

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu perkara yang sangat diperlukan setiap manusia. Pendidikan bisa didefinisikan sebagai salah satu usaha manusia untuk bisa mengembangkan dirinya menjadi lebih baik. Pendidikan yaitu usaha mengubah sudut pandang serta perilaku manusia dalam upaya pengajaran dan pelatihan untuk mendewasakan manusia (Rahman, 2022: 2). Sehubungan dengan hal tersebut, pendidikan memiliki fungsi yakni membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan serta menciptakan kultur bangsa yang berbudi luhur dan didasarkan pada usaha negara untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas. Guru sebagai pendidik berperan penting dan menjadi penentu keberhasilan pembelajaran di sekolah serta tercapainya tujuan pendidikan. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengelola, memberi arahan serta membuat suasana yang nyaman dan mendukung saat pembelajaran berlangsung (Suardi, 2015: 39).

Pemerintah Indonesia senantiasa mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses berkomunikasi. Proses berkomunikasi dapat diartikan sebagai proses menyampaikan pesan yang disampaikan oleh pembawa pesan yang diperoleh dari sumbernya, kemudian disampaikan melalui media ataupun saluran yang telah ditentukan kepada penerima pesan, dimana pesan-pesan tersebut berisi ajaran dan didikan yang telah dihimpun dalam sebuah kurikulum dan disampaikan oleh guru maupun sumber lain melalui komunikasi visual maupun verbal (Sadiman, 2014: 6). Beberapa faktor yang dapat memengaruhi kualitas pendidikan diantaranya ketersediaan sarana dan prasarana belajar, penggunaan waktu, dan pemanfaatan media pembelajaran (Dimiyati, 2020: 4).

Ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran memiliki peranan yang penting sebagai salah satu faktor pendukung tercapainya kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Ketidak tersediaan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran akan menyulitkan guru pada saat menyampaikan konten atau materi pembelajaran serta memerlukan usaha dan waktu yang lebih banyak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, oleh sebab itu digunakan media sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu media cetak, media gambar (visual), media suara (audio), media video (audiovisual), perangkat komputer dan multimedia (Viora, 2021: 268-269). Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat diselaraskan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin diperoleh.

Dalam konteks tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang semakin menekankan adaptasi terhadap tantangan zaman yang berkembang, *blended learning* hadir sebagai model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi secara menyeluruh untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan terhubung secara efektif antara pengajaran tatap muka dan pembelajaran daring (Sari, 2021: 2157). *Blended learning* memiliki tujuan memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyuguhkan akses terhadap pelbagai sumber pembelajaran, dengan mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan individu peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. *Blended Learning* juga dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat aplikasikan dalam pembelajaran jarak jauh, karena *Blended Learning* menggabungkan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka. (Wahyunita and Subroto, 2021: 1011). Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan salah satu pilihan yang baik untuk meningkatkan daya tarik, efisiensi, efektivitas dan yang lebih besar dalam berinteraksi antar pendidik dan peserta didik dalam proses belajar yang

beragam. Kemudian salah satu keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran berbasis *blended learning* adalah meningkatkan daya tarik pembelajaran. Sebab model pembelajaran yang memiliki daya tarik, tentunya akan membuat peserta didik senang dan merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dari awalnya tidak menyukai suatu proses pembelajaran akhirnya menjadi suka seperti seseorang yang senang terhadap sesuatu, akan termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga peserta didik yang biasanya pasif berubah menjadi lebih aktif (Arifin, 2021: 2342).

Kesiapan guru dalam menghadapi zaman yang makin berkembang sangat diperlukan agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman, sebab karakter peserta didik akan berbeda pada setiap generasi, sehingga guru harus dapat menyesuaikan diri dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih relevan. Dalam melaksanakan pembelajaran di era ini guru tidak dapat menyampaikan pembelajaran dengan metode lama seperti menggunakan metode ceramah saja, guru dapat berinovasi dengan mencoba meningkatkan keterampilan dalam mengelola dan membuat media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis teknologi/internet. Dengan pemanfaatan teknologi, guru dapat membuat media pembelajaran berupa aplikasi ataupun media online sehingga dapat mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi yang kini sangat dekat dengan keseharian peserta didik. Berdasarkan fakta dilapangan, pada saat melakukan wawancara diketahui bahwa pembelajaran dilakukan dengan cara memberi penjelasan singkat dengan menggunakan media buku cetak tidak menggunakan media lainnya. Hal tersebut membuat peserta didik merasa tidak bersemangat dan jenuh pada saat belajar, sehingga kondisi tersebut dapat berefek pada hasil akhir yang diperoleh peserta.

Terlebih pada pada mata pelajaran IPA yang memuat banyak konsep seperti materi pencemaran lingkungan yang termasuk salah satu materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik dengan alasan terlalu banyak

materi yang harus dibaca dari media buku cetak dan hal tersebut juga menyebabkan berkurangnya minat baca peserta didik untuk membaca dikarenakan jika hanya membaca dari buku dirasa jenuh oleh peserta didik. Pada saat pembelajaran pun guru hanya memperikan asupan materi berupa penjelasan singkat tanpa memberi contoh gambaran kasus secara nyata yang sebenarnya dapat diperlihatkan melalui media seperti gambar, animasi ataupun video, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik serta dapat lebih memaknainya.

Dalam menghadapi kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran jenis multimedia interaktif. Multimedia merupakan file digital yang dikembangkan berdasarkan penggabungan dari beberapa media seperti video, animasi, grafik, teks, gambar, interaksi dan sebagainya yang berfungsi dalam menyajikan dan menyampaikan pesan kepada pengguna. Interaktif merupakan interaksi yang dilakukan oleh komponen-komponen komunikasi secara dua arah atau lebih. Oleh karena itu, multimedia interaktif merupakan aktualisasi multimedia yang dirancang agar manfaatnya untuk menyampaikan pesan dan kemampuan berinteraksi secara aktif dengan pengguna dapat diperoleh melalui tampilannya yang menarik (Kurniawati, 2018: 70).

Hal tersebut selaras dengan pendapat Ramadhani (2023: 207) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran *articulate storyline 3* mampu memperbaiki hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem operasi jaringan dijenjang SMK.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yakni berupa perangkat lunak (*software*) *articulate storyline*. Sebagai *software* yang digunakan dalam proses pembelajaran, *articulate storyline* diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh informasi dan pesan, sehingga

dapat tercapainya tujuan pembelajaran. *Articulate storyline* ini merupakan sebuah *software* yang dapat dipakai untuk media presentasi maupun sebagai alat komunikasi yang pembuatannya bisa menggunakan template yang sudah disediakan dan karakter sesuai selera maupun membuat template sendiri. Agar mendapatkan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang berkualitas, pengembangannya harus menggunakan metodologi yang tepat (Rafmana, 2018: 53-54).

Sebagaimana permasalahan yang telah yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN *ARTICULATE STORYLINE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN**”.



B. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan?
2. Bagaimana validitas *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan?
3. Bagaimana efektivitas *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan.
2. Untuk menganalisis validitas *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan.
3. Untuk mengetahui efektivitas *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan.
4. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pencemaran lingkungan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan masukan dalam upaya mengembangkan dan memperluas pemahaman dalam aspek

pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPA materi pencemaran lingkungan dengan memanfaatkan teknologi dan internet yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan perkembangan bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* diharapkan dapat memberikan pengalaman baru yang bisa membuat proses pembelajaran lebih bermakna sehingga mempermudah peserta didik dalam belajar.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* diharapkan dapat memotivasi guru untuk lebih mendalami dan mengembangkan daya cipta dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga atmosfer belajar yang tercipta lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan *articulate storyline* sebagai bahan tinjauan lebih lanjut dari pihak-pihak yang menaruh minat pada pengembangan media interaktif menggunakan *articulate storyline*

E. Kerangka Pemikiran

Model konseptual mengenai keterkaitan teori dengan beberapa aspek yang sudah dianalisis sebagai permasalahan yang penting merupakan definisi dari kerangka pemikiran (Sugiyono, 2015: 117). Oleh karena itu, keberadaan kerangka penelitian dinilai penting adanya dalam suatu penyusunan penelitian yang berguna untuk memahami bagaimana teori yang dipakai dan ditemukan peneliti sehingga pada pembahasannya.

Komponen dasar yang meliputi materi pembelajaran dikemas dalam silabus. Silabus merupakan acuan yang digunakan dalam penyusunan rencana pembelajaran, pengembangan penilaian hasil pembelajaran, dan pengelolaan

kegiatan pembelajaran (Kemdikbud, 2017: 3). Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), silabus disusun dengan format dan penulisan sederhana sehingga memudahkan guru dalam memahami dan mengaplikasikannya. Silabus ini bersifat kontekstual dan fleksibel sehingga guru dapat mengembangkannya sesuai dengan pembelajaran dengan memanfaatkan kearifan lokal (Kemdikbud, 2017:3).

Berdasarkan silabus kurikulum 2013, materi pencemaran lingkungan merupakan salah satu materi konsep yang harus dikuasai oleh peserta didik dan terdapat di kelas VII semester genap. Adapun dalam merancang proses pembelajaran, Kompetensi Inti (KI) merupakan bentuk kualitas yang harus dipelajari dan dicapai oleh peserta didik yang dirancang dalam empat kelompok yang saling berkaitan yaitu KI-1 (sikap spiritual), KI-2 (sikap sosial), KI-3 (pengetahuan) dan KI-4 (keterampilan) (Rachmawati, 2018: 232).

Kerangka pengembangan Kompetensi Dasar (KD) mengacu pada KI sebagai unsur pengorganisasian. KD merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari KI. Konten yang terdapat dalam KD terdiri dari sikap, pengetahuan dan keterampilan (Rachmawati, 2018: 233).

Media sebagai alat bantu mengajar semakin berkembang mengikuti kemajuan teknologi dengan berbagai jenis media yang dapat digunakan sesuai dengan waktu, kondisi, materi yang akan disampaikan ataupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

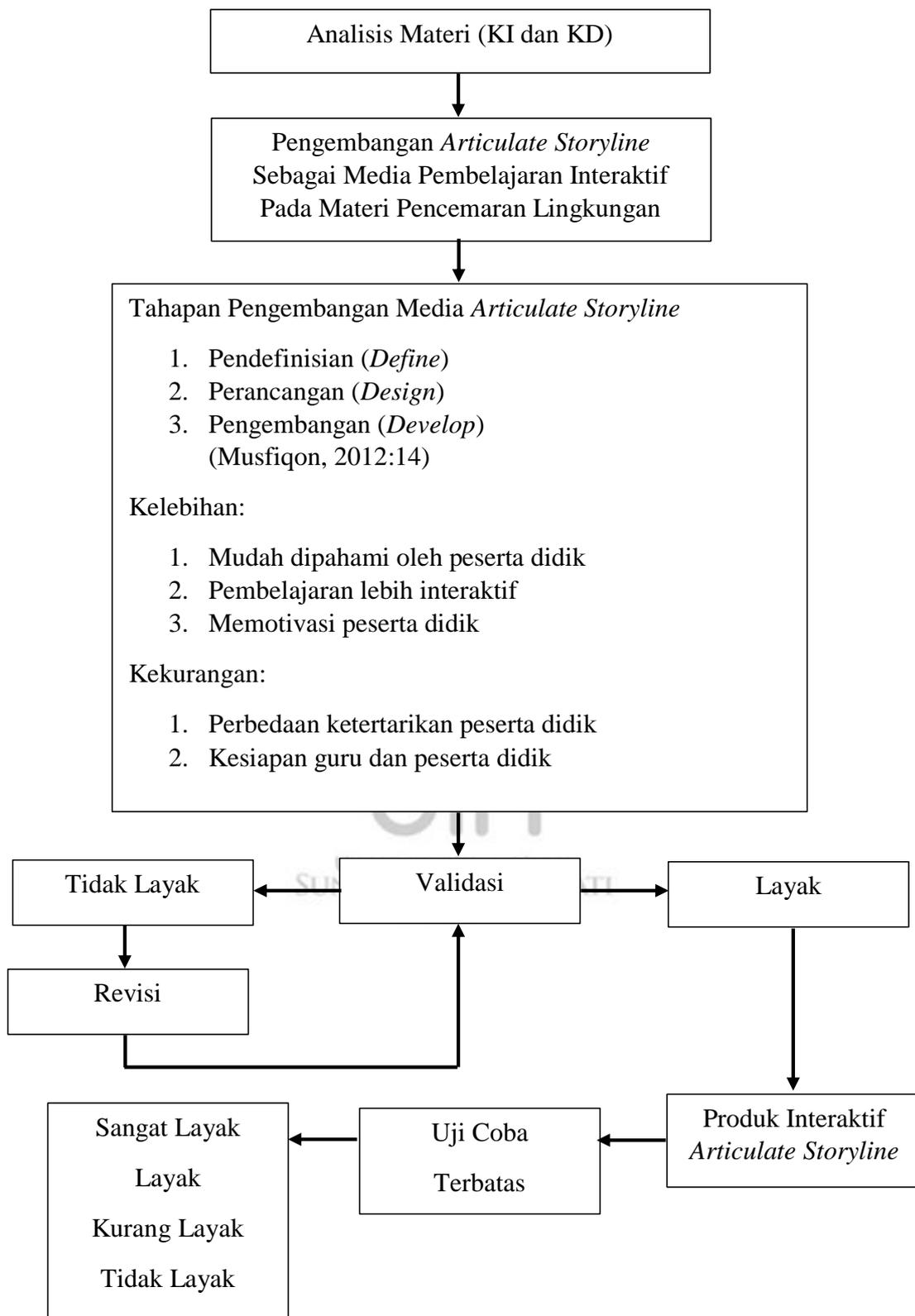
Articulate storyline merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menyusun presentasi. *Articulate storyline* dapat digunakan untuk membuat perangkat media pembelajaran interaktif yang saling berinteraksi dengan isi melalui teks, gambar, audio, grafik video dan animasi (Khusnah, 2020: 199).

Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* menggunakan modifikasi dari model 4-D yang memiliki 4 tahap yakni tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Dan dalam penelitian ini kemudian dimodifikasi menjadi 3-D, yakni hanya memiliki 3 tahap dalam pelaksanaannya, yaitu *define*

(pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan). Model 3-D mampu memberikan arahan yang jelas sehingga dapat menghasilkan produk yang valid (Musfiqon, 2012: 14).

Berdasarkan konsep dari penelitian ini, kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2015: 32-33) hasil penelitian menunjukkan bahwa *articulate storyline* memperoleh kriteria valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata persentase 87,35%, kepraktisan 81,53%, dan efektifitas dengan keberhasilan penggunaan media sebesar 90,83% pengukuran skala kecil dan 88,13% pengukuran skala besar. Hasil belajar peserta didik yang dicapai menunjukkan rata-rata di atas 75, dalam hal ini sebesar 95% peserta didik menunjukkan keterampilan yang ditetapkan kurikulum perihal nilai. Dengan demikian *articulate storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yumini (2015: 848-849) hasil penelitian menunjukkan bahwa *articulate storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran dimana hasil yang diperoleh sebesar 87,2% dan dapat dikatakan sangat layak. Respon yang diberikan peserta didik terhadap *articulate storyline* sebagai media pembelajaran juga memperoleh hasil yang baik. Hal ini ditunjukkan dari penilaian angket respon peserta didik dimana hasil yang diperoleh sebesar 83,94% dan dapat dikatakan sangat layak.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih, dkk (2020: 152-154) hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *articulate storyline* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 70%. Analisis hasil belajar melalui *pretest* menunjukkan bahwa peserta didik yang masuk kedalam kriteria tuntas hanya 5 orang atau sebesar 16,6%. Kemudian setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *articulate storyline* dan dilakukan *posttest*, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 30 orang peserta didik termasuk kategori tuntas atau sebesar 83%. Nilai yang dianggap tuntas yakni skor ≥ 75 .

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salwani (2021: 414) hasil penelitian menunjukkan bahwa *articulate storyline* memiliki nilai validitas yang tinggi. Hasil yang diperoleh dari validitas oleh ahli materi memperoleh hasil 82% yang berarti sangat valid. Hasil validitas yang diperoleh dari ahli media menunjukkan skor sempurna yakni 100% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian hasil yang diperoleh dari ahli bahasa sebesar 93% dengan kategori sangat valid.
5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khairiman dan Elfizon (2020: 98) menunjukkan kelayakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa total skor 80 didapatkan dari penilaian ahli media dan masuk kedalam kategori valid. Penilaian dari guru terhadap aspek kepraktisan mendapat nilai rata-rata 63 dengan persentase 84% dan termasuk kedalam kategori sangat praktis.
6. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sapitri dan Bentri (2020: 7) menunjukkan kelayakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan nilai 4,44 untuk uji validitas materi dan nilai 4,67 untuk validitas media serta nilai 4,50 untuk uji kepraktisan dengan kategori sangat rasional.
7. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2020: 47-48) menunjukkan kelayakan *articulate storyline*. Hasil penelitian menunjukkan nilai yang diperoleh dari ahli media yakni 4,51 dengan kategori sangat valid, nilai 4,3 diperoleh dari ahli materi dengan kategori sangat valid dan nilai 4,53 dengan kategori sangat valid dari guru.
8. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yasin (2020: 170) menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelayakan teoritis memperoleh nilai 3,94, dengan nilai validasi format media sebesar 3,96, dan validasi ahli materi sebesar 3,92. Dengan perolehan nilai tersebut, media pembelajaran *articulate storyline* dinyatakan layak untuk digunakan.

9. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arwanda, dkk (2020: 197-199) menunjukkan bahwa secara teori, *articulate storyline* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Rata-rata nilai validitas aspek media sebesar 92,86% sedangkan aspek materi memperoleh nilai 94,44%. Kualitas pembelajaran meningkat dari 57% menjadi 78%. Rata-rata nilai validasi ahli materi dan ahli media sebesar 4,23. Respon guru terhadap media pembelajaran *articulate storyline* memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,73.
10. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khusnah, dkk (2020: 197) menunjukkan bahwa *articulate storyline* telah memenuhi kriteria valid dan praktis sebagai media pembelajaran. Aspek media memperoleh nilai 4,75, aspek materi dengan nilai 4,69, angket guru memperoleh nilai 3,94, soal evaluasi memperoleh nilai 4,79, serta RPP memperoleh nilai 3,78. Serta kepraktisan dengan perolehan nilai sebesar 94%.

