktif pada materi biologi sistem reproduksi manusia memperoleh sebuah hasil yaitu dinyatakan sangat layak secara teoritis (Yasin & Ducha, 2017).

Dengan merujuk dari media dan strategi pembelajaran yang telah diuraikan diatas maka dianggap layak untuk dilakukan melihat dari urgensi dari permasalahan yang telah dipaparkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka peneliti tertarik untuk menggunakan media dan model pembelajaran ini kepada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 14 Denpasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah konten media interaktif yang diharapkan dapat membantu peserta didik lebih memahami materi. Diharapkan dikembangkannya media ini dapat menjadi solusi dari masalah yang telah dipaparkan dan dapat meningkatkan keaktifan dari peserta didik, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang didapat dari latar belakang diatas adalah.

1. Bagaimana mengembangkan Konten Pembelajaran Interaktif pada Materi Perubahan Iklim Berstrategikan *Blended Learning*?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Konten Pembelajaran Interaktif pada Materi Perubahan Iklim Berstrategikan *Blended Learning*?

3. Bagaimana efektivitas Konten Pembelajaran Interaktif pada Materi Perubahan Iklim Berstrategikan *Blended Learning* yang telah dikembangkan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan Konten Pembelajaran Interaktif pada Materi Perubahan Iklim Berstrategikan *Blended Learning*.
2. Mendeskripsikan peserta didik terhadap Konten Pembelajaran Interaktif pada Materi Perubahan Iklim Berstrategikan *Blended Learning*.
3. Mendeskripsikan efektivitas Konten Pembelajaran Interaktif pada Materi Perubahan Iklim Berstrategikan *Blended Learning* yang telah dikembangkan.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif pada Materi Perubahan Iklim Berstrategikan *Blended Learning* adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan konten pembelajaran berbasis multimedia ini menggunakan animasi 2 dimensi.
2. Penelitian berfokus kepada materi yang sesuai dengan silabus Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII kurikulum 2013 dan menggunakan dua kompetensi dasar.
3. Pengembangan konten pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan platform *Articulate Storyline 3*.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Adapun bagi pengembang konten pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan pengetahuan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi tenaga pendidik adanya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif, untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi pembelajaran peserta didik sehingga dapat mudah diterima dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
- b. Bagi Peserta didik adanya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber belajar serta dapat melatih berpikir kritis dan meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
- c. Bagi peneliti dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, serta menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif.