

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, penggunaan teknologi sudah menjadi hal yang lumrah. Sudah sewajarnya dunia pendidikan menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran. Hal ini juga berlaku di dunia pendidikan. Istilah “teknologi pendidikan” dikembangkan pada saat ini. Teknologi pendidikan adalah kerangka kerja metodis untuk mengatur, menggunakan, dan mengevaluasi semua upaya instruksional dan pembelajaran. Hal ini memerlukan fokus pada teknologi dan sumber daya manusia, serta keterkaitan keduanya, untuk mencapai jenis pendidikan yang lebih efektif (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sebaliknya, Yusuf (2012) menegaskan bahwa teknologi pendidikan adalah pendekatan metodis yang dirancang untuk mengatasi tantangan pengajaran dan pembelajaran. Dalam Selwyn (2011), Muffoletto menegaskan bahwa teknologi pendidikan tidak terbatas pada perangkat, peralatan, komputer, atau artefak lainnya. Perspektif ini menguatkan pernyataan ini. Perspektif ini berkonsentrasi pada metode dan prosedur yang menghasilkan hasil yang diinginkan. Teknologi pendidikan adalah sebuah sistem yang membantu siswa dalam mencapai tujuan mereka dengan memfasilitasi pembelajaran mereka, menurut sejumlah perspektif ini.

Kimia merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan alam yang terkesan sulit. Siswa melihat kimia sebagai sesuatu yang membosankan, menantang, dan tidak menarik karena ketergantungannya pada hafalan dan perhitungan yang ekstensif. Selain itu, guru yang memberikan pengajaran dengan cara yang monoton (Rohimat, 2021). Konsep laju reaksi sulit untuk dipahami, karena buku teks sering kali hanya memberikan pengertian deskriptif tentang faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi. Pada saat yang sama, anak-anak mungkin terlalu lesu untuk terlibat dalam membaca dan gagal mengasimilasi konten sampai

mereka melihat proses yang sedang berlangsung. Sebaliknya, siswa harus memiliki kemampuan untuk memeriksa komponen-komponen yang ada (Christian et al., 2019). Selain itu, laju reaksi mencakup konsep-konsep abstrak dan membutuhkan perhitungan kimia yang rumit, yang menunjukkan bahwa siswa harus memiliki pemahaman tentang prinsip-prinsip penting lainnya, seperti stoikiometri dan konsentrasi (Suryati, 2013).

Fase pertama dari proses pembelajaran bersifat sepihak dan sebagian besar terfokus pada guru. Dalam konteks ini, guru (sumber belajar) memberikan informasi kepada siswa semaksimal mungkin. Prosedur pembelajaran saat ini menghambat kemampuan siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kebiasaan kognitif mereka. Kurikulum 2013 tidak lagi memprioritaskan guru sebagai titik fokus pembelajaran. Siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Selain itu, pendidikan harus relevan. Misalnya, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dengan melihat objek pembelajaran mereka atau dengan melakukan eksperimen untuk menemukan konsep. Media pendidikan dapat digunakan untuk memfasilitasi penyampaian konten selama proses pembelajaran. Menurut Surayya (2012), media pendidikan adalah alat bantu yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar. Pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan difasilitasi oleh media pembelajaran, yang menawarkan penjelasan tentang pentingnya pesan atau informasi yang disampaikan.

Selain menawarkan materi pendidikan yang menarik, model pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka. Paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan instruksional yang berharga untuk mengatasi berbagai hambatan pembelajaran di bidang kimia. Pendekatan pendidikan ini cocok untuk disiplin ilmu yang berhubungan langsung dengan situasi dunia nyata karena potensinya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, memberi mereka wawasan tentang peran orang dewasa melalui pembelajaran berbasis pengalaman, dan mempersiapkan mereka untuk belajar secara mandiri. (Redhana, 2007). Model PBL dipilih karena berbagai alasan, yaitu elemen

pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menghasilkan kepuasan melalui perolehan pengetahuan baru. Siswa termotivasi untuk meneliti pengetahuan yang mereka miliki dan kemudian menumbuhkan keterampilan belajar mandiri untuk mengatasi kekurangan yang ada (Wasonowati et al., 2014).

Teknologi yang sedang berkembang ini memiliki potensi untuk menghasilkan materi pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sistem komunikasi berbasis komputer yang secara efisien menghasilkan, menyimpan, menampilkan, dan mengambil informasi dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, suara, video, dan animasi. Sumber daya pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Menurut Kholifah dan Santosa (2016) *Articulate Storyline* adalah aplikasi *e-learning* yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembuatan materi pembelajaran interaktif. Perangkat lunak *Articulate Storyline* memungkinkan integrasi karakter animasi, video, *Flash* (SWF), dan *slide* ke dalam sebuah presentasi. *Articulate Storyline* menawarkan banyak sekali tema menarik yang dapat mendorong pengembangan yang lebih cepat. Desain yang mudah digunakan dari instrumen ini akan memudahkan penggunaannya oleh para guru.

Hasil penelitian Nurfajriani, Siti Hajar dan Nur Halimah (2020) yang berjudul “Pengaruh Multimedia *Articulate Storyline* Berbasis *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Laju Reaksi” Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menerima instruksi menggunakan multimedia *Articulate Storyline*, yang didasarkan pada *Discovery Learning*, menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang unik dibandingkan dengan yang tidak.

Lebih lanjut, temuan penelitian oleh Nurul Kholifah dan Agus Budi Santosa (2016) menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas XI TAV 1 di SMK Negeri 1 Madiun terhadap media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak *Articulate* pada mata pelajaran Elektronika Dasar dinilai baik dan hasil belajar siswa yang menggunakan perangkat lunak *Articulate* pada mata pelajaran Elektronika Dasar untuk kelas XI TAV 1 di SMK Negeri 1 Madiun dinilai memuaskan. Hasil penelitian Zahratul Munawarah, dkk pada (2021) yang berjudul

“pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembelajaran kimia kelas XI MIPA AMAN 1 Utan” menyimpulkan bahwa multimedia interaktif yang berbentuk APK dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Laju Reaksi**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Siswa menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam mempelajari tingkat respons karena kompleksitas topik dan kesulitan dalam pemahaman.
2. Guru lebih suka menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya-jawab, dan penugasan ketika mengajar tentang informasi tingkat respons. Metode-metode ini kurang menarik bagi anak-anak.
3. Media pembelajaran yang disediakan sebagian besar terdiri dari materi tertulis, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan menghambat partisipasi aktif siswa.
4. Perlunya menciptakan media pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan kegiatan belajar mengajar melalui pemanfaatan teknologi.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media interaktif menggunakan *Articulate Storyline* untuk melibatkan siswa dalam Pembelajaran Berbasis Masalah.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* yang didasarkan pada Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan konten laju reaksi.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Articulate Storyline* adalah solusi media interaktif yang digunakan untuk proses pembelajaran.
2. Paradigma pembelajaran yang digunakan disebut sebagai model *Problem-Based Learning* (PBL).
3. Penelitian ini akan berfokus pada materi Laju Reaksi.
4. Penelitian ini hanya melibatkan ahli materi, ahli media, dan akademisi kimia.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi laju reaksi yang memenuhi standar BSNP?
2. Bagaimana respon guru kimia terhadap media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi laju reaksi?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah, sebaga berikut:

1. Mengetahui kelayakan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi laju reaksi yang memenuhi standar BSNP?
2. Mengetahui respon guru kimia terhadap media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi laju reaksi?

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi proyek penelitian di masa depan dan dapat memberikan referensi kepada berbagai khalayak, khususnya mereka yang berkecimpung di bidang pendidikan, untuk pengembangan materi pembelajaran *Articulate Storyline*.

2. Bagi guru

Menyediakan sumber daya bagi para guru untuk memanfaatkan media guna meningkatkan penyajian kurikulum, khususnya dalam mata pelajaran yang intensif secara visual, dan membantu mereka dalam mengembangkan kesempatan belajar yang menarik.

3. Bagi siswa

Memanfaatkan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap kurikulum kimia dan diharapkan dapat meningkatkan keinginan mereka untuk terlibat dalam studi kimia.