

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses terpenting dalam kehidupan sebagai upaya pembelajaran manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan pada seluruh aspek. Sehingga Pendidikan merupakan kebutuhan utama untuk proses perkembangan manusia. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang begitu pesat, pendidikan turut dipengaruhi agar dapat beradaptasi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mampu menggunakan teknologi yang ada pada saat ini untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Adaptasi yang dilakukan harus sejalan terhadap kurikulum yang berlaku pada saat ini yakni kurikulum 2013.

Pada Kurikulum 2013 menuntut perubahan pola dari *teaching centered learning* (TCL) ke arah *student centered learning* (SCL). Pada proses pembelajaran di sekolah tidak lagi berpusat pada guru atau berlangsung satu arah saja, melainkan siswa yang dituntut untuk berperan aktif pada proses pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013 siswa dibimbing untuk berpikir kreatif, kritis, dan inovatif serta dapat mengaitkan konsep yang telah dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran kimia merupakan bagian dari salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang menjadi mata pelajaran wajib di sekolah menengah atas (SMA). Menurut Surachman dkk (2015), mata pelajaran kimia yang diajarkan di tingkat sekolah menengah atas yang tidak hanya sekedar untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan siswa juga diharapkan mampu mengembangkan keterampilan

berpikir sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa dapat mengaplikasikan pada situasi kehidupan nyata. Kimia dikategorikan sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit. Menurut Wildanishaini (2015) Kesulitan pembelajaran kimia terletak pada kesenjangan yang terjadi antara pemahaman konsep dan penerapan konsep yang ada sehingga menimbulkan asumsi sulit untuk mempelajari dan mengembangkannya.

Pada era pendidikan saat ini, sudah seharusnya siswa berinovasi dan kreatif untuk mempersiapkan bekal dimasa depan. Hal ini merujuk pada data dari Badan Pusat Statistik, dilihat dari tingkat pendidikan per Agustus 2021, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) dari kalangan SMA, menempati urutan tertinggi kedua setelah SMK. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi pengangguran lulusan SMA adalah membekali peserta didik dengan keterampilan (*skill*) agar dapat menumbuhkan jiwa entrepreneur pada siswa. Salah satu upaya yang dilakukan dalam menumbuhkan jiwa wirausaha pada pembelajaran kimia yakni melalui pendekatan *Chemo-Entrepreneurship*. Dengan pendekatan *Chemo-Entrepreneurship* ini siswa dapat mengaitkan teori dengan keadaan lingkungan yang dapat menghasilkan suatu produk yang kreatif dan inovatif.

Menurut Wibowo dan Ariyatun (2018), konsep pendekatan *Chemo-Entrepreneurship* dapat mengajarkan siswa untuk mempelajari suatu keterampilan pengolahan suatu bahan menjadi produk yang memiliki manfaat dan bernilai ekonomi serta dapat memotivasi siswa untuk berwirausaha. Sehingga penggunaan pendekatan *Chemo-Entrepreneurship* pada mata pelajaran kimia dapat lebih menyenangkan karena memberi kesempatan siswa untuk mengoptimalkan potensinya agar menghasilkan suatu produk. Semangat kewirausahaan tercermin pada kegigihan, kerja

sama tim yang bagus, inovasi serta kreativitas sebagai tanda bahwa jiwa kewirausahaan tersebut telah ada pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi kimia pada kelas XI IPA SMAN 2 Kota Jambi, diperoleh informasi bahwa SMAN 2 Kota Jambi pada saat ini menerapkan kurikulum 2013 yang telah direvisi. Untuk sarana dan prasarana sudah cukup memadai, yakni tersedianya laboratorium komputer serta jaringan wifi yang mendukung. Hasil wawancara juga memberi hasil bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi asam basa kesulitan tersebut dapat dilihat dari presentase ketuntasan siswa dengan KKM 70. Siswa yang mencapai ketuntasan hanya sekitar 50%. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa, pendekatan *Chemo-Entrepreneurship* sudah pernah dilakukan dalam pembelajaran kimia namun hanya pada materi sistem koloid dan menunjukkan hasil yang cukup positif. Dari hasil wawancara didapat bahwa siswa kurang mampu melakukan pembelajaran secara mandiri, karena kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah dan tanpa dipengaruhi waktu dan tempat.

Berdasarkan analisis angket kebutuhan pada siswa kelas XII IPA di SMAN 2 Kota Jambi diperoleh sebanyak 95% siswa memiliki *smartphone* yang dibawa kesekolah, dan sebanyak 90% siswa menyatakan menggunakan *smartphone* untuk keperluan belajar. Sebanyak 50% siswa menyatakan kurang memahami materi asam basa. 50% siswa memilih konsep asam basa yang sulit dipahami. 95% siswa menyukai tugas dengan praktek langsung. Sebanyak 95% juga siswa menyatakan perlu adanya multimedia pembelajaran dan mereka menjawab multimedia tersebut akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang penyampaian suatu materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membantu guru, namun juga sebagai pembawa informasi pembelajaran sesuai dengan yang siswa butuhkan. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, karena pada multimedia pembelajaran interaktif ini siswa disuguhkan dengan alat perantara yang mengandung teks, gambar hingga video yang membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang akan disampaikan.

Articulate Storyline merupakan salah satu contoh multimedia pembelajaran interaktif yang menarik untuk digunakan sebagai penyampai materi dan informasi kepada peserta didik. Seluruh perintah animasi pada *Articulate Storyline* dapat dilakukan dengan menu “*trigger*” sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Menurut Nurfajriani dkk (2020) program *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yaitu *smart brainware* sederhana. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara *online* maupun *offline*.

Berdasarkan penelitian mengenai *Articulate Storyline* yang telah dilakukan oleh Alqadri dkk (2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Dengan Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually Dan Repetition (AIR)* Pada Materi Larutan Penyangga” dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan menggunakan software *Articulate Storyline* dengan model

pembelajaran *Auditory, Intellectually Dan Repetition (AIR)* dinilai valid , praktis, dan efektif serta bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang dibuktikan dengan presentase rata-rata keseluruhan aspek 95,0% (sangat valid). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mandasari dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Konfigurasi Elektron Elektronik Otomatis Mata Pelajaran IPA Di Masa Pandemi *Covid-19*” dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline* dinilai dapat membangkitkan motivasi bagi peserta didik dan serta bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Lelono dan Saptorini (2015) dengan judul “Peningkatan Kemampuan *Chemo-Entrepreneurship* Siswa Melalui Penerapan Konsep Koloid Yang Berorientasi *Life Skill* ” yang hasilnya menunjukkan bahwa Peningkatan kemampuan *chemo-entrepreneurship* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Pembelajaran yang berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* menjadikan siswa untuk lebih termotivasi meningkatkan kualitas dirinya dengan menumbuhkan jiwa *entrepreneur* dalam mempersiapkan kehidupannya di masa mendatang.

Dari beberapa penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Sejauh ini belum ada yang melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* pada materi asam basa. Multimedia pembelajaran interaktif berorientasi *Chemo- Entrepreneurship* akan lebih menarik karena dilengkapi dengan fitur visualisasi yang menarik, fleksibel dan praktis sehingga peserta didik dapat mempelajari ulang materi secara mandiri tanpa

terikat waktu dan tempat serta dapat membuat peserta didik mudah dalam memahami konsep terutama pada materi asam basa serta dapat meningkatkan minat peserta didik dalam berwirausaha. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* Pada Materi Asam Basa Kelas XI IPA SMAN 2 Kota Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* pada materi asam basa?
2. Bagaimana hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* pada materi asam basa?
3. Bagaimana penilaian guru dan respons siswa terhadap multimedia pembelajaran berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* pada materi asam basa yang dikembangkan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terpusat dan terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens.
2. Pengembangan multimedia menggunakan *Articulate Storyline* ini hanya mencakup materi asam basa.
3. Pada fase pengembangan, uji coba yang dilakukan sampai pada uji kelompok

kecil.

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* pada materi asam basa.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* pada materi asam basa.
3. Mengetahui penilaian guru dan respons siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* pada materi asam basa.

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru
Bermanfaat bagi guru karena guru lebih mudah dalam menyampaikan materi dan menambah pengetahuan mengenai media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik
Bermanfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami asam basa, meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, meningkatkan penguasaan materi yang diberikan oleh guru dan mempermudah peserta didik untuk sumber belajar mandiri.
3. Bagi peneliti
Untuk menambah wawasan dan mengembangkan kreativitas terhadap

pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi asam basa.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk dibuat dengan menggunakan *Articulate Storyline* dengan format web (html) atau *application file* yang dapat digunakan melalui laptop atau komputer.
2. Produk berupa multimedia interaktif ini dapat dibuka dalam bentuk exe yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone*.
3. Multimedia yang dikembangkan berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi, animasi, video, musik, dan latihan soal yang semuanya tercakup dalam *Software Articulate Storyline*.

1.7 Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk - produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif merupakan saluran komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik di kelas ataupun diluar kelas pada materi asam basa yang menggunakan teknologi elektronik sehingga lebih mudah diakses dan lebih menarik.
2. *Articulate storyline* adalah *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif. Format produk akhir yang dihasilkan dari *software* ini terdiri dari media berbasis web atau HTML5 atau berupa *application file* yang bisa dibuka bagi pengguna laptop, tablet, Android, dan Mac iOS.
3. *Chemo-Entrepreneurship* merupakan suatu pendekatan pembelajaran kimia

yang mengarahkan siswa untuk mengaitkan teori dengan objek nyata melalui suatu keterampilan pengolahan suatu bahan sehingga dapat menghasilkan produk yang memiliki manfaat dan bernilai ekonomi serta dapat memotivasi siswa untuk berwirausaha.