

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21 saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh dan memberi perubahan pada dunia pendidikan. Perubahan ini bermaksud memperbaiki sistem pendidikan menjadi lebih bermutu guna menciptakan generasi muda yang siap akan perubahan dunia yang sangat cepat (sari dkk, 2019: 54).

Pendidikan merupakan kegiatan rencana yang dapat mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kemampuan yang dimilikinya agar memiliki pengetahuan, pengendalian diri, kecerdasan serta kepribadian. Upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan merupakan bagian dari pengembangan potensi yang dimiliki oleh individu, agar sumber daya manusia dapat berkualitas, baik aspek kemampuan, kepribadian, serta tanggung jawab sebagai warga Negara.

Untuk mewujudkan fungsi pendidikan tersebut maka perlu dilakukan beberapa rencana dan proses, salah satunya adalah dengan proses pembelajaran. Pengkajian proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peranan seorang guru yang menjadi ujung tombak dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dalam hal proses pembelajaran para guru mengacu kepada peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2005 tentang standar proses pembelajaran yaitu “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi, aktif serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik “.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas mata pelajaran Fisika di SMA Negeri 14 Medan bahwa sarana dan prasarana yang

mendukung penggunaan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran belum memadai. Karena dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru cenderung menggunakan model konvensional, guru masih berpedoman pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa untuk menyampaikan materi pembelajarannya, serta menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi yang diberikan kepada peserta didiknya. Berdasarkan wawancara di peroleh juga hasil mengenai minat belajar fisika siswa yang masih rendah, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran masih terkesan monoton, terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi suhu dan kalor, keterbatasan dalam penyampaian materi yang diajarkan di sekolah kurang maksimal, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kreativitas siswa, belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *software articulate storyline*, dan Kurangnya kreatifitas guru dalam keterampilan pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan peserta didik mudah jenuh dalam proses pembelajaran.

Padahal teknologi peserta didik lewat media pembelajaran yang di sajikan. Peran media dalam proses pembelajaran pun sangat penting untuk memancing daya tarik peserta didik agar peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran (Suhaila, dkk. 2021). Peranan media sangat penting dalam pembelajaran fisika agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan mudah serta menarik minat belajar peserta didik. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat memancing stimulus peserta didik dalam menemukan konsep-konsep dari materi yang dipelajari dan melatih peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam membangun pengetahuannya. Berdasarkan hasil penelitian Setyahandani et al (2018), penggunaan media pembelajaran fisika berbasis *Android* berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan rata-rata skor 85% dari penilaian ahli media yaitu 86% dengan kriteria sangat layak.

Smartphone adalah perangkat komunikasi dengan banyak fitur yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya dengan ukuran yang kecil jika dibandingkan dengan komputer sehingga mudah di bawa untuk beraktifitas. Hasil survey

Gartner mengatakan bahwa pengguna *smartphone* dengan sistem operasi android mencapai 85,9% (Anggreni et al., 2022). Penggunaan *Android* berlaku di Indonesia khususnya di kalangan pelajar, namun pengguna *Android* hanya diperuntungkan untuk hiburan dan komunikasi semata tanpa adanya muatan pembelajaran (Marhadini&Akhlis, 2017). Penggunaan *Android* bisa dijadikan peluang untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat membantu peserta didik belajar tanpa batasan tempat dan waktu.

Setelah mengamati permasalahan di atas, peneliti mencoba menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru dan mudah dalam pengerjaannya, juga mendapatkan hasil yang efektif dan efisien. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*define, design, development, dan disseminate*). Dasar pemilihan penggunaan model 4D ini adalah karena setiap langkah-langkah tahap prosedur pengembangan dijelaskan dengan detail, apa saja yang akan dilakukan peneliti bila mengembangkan produk.

Adapun salah satu media yang dapat menjawab permasalahan tersebut adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Software Articulate Storyline* pada Materi Suhu dan Kalor di SMA Negeri 14 Medan”. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis perangkat lunak, banyak aplikasi yang dapat digunakan. Dari begitu banyak *software*, salah satu jenis *software* yang dapat di pakai dalam membuat media pembelajaran interaktif, yaitu *Articulate Storyline*.

Aplikasi *Articulate Storyline* ini memang masih jarang dipakai untuk membuat media pembelajaran karena membutuhkan spesifikasi komputer yang memadai dalam menjalankannya. Tetapi, di balik kekurangannya terdapat kelebihan berupa kemudahan fungsi navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang rumit. Bisa dikatakan bahwa pemula sekalipun dapat menggunakannya dalam membuat media pembelajaran. Menurut Yumini & Rakhawati (2015: 848) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun media pembelajaran bagi siswa sendiri secara mandiri.

Menurut Safitri & Alwen (2020) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, serta dapat menumbuhkan keinovatifan dan kekreatifan peserta didik dalam men-*desain* pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jalan permasalahan di tengah kesibukan guru saat ini. Dan media berbasis *Articulate Storyline* ini juga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan suatu alternatif keterbatasan kesempatan proses mengajar yang dilaksanakan oleh guru tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Fisika berbasis Software Articulate Storyline pada Materi Suhu dan Kalor di SMA Negeri 14 MEDAN”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Di tinjau dari latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Terbatasnya pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi suhu dan kalor.
2. Keterbatasan dalam penyampaian materi yang diajarkan disekolah kurang maksimal.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya peserta didik khususnya di SMA Negeri 14 Medan.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *software articulate storyline* materi suhu dan kalor di SMA Negeri 14 Medan.

1.3 Ruang Lingkup

Dikarenakan terdapat beberapa keterbatasan pada saat penelitian yaitu kemampuan dan waktu peneliti, serta agar penelitian ini lebih terarah dan memiliki ruang lingkup yang tidak terlalu luas, maka ruang lingkup yang akan di teliti yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik seperti media pembelajaran menggunakan *software articulate storyline*.
2. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Medan.
3. Adapun pokok bahasan akan di batasi pada materi Fisika yaitu suhu dan kalor.

1.4 Batasan Masalah

1. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *software articulate storyline 3* sebagai aplikasi pengembang.
2. Prosedur penelitian ini menggunakan model 4D dari Thiagarajan dengan 4 tahapan yakni *define, design, development, dan disseminate*.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA SMA Negeri 14 Medan.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan fokus permasalahan dapat ditarik rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada materi suhu dan kalor berbasis *software articulate storyline*?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline 3* pada mata pelajaran fisika materi suhu dan kalor di SMA Negeri 14 Medan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline 3* mata pelajaran Fisika materi suhu dan kalor di SMA Negeri 14 Medan?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada materi suhu dan kalor berbasis *software articulate storyline*.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* mata pelajaran fisika materi suhu dan kalor di SMA Negeri 14 Medan.

3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* 3 mata pelajaran Fisika materi suhu dan kalor di SMA Negeri 14 Medan.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Dapat menambah pengetahuan dan memotivasi pembelajaran Fisika yang tidak membosankan.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan berbasis *software articulate storyline* sebagai media pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini bisa memberikan referensi untuk menambah kualitas di sekolah.

