

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak ada negara maju yang tidak memiliki pendidikan yang baik. Artinya sumber daya yang berkualitas tinggi dihasilkan di negara yang memiliki sistem pendidikan yang baik. Akibatnya, pendidikan sangat penting bagi setiap orang atau bahkan suatu bangsa. Pendidikan ialah mengubah perilaku manusia. Pendapat lain menurut Oemar Hamalik, Pendidikan didefinisikan sebagai tahap penyesuaian diri dengan lingkungannya serta mengubah dirinya sehingga dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Hidayat et al., 2019: 24).

Perlu dikaji bahwa tujuan pendidikan tidak lain agar setiap individu mampu mengembangkan potensi yang telah dimilikinya sehingga menghasilkan suatu kematangan yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, kecerdasan serta keterampilan-keterampilan yang dimilikinya. Namun, perlu juga diketahui tiga komponen utama: guru, siswa, dan kurikulum membentuk proses pembelajaran (Sagala, 2013: 64). Sebagaimana tercantum dalam pasal 1 ayat 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang mengemukakan bahwa interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar adalah proses pembelajaran.

Tujuan fisika adalah untuk menghasilkan acuan yang koheren dan membingkainya menjadi suatu bagan berpikir, yaitu suatu aktivitas logika yang menghubungkan konsep-konsep tertentu (Rosyid et al., 2015).

Materi usaha dan energi adalah materi berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Sebagaimana dikemukakan oleh Resnick dan Walker (2011: 140) bahwa, *“One of the fundamental goals of physics is to investigate something that everyone talks about: energy. The topic is obviously important. Indeed, our civilization is based on acquiring and effectively using energy. For example, everyone knows that any type of motion requires energy”*.

Meskipun materi ini adalah salah satu dasar dalam pelajaran fisika, tetapi pada prakteknya tidak banyak siswa yang memahami materi dengan baik. Sebagaimana

penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ady dan Wurliani (2022) tentang kesulitan belajar siswa, diperoleh persentase sebesar 74,19% siswa sulit memahami materi. Angket yang diberikan oleh peneliti kepada 25 siswa Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur'an Yayasan Islamic Centre menunjukkan bahwa 40% siswa tidak menyukai pelajaran fisika. Selain itu, melalui hasil *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata 52,4. Data ini membuktikan bahwa selain minat belajar yang rendah, siswa juga mengalami kesulitan dalam belajar fisika. Faktor tersebut dipengaruhi oleh penyampaian materi oleh guru yang tidak tuntas mengingat waktu yang mendekati pelaksanaan ujian, sehingga hanya menyampaikan poin-poin utama dari materi itu saja. Selain itu, faktor lainnya adalah kurangnya penyajian materi.

Melalui wawancara dengan guru fisika, diketahui bahwa penyajian materi dilakukan dengan penjelasan langsung, tanya jawab, dan latihan soal. Lebih lanjut, untuk media yang biasa digunakan adalah *powerpoint* dan juga demonstrasi. Penggunaan media berupa aplikasi dari *Smartphone* belum pernah dilakukan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada siswa menunjukkan 87% siswa sudah memiliki *smartphone*, fasilitas pendukung terlaksananya proses pembelajaran seperti komputer, dan *projector* juga terpenuhi. Namun jika hanya mengandalkan penggunaan demonstrasi dan penyajian materi dari sumber buku, maka tidak memberikan interaksi yang baik kepada siswa terhadap pembelajaran. Siswa memahami materi hanya melalui paparan yang didengar dan dilihat, tidak ada kontak langsung yang dilakukan siswa.

Mengatasi masalah di atas adalah dengan memperbaiki media pembelajaran. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk mengalami pengalaman belajar, yang ditentukan oleh interaksi siswa dengan media (Nizwardi & Ambiyar, 2016). Menurut Heinich (2002) media di defenisikan sebagai, "*a medium is a channel of communication....the term refers to anything that carries information between a source and a reciever. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instructor*".

Media menjadi penghubung guru dengan siswa, untuk meningkatkan motivasi supaya mampu mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Jika dilihat dari kebutuhan, siswa membutuhkan media berisi materi yang

dikemas secara menarik. Hal ini dapat membantu mereka memahami materi usaha dan energi.

Kemunculan dan kemajuan TIK saat ini memberi kesempatan dan perluasan hubungan antara dosen/guru/ahli dengan mahasiswa, terjadi tanpa batasan ruang atau waktu (Fahyuni, 2017). Seiring kemajuan teknologi ini memberikan tantangan kepada pendidik lebih kreatif dalam memilih dan menyampaikan materi pelajaran. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan *software* yang tersedia melalui perangkat komputer.

Penggunaan media pembelajaran merupakan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fisika. Untuk mencapai tujuan tersebut, Menurut Arsyad (2002), ada kriteria dalam memilih media antara lain tujuan, lama pemakaian, biaya, serta kualitas. Dimulai dengan memperhatikan berbagai kendala pengguna, selanjutnya memperhatikan pemilihan materi yang sesuai stimulus siswa. Memperhatikan kriteria tersebut diputuskan untuk mengembangkan media berbantuan Articulate Storyline 3.

Articulate Storyline merupakan perangkat authoring tools dalam pembuatan e-learning, digunakan untuk membuat berbagai media, seperti: LMS, Video Interaktif, Articulate Quiz, dan multimedia. Kelebihan dari software ini adalah brainware pintar yang sederhana, juga memudahkan pengguna untuk mempublikasikan secara daring maupun luring (Chiasson, 2016). *Software* ini sangat menarik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran.

Pengembangan Articulate Storyline 3 dapat dijadikan solusi, karena mampu membuat presentasi yang komprehensif dan kreatif serta dilengkapi dengan timeline, film, gambar, dan karakter yang mudah digunakan. fitur lainnya. Selain tidak hanya menjelaskan materi saja tetapi juga dapat menampilkan video dan evaluasi.

Pembelajaran berbantuan teknologi berpengaruh secara signifikan, karena mampu mengarahkan perhatian ke kegiatan pembelajaran (Kintoko, 2019). Media juga mampu menggugah dan membawa siswa pada suasana gembira, dimana terdapat keterlibatan emosional dan mental (Nizwardi & Ambiyar, 2016).

Penggunaan perangkat mobile (*Smartphone, PDA, Laptop* atau *PC*) sudah tidak asing lagi di kalangan pelajar. *Smartphone* yang sedang menjadi tren adalah Android. Android ialah sistem operasi media digunakan pada perangkat *smartphone*

menjalankan aplikasi yang tersedia, sehingga pengembangan media berbantuan *Articulate Storyline 3* dapat dilakukan.

Ditinjau dari penelitian terdahulu mengungkapkan keefektifan penggunaan *Articulate Storyline* pada pengembangan media pembelajaran dasar listrik elektronika yang dilakukan oleh Syabri dan Elfizon (2020), menunjukkan respon positif. Selain itu dari hasil validasi ahli media dinyatakan valid dan sangat praktis penggunaannya sebagai media pembelajaran dan juga layak digunakan. Dengan demikian, penggunaan pengembangan *Articulate Storyline* diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan dalam uraian tersebut, peneliti ingin mengembangkan media yang dirumuskan dalam sebuah judul **“PENGEMBANGAN MEDIA BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATERI USAHA DAN ENERGI UNTUK SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH SWASTA TAHFIZIL QUR’AN YAYASAN ISLAMIC CENTRE SUMATERA UTARA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Guru bukan sumber belajar melainkan fasilitator
2. Selama ini pembelajaran berpusat pada guru, salah satunya adalah demonstrasi sehingga tidak mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran
3. Kurangnya penggunaan animasi
4. Belum dikembangkannya media berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi Usaha dan Energi di kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur’an Yayasan Islamic Centre

1.3 Batasan Masalah

Memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media dikembangkan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi usaha dan energi untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur'an Yayasan Islamic Centre Sumatera Utara
2. Pengembangan disesuaikan dengan langkah-langkah penelitian *Research and Development (R&D)*
3. Pengujian produk berfokus pada penilaian kualitas aplikasi dan uji efektivitas pengguna untuk meningkatkan pengetahuan

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi usaha dan energi untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur'an Yayasan Islamic Centre Sumatera Utara?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi usaha dan energi untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur'an Yayasan Islamic Centre Sumatera Utara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kelayakan media berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi usaha dan energi untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur'an Yayasan Islamic Centre Sumatera Utara
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi usaha dan energi untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur'an Yayasan Islamic Centre Sumatera Utara

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian, “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Materi Usaha dan Energi Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Swasta Tahfizil Qur’an Yayasan Islamic Centre Sumatera Utara”, maka diharapkan dapat memberi manfaat untuk :

1. Guru bidang studi
Sebagai bahan masukan/informasi pembuatan dan penggunaan media di kelas
2. Bagi siswa
Meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar, serta penguasaan materi yang diberikan guru melalui media berbantuan *Articulate Storyline 3*
3. Bagi sekolah
Sebagai bahan masukan/informasi pembuatan dan penggunaan media di sekolah
4. Bagi peneliti
Untuk dapat mengembangkan media yang diharapkan berpengaruh sebagai bahan referensi dalam mengajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran ini berbentuk *aplikasi*
2. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan dalam bentuk *DVD, Flashdisk, dan lainnya*
3. Media pembelajaran yang dihasilkan disediakan petunjuk penggunaan agar pengguna tidak mengalami kesulitan
4. Media pembelajaran menggunakan aplikasi ini menarik perhatian siswa, karena dilengkapi audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi
5. Media dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya
6. Materi yang digunakan dalam media sesuai dengan buku yang digunakan sekolah dan sumber lain yang relevan

1.8 Defenisi Operasional

1. Menurut Hasan et all. (2021), Media menjadi penghubung guru dengan siswa untuk meningkatkan motivasi supaya mampu mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermakna
2. Menurut Chiasson (2016), *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak (software) authoring tools yang digunakan dalam pembuatan e-learning.
3. *Android* adalah sistem operasi yang digunakan dalam perangkat *smartphone* untuk menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia