

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad-21 ini berkembang sangat pesat. Semua negara berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) agar dapat menciptakan manusia yang berkualitas. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia ini perlu didukung oleh berbagai aspek kehidupan salah satunya pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Indonesia, 2003).

Pendidikan dibagi menjadi 3 yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan (Indonesia, 2003). Sekolah adalah contoh dari pendidikan formal. Sekolah merupakan salah satu tempat pendidikan yang berguna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu hal yang harus dimiliki sekolah yaitu sistem pembelajaran yang baik guna meningkatkan pengetahuan siswa.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ditahun 2020 ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) yang disiapkan oleh Kemendikbud merupakan penyederhanaan dari kurikulum nasional. Pada kurikulum tersebut dilakukan pengurangan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran sehingga guru dan siswa dapat berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya (Anonim, 2020).

Kimia adalah salah satu materi yang diajarkan di SMA, baik kelas X, XI, maupun XII. Materi Pelajaran Kimia di SMA/MA banyak berisi konsep- konsep yang cukup sulit untuk dipahami siswa, karena menyangkut reaksi-reaksi kimia dan hitungan- hitungan serta menyangkut konsep- konsep yang bersifat abstrak (Ristiyani & Bahriah, 2016). Salah satu materi kimia di SMA yaitu materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Menurut Sari, Ellizar, and Azhar (2019) materi larutan elektrolit dan non elektrolit adalah materi yang diajarkan di kelas X yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang kuat. Materi ini mencakup konseptual, faktual, dan prosedural. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari sifat daya hantar listrik larutan disebabkan karena materi yang dipelajari bersifat mikroskopik sehingga tidak dapat dibayangkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran kimia SMAN 10 Kota Jambi, beliau mengatakan bahwa situasi saat ini berbeda dengan situasi sebelumnya. Sebelumnya pembelajaran berlangsung secara tatap muka sekarang harus beralih menjadi pembelajaran online. Pada saat pembelajaran online beliau hanya menggunakan aplikasi whatsapp, google classroom dan google meet. Pada situasi saat ini respon siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada sub materi sifat daya hantar listrik larutan sedikit menurun. Hal ini dikarenakan ketidaksiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran. Maka dari itu baik guru maupun siswa membutuhkan multimedia interaktif pada mata pelajaran kimia terutama sub materi sifat daya hantar listrik untuk meningkat respon siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan respon siswa dalam belajar dapat menggunakan multimedia interaktif. Menurut Daryanto (2013) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi multimedia interaktif atau media interaktif adalah suatu media gabungan audio dan video yang yang berguna untuk mempengaruhi seseorang melalui perilaku interaktif.

Salah satu aplikasi pembuat multimedia interaktif yaitu *Articulate Storyline*. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dikarenakan aplikasi ini masih jarang digunakan dalam penelitian dan dipakai oleh guru dibandingkan dengan media

berbasis PowerPoint ataupun Adobe Flash. *Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline* cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu bersaing dengan media adobe flash (Amiroh, 2020). Menurut Yahya (2020) Program *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu smart brainware sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, word processing, laman personal dan LMS.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Hannafin and Peck. Yang mana pada model pengembangan ini terdapat tiga tahapan utama pada model pengembangan Hannafin and Peck ini diantaranya: (a) analisis kebutuhan, (b) desain dan (c) pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi (Hannafin and Peck, 1988). Menurut Tegeh, Jampel, & Pudjawan (2014) model desain Hannafin and Peck adalah model yang sederhana, namun elegam. Ketiga fase terhubung kegiatan “evaluasi dan revisi”. Model ini berfokus pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan

Terdapat beberapa penelitian yang memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline*, seperti penelitian yang dilakukan Amalia, Naswir, & Harizon, (2020) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kimia. Penelitian yang dilakukan Pratama (2018) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Al Barik

(Tutorial Gambar Grafik) yang menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sapitri & Bentri (2017) didapatkan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi dinyatakan layak digunakan. penelitian yang dilakukan oleh

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Sub Materi Sifat Daya Hantar Listrik Larutan Untuk SMA**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada sub materi sifat daya hantar listrik larutan untuk SMA?
2. Bagaimanakah hasil validasi ahli media dan materi terhadap multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada sub materi sifat daya hantar listrik larutan untuk SMA?
3. Bagaimana penilaian guru dan respon siswa terhadap multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada sub materi sifat daya hantar listrik larutan untuk SMA?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dilakukan di SMAN 10 Kota Jambi kelas X MIPA 1.

2. Pada fase uji coba, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil.

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada sub materi sifat daya hantar listrik larutan untuk SMA.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada sub materi sifat daya hantar listrik larutan untuk SMA.
3. Untuk mengetahui penilaian guru dan respon siswa terhadap multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada sub materi sifat daya hantar listrik larutan untuk SMA.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu :

1. Produk yang dihasilkan menggunakan Articulate Storyline 3.
2. Produk yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang di dalamnya berisikan animasi, video, suara, dan gambar yang sesuai dengan kuriulum darurat.

3. Multimedia interaktif ini memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi, latihan soal video yang berupa percobaan mengenai sifat daya hantar listrik larutan dan profil peneliti.
4. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif dipublikasikan kedalam format single file executable (EXE) atau html5 sehingga produk ini dapat digunakan tanpa perlu diinstal di komputer atau laptop dan smartphone pengguna.

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

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Meningkatkan semangat guru dalam mengajar.
 - b. Memberikan motivasi kepada guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar sehingga dapat meningkatkan ketercapaian kompetensi siswa.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

- b. Meningkatkan semangat belajar siswa.
- c. Meningkatkan ketercapaian kompetensi siswa siswa.

3. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* .

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dilihat dari ketercapaian kompetensi belajar siswa.