

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, ekonomi, budaya, bahkan dalam bidang pendidikan (Akbar, et al, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sekolah harus menyiapkan dan mengembangkan *learning resources* (sumber belajar) bagi guru dalam proses pembelajaran di sekolah (Samsinar, 2020). Sumber belajar sendiri merupakan tempat atau lingkungan alam sekitar yaitu dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumber belajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan, dan sebagainya (Hasyim, 2019).

Penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Sadiyah, 2021). Hal ini dikarenakan pada era ilmu pengetahuan, teknologi, dan komputerisasi dapat menjadi sarana dan prasarana dalam membantu pemahaman suatu materi (Zulpar, et al., 2020). Dalam pembelajaran terdapat beberapa aktivitas yang saling terpadu, yaitu aktivitas mengajar, belajar, dan sumber belajar (Samsinar, 2020).

Pendidik adalah teladan yang paling utama dan dapat berkomunikasi langsung dengan peserta didik dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Melihat peristiwa tersebut, pendidik dituntut untuk lebih mengembangkan kecerdasan, keterampilan dan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik perhatian peserta didik untuk ikut aktif dalam pelaksanaan pembelajaran (Hasriadi, 2022). Apabila kebutuhan sumber belajar belum terpenuhi bagi setiap siswa, hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran bagi siswa untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah (Sadiyah, 2021).

Media pembelajaran berperan besar terhadap hasil pembelajaran, berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran tersebut tergantung dari kualitas media pembelajaran yang digunakan (Zulpar, et al., 2020). Di antara sumber belajar yang telah banyak digunakan, Sumber belajar utama yang dapat digunakan adalah berupa sumber belajar elektronik yang didukung dengan teknologi jaringan komputer atau internet (Herlambang, et al., 2019). Hal ini dikarenakan metode pembelajaran di era 4.0 mengharuskan adanya perubahan strategi pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran digital daring (Sadiyah, 2021).

Multimedia interaktif adalah media yang dapat menyampaikan suatu informasi melalui presentasi yang dimana dapat disampaikan dan menyalurkan pesan dari beberapa sumber yang sudah direncanakan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang sangat kondusif yang dimana penerimaannya dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan cara yang efisien dan efektif (Mubarok, 2020). Multimedia Interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain

yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Rosanti, et al., 2020). Penerapan multimedia interaktif di kelas merupakan suatu cara untuk memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi yang dibawakan sehingga siswa akan lebih jauh memahami materi yang disajikan. Kelebihan dari Multimedia Interaktif adalah memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri, tidak harus bergantung pada guru/instruktur. Peserta didik dapat memulai belajar kapan saja dan mengakhiri sesuai dengan keinginannya (Rosanti, et al., 2020).

Media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran adalah media *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak (software) yang dapat digunakan untuk mendemonstrasikan dan membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat diakses atau dioperasikan melalui perangkat smartphone maupun laptop (Agustina, et al., 2022). Media interaktif berupa software *Articulate Storyline* memiliki kelebihan diantaranya adalah tampilan yang simple seperti *power point*, fitur yang lengkap seperti *flash* sehingga bisa membuat animasi juga (Rianto, 2020). *Articulate Storyline* dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan scene dan slide yang dikombinasi dengan dukungan menu- menu teks, gambar, animasi, video, audio, hingga kuis (Safira, et al., 2021). Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Shidik, et al (2021), dengan mendapatkan respon dan antusiasme dari peserta kegiatan, dimana 90% peserta memberikan tanggapan serta respon yang positif terkait dengan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan program *articulate storyline*, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *articulate storyline* ini merupakan aplikasi yang sangat bagus untuk digunakan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif, dan tentunya aplikasi *articulate storyline* ini mudah untuk digunakan oleh pemula.

Berdasarkan hasil wawancara dari seorang guru biologi kelas X IPA SMAS Pelita Karya, yang dilaksanakan pada tanggal 17 November 2022 diperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang sulit memahami materi virus pada pembahasan siklus hidup virus. Selain itu beliau menjelaskan bahwa, jumlah peserta didik pada kelas X IPA SMAS Pelita Karya, tahun akademik 2022/2023, berjumlah 24 orang. Selain itu, beliau juga menjelaskan bahwa, ditinjau dari nilai ulangan harian pada materi virus, hanya 50% dari peserta didik yang mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan standar KKM sebesar 75. Beliau juga menjelaskan bahwa, sumber belajar yang selama ini digunakan hanya berupa buku paket atau buku sidak yang diterbitkan oleh penerbit tertentu. Beliau menjelaskan, bahwa sumber belajar tersebut belum sepenuhnya mendukung kebutuhan siswa dalam memahami suatu materi karena pada saat proses pembelajaran masih ada yang suka bercerita dengan teman disebelahnya, dan ada juga yang masih menggunakan handphone pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak dapat memperhatikan materi yang diajarkan. Selain itu, beliau juga menjelaskan bahwa pada proses pembelajaran beliau belum pernah menggunakan multimedia interaktif, untuk itu beliau sangat setuju apabila terdapat pengembangan dari multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* khususnya pada materi virus agar terdapat variasi lagi di dalam mengajar dan tidak hanya itu, beliau juga berharap multimedia interaktif berbasis *articulate*

storyline tersebut menarik dan mudah digunakan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Selain permasalahan pada media pembelajaran berupa buku paket atau sidak yang digunakan, fasilitas berupa mikroskop elektron transmisi yang digunakan untuk mengamati virus belum tersedia di laboratorium sekolah, sehingga peserta didik belum bisa mengamati virus secara langsung. Sedangkan pada umumnya materi virus merupakan materi abstrak yang tidak dapat langsung ditemukan atau dilihat di kehidupan sehari-hari siswa. Materi virus termasuk materi konseptual yang kompleks karena berisi tentang ciri, struktur, reproduksi, dan peranan virus. Oleh sebab itu, media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran materi konseptual seperti materi virus agar materi yang bersifat abstrak dapat menjadi konkret. Sehingga variasi dalam penggunaan media pembelajaran perlu untuk ditambahkan, salah satunya dapat menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*, karena pada aplikasi ini sudah tersedia berbagai macam fitur interaktif seperti fitur *quizzing*, *character*, *caption*, *trigger*, *controls*, *marker*, *scrolling panel*, dan *flash*. Fitur interaktif yang disediakan oleh *Articulate Storyline* ini dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi virus yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik dengan tujuan agar dapat tercapai hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi virus, karena media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline ini dapat menyajikan materi virus menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar setiap peserta didik khususnya siswa kelas X IPA SMAS Pelita Karya. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi virus untuk siswa kelas X IPA SMAS Pelita Karya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi virus?
- 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi virus?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi virus.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi virus.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*, yang dapat diakses oleh siapapun agar materi virus mudah dipelajari.
- 2) Didalam media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini memuat kompetensi dasar, kompetensi inti, deskripsi singkat materi virus, isi materi virus, evaluasi, glosarium, petunjuk penggunaan media pembelajaran, dan profil pengembang media pembelajaran yang mudah untuk dioperasikan.
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbentuk halaman web (*HTML5*).
- 4) Isi media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, serta merujuk pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).
- 5) Media pembelajaran ini membahas tentang materi virus.
- 6) Tingkat penggunaan media pembelajaran adalah Sekolah Menengah Atas.

E. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini, yaitu :

- 1) Bagi Peneliti
 - a. Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan *software Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang interaktif.
 - b. Dapat memperkenalkan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran kepada peserta didik, dengan harapan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga mencapai pencapaian hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, hal ini memberikan kontribusi positif bagi peneliti dalam persiapan menjadi calon guru di masa depan.
- 2) Bagi Peserta didik
 - a. Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran virus yang disampaikan, sehingga dapat tercapai hasil belajar yang lebih baik.
 - b. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara individual maupun secara kelompok, untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi Pendidik
 - a. Dapat mempermudah penyampaian materi saat proses pembelajaran
 - b. Dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas dari pendidik pada saat proses mengajar.
- 4) Bagi Sekolah

Dapat membantu dalam penyesuaian dengan Kurikulum Merdeka yang mengharuskan pemanfaatan TIK untuk memperkaya proses pembelajaran. Ini mencakup penggunaan komputer, perangkat lunak pembelajaran, internet, dan berbagai alat teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.