

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses aktualisasi siswa melalui berbagai pengalaman belajar. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan salah satunya tergantung pada proses belajar yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung. Tujuan pendidikan nasional di Indonesia adalah mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan (Pasaribu, 2017).

Tujuan pendidikan nasional diwujudkan dalam kurikulum 2013 yang menekankan standar kompetensi lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam kurikulum 2013 menerapkan suatu pendekatan yaitu Student Centered Learning yang mana siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan guru akan memfasilitator siswa dalam mencari informasi dari berbagai sumber serta mendiskusikan informasi yang didapat (Prasetyawati, 2016).

Kimia merupakan salah satu cabang dari Sains, dimana karakteristik dari materi pelajaran kimia itu sendiri yang sebagian besar konsepnya bersifat abstrak. Pembelajaran kimia termasuk pembelajaran yang sulit dapat dilihat dari rata-rata pencapaian nasional pembelajaran kimia yaitu 50,99. Materi kimia menyajikan teori-teori, konsep-konsep, dan hukum-hukum salah satunya materi Hidrokarbon. juga materi ini merupakan materi membutuhkan waktu cukup banyak dalam penyampaian materi dikelas. Pada kurikulum 2013 menuntut dalam pembelajaran kimia harus adanya kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan pengalaman atau contohnya yang ada didalam kehidupan sehari-hari .

Kondisi sekolah pada saat pandemik Covid-19 mengharuskan siswa untuk belajar mandiri dirumah sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi hidrokarbon ini. Hasil wawancara dari salah satu guru SMAN 10 Kota Jambi yaitu pada saat mengajar materi hidrokarbon siswa mengalami masalah untuk pemberian nama pada senyawa hidrokarbon. Hal ini dikarenakan respon siswa yang kurang. Dan juga kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Konsep hidrokarbon sangat luas, bersifat abstrak dan memiliki jalinan antar konsep, sehingga dalam mempelajarinya perlu kesinambungan. Materi tersebut memuat materi yang sangat banyak dengan alokasi waktu yang sangat terbatas sehingga dianggap perlu penanganan khusus. Maka dari itu baik guru dan siswa menghendaki sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Disinilah guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar dengan memilih model, metode, pendekatan dalam pembelajaran, dan media yang sesuai dengan materi. Penggunaan media yang tepat merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak pula media pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru dalam mengajar, dan membantu siswa belajar lebih produktif serta membuat siswa lebih berfikir kreatif dalam belajar.

Menurut Arifin, dkk (2019) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa. Dengan berinovasi menggabungkan teks, animasi, video, suara, dan grafik menjadi multimedia yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Salah satu multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

Menurut Pratama (2018) *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak atau software yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Keunggulan media ini memudahkan pembelajaran karena memiliki fitur-fitur seperti movie, gambar, character, animasi dan lain-lain yang mudah digunakan. Fitur *Articulate Storyline* yang lengkap layaknya flash dan interface semudah power point menjadikan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Dan juga dapat publikasi hasil proyeck *Articulate Storyline* berupa media berbasis web yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti tablet, laptop, maupun *smartphone*.

Menurut Kumar dalam (Yasin, 2017) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran akan lebih bermakna dan efektif dalam mengajar konsep sains, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media. Pemanfaatan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran merupakan suatu cara yang efektif untuk menarik perhatian siswa, kualitas belajar siswa akan meningkat pemahaman siswa dan pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan efisien dibanding pembelajaran yang konvensional.

Menurut Nazalin dan Muhtadi (2016) pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA” Produk multimedia yang dihasilkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada materi hidrokarbon.

Menurut Syabri dan Elfizon (2020) pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika“ hasil penelitiannya yaitu, pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar listrik dan Elektronika menggunakan *software Articulate Storyline* dinyatakan valid dan

praktis untuk digunakan dengan hasil akhir penilaian validitas ahli materi aspek isi diperoleh hasil dengan kategori valid dan dari aspek pembelajaran diperoleh hasil dengan kategori valid. Sedangkan validitas ahli media aspek teknis media diperoleh hasil dengan kategori valid dan aspek fungsional media diperoleh hasil dengan kategori valid. Analisis data penilaian praktikalitas media diperoleh hasil dengan kategori sangat praktis.

Menurut Yasin (2017) pada penelitian yang berjudul “Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA” menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan sangat layak secara teoritis dengan skor sebesar 3,94.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dalam pembelajaran kimia belum menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* maka penulis tertarik untuk memilih judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Hidrokarbon Untuk SMA**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah model pengembangan 4D dapat digunakan untuk mengembangkan Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon ?
2. Bagaimana kelayakan Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon ?

3. Bagaimana penilaian guru terhadap Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon ?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan model 4D.
2. Dalam penelitian ini materi yang digunakan pada multimedia interaktif hanya pada materi alkana.
3. Pembuatan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Story 3*.
4. Penelitian ini hanya pada tahap uji coba kelompok kecil dikelas XI MIPA 2 SMAN 10 Kota Jambi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui model pengembangan 4D dapat digunakan untuk mengembangkan Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon.
2. Untuk mengetahui kelayakan Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon.
3. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon.

4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi hidrokarbon.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Adapun spesifikasi produk multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3* dihasilkan memuat Animasi, video, dan audio yang dapat menjelaskan materi hidrokarbon alkana.
2. Multimedia interaktif memuat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi, Video, Latihan soal, Game yang dibuat disesuaikan dengan pada silabus.
3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran baik di sekolah maupun diluar sekolah.
4. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif dipublikasikan kedalam format single file executable (EXE) atau html5 sehingga dapat digunakan di langsung di laptop dan *Smartphone*.

### **1.6 Definisi Istilah**

Adapun beberapa definisi istilah yaitu:

1. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan tombol pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin dilakukan.
2. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak atau *software* yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi.

## **1.7 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru, hasil penelitian diharapkan dapat menjadikan motivasi dalam pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar tentang materi hidrokarbon di kelas XI SMAN 10 Kota Jambi.
3. Bagi Peneliti, sebagai bahan kajian serta menambah wawasan dan dapat mendorong penelitian penerapan pembelajaran melalui system lebih lanjut guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan untuk guru tentunya dalam menentukan media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik.