

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era modern merupakan aspek yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Pendidikan memegang peranan penting dan membawa pengaruh yang besar disetiap sendi kehidupan manusia dan dapat mendorong perubahan kemampuan seseorang (Rahmat, 2014: 9). Sejalan dengan hal tersebut UU RI No. 20 tahun 2003 menyatakan 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. Pendidikan sebagai proses pengembangan pribadi yang optimal memberikan hubungan yang kuat antara individu dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan pendidik, dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar sehingga dapat belajar dengan baik (Fathurrohman, 2017: 36). Proses pengajaran tidak hanya sebatas pada penyampaian materi ajar, atau memberikan stimulus sebanyak-banyaknya oleh guru kepada siswa, tetapi juga memerlukan suatu konsep yang didesain agar bahan ajar yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik dan jelas (Fathurrohman, 2017: 34).

Kustandi & Darmawan (2020: 15) mengatakan dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran memiliki faktor utama yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Wena (2010: 11) mengatakan jika hal ini tidak diperhatikan maka efektivitas pembelajaran menjadi tidak maksimal. Dalam praktiknya metode pembelajaran yang bersifat ceramah masih menjadi kebiasaan dalam proses mengajar di dalam kelas. Metode ini masih cenderung terpusat pada guru daripada memberikan kesempatan yang lebih besar untuk siswa mengkontruksi sendiri pengetahuannya.

Wena (2010: 202) mengatakan metode ceramah yang bersifat dominan dapat menyebabkan pengaruh negatif seperti siswa akan cepat jenuh dan kurangnya konsentrasi dalam memperhatikan materi. Waktu pembelajaran di kelas juga semakin minim sejak adanya COVID-19. Hal ini membuktikan metode ceramah tidak lagi cocok jika digunakan dalam pembelajaran dan juga dibutuhkan suatu media yang tepat untuk mempercepat waktu dan memaksimalkan proses pembelajaran serta dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang disebar kepada 35 siswa diperoleh : 1) Sejumlah 32 siswa mengatakan pembelajaran fisika terutama materi fluida statis itu sulit, 25 siswa mengatakan pembelajaran fisika tidak berlangsung baik dan menyenangkan; 2) Hanya 18 siswa yang mengerti penjelasan guru tentang materi fisika, 32 siswa mengatakan guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran di kelas, 14 siswa mengatakan menyukai media pembelajaran yang diberikan guru; 3) Dengan penggunaan media pembelajaran 30 siswa mengatakan dapat meningkatkan semangat belajar dan 34 siswa berpendapat mereka menginginkan media yang lebih menarik dan belum pernah mengetahui tentang *software articulate storyline 3*; 4) Sejumlah 32 siswa mengatakan mengalami kesulitan memahami dan tidak mampu mengingat seluruh istilah-istilah ilmiah dalam pembelajaran fisika; 5) 35 siswa mengatakan sudah memiliki android atau komputer dan bisa mengoperasikannya dengan baik. Sarana-prasarana yang terdapat di SMAN 1 Bagan Sinembah juga sudah sangat baik, seperti layanan internet yang memadai. Dengan sarana prasarana yang sudah mendukung maka sangat mungkin bagi SMAN 1 Bagan Sinembah mampu untuk menerapkan pembelajaran yang kreatif dengan melibatkan media dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran fisika di SMAN 1 Bagan Sinembah dengan ibu Heppi Dian Purba S.Pd, memberikan informasi bahwa 1) Pembelajaran sudah dilakukan dengan tatap muka, tapi pembelajarannya menggunakan sistem sesi, yang mana hanya dari sebagian dari jumlah siswa yang masuk untuk setiap sesi. Hal ini membuat waktu jam pelajaran juga tidak sesuai

dengan pembelajaran seperti biasanya; 2) Sikap siswa tergolong baik namun antusiasme siswa dalam pembelajaran fisika masih kurang; 3) Ditemukan kesulitan siswa dalam memahami konsep, hasil belajar siswa menunjukkan terdapat 17 dari 35 jumlah siswa dalam satu kelas yang mendapat nilai di bawah KBM (Kriteria Belajar Minimum) yaitu 70 pada materi fluida statis; 4) Guru mengatakan bahan ajar seperti buku paket dan media pembelajaran seperti *power point* dan video pembelajaran sudah digunakan, namun pada materi fluida statis guru hanya menggunakan buku paket dan *powerpoint* yang hanya mencakup teks dan rumus saja; 5) Materi fluida statis memiliki banyak konsep-konsep yang harus dipelajari siswa, namun tidak sejalan dengan ketersediaan waktu pembelajaran di kelas. Hal ini membuat penyampaian materi oleh guru di kelas terbatas dengan waktu, dan siswa tidak bisa mengulang materi karena guru biasanya hanya menampilkan materi dari LCD. Jika siswa lupa maka pendidik harus berulang kali menjelaskan materi yang sama, hal seperti ini akan menghabiskan waktu yang sangat banyak.

Melihat kondisi yang demikian diperlukan media yang dapat meringkas materi yang akan disampaikan khususnya materi fluida statis, selain itu dapat membantu mensimulasikan konsep-konsep bagaimana fluida itu sebenarnya. Sifat fluida yang tidak mudah difahami sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat menjelaskan bagaimana fluida statis bekerja pada kehidupan sehari-hari. Satrinawati (2018: 7) mengatakan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat, sesuai dengan tujuan kompetensi dan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia pembelajaran interaktif, dengan menggunakan media ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Menurut Fikri (2018: 24) multimedia interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin ditampilkan media untuk proses selanjutnya.

Daryanto (2010: 52) mengatakan apabila multimedia pembelajaran interaktif dipilih, dikembangkan, dan digunakan dengan tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar untuk guru dan siswa. Munir (2015: 115)

mengatakan multimedia pembelajaran interaktif dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan interaktif, lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, jumlah waktu mengajar juga dapat dikurangi, kualitas belajar mengajar dapat ditingkatkan, serta proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sehingga siswa dapat mengulang-ulang pembelajaran jika belum mengerti. Fikri (2018: 24) mengatakan multimedia pembelajaran interaktif juga dapat memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, menjadikan guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar siswa dan menentukan kecepatan belajarnya sendiri, dapat memperkuat respon pengguna dan memberikan kesempatan penggunanya (dalam hal ini siswa) untuk berpartisipasi dalam bentuk respon, baik berupa jawaban ataupun pemilihan.

Salah satu *software* yang dapat digunakan mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan *Software Articulate Storyline 3*. Menurut Amiroh (2020: 2) *software articulate storyline 3* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berupa gabungan dari teks, grafik, suara, gambar, animasi, dan video. Hasil media yang telah selesai dibuat dalam *software articulate storyline 3* dapat berupa web (*html5*) atau berbetuk aplikasi yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti komputer, maupun *smartphone*. Media ini jika dijalankan dengan *smartphone* tampilannya tidak bisa *full screen*, masih tersisa 1-3 *pixel* dari batas layar *smartphone*. *Software* ini memiliki *interface* semudah *PowerPoint*.

Pada penelitian Siti Yumini dan Lusia Rakhmawati mendapatkan hasil penilaian validator sebesar 87,2% dengan kategori sangat layak dan hasil respon siswa mendapatkan hasil sebesar 83,94% dengan kategori sangat baik.

Diperkuat pada penelitian Fitriyah Nur Rohmah dan Imam Bukhori. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 94%, sedangkan skor validasi ahli media sebesar 98%.

Diperkuat lagi dengan penelitian yang dilakukan oleh Deni Sapitri dan Alwen Bentri. Hasil uji validitas pada aspek materi memperoleh 4,4 dengan kategori valid dan aspek media memperoleh 4,57 dan validator II sebesar 4,71

dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata uji coba I sebesar 4,75 dengan kategori efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul :

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FISIKA BERBASIS *SOFTWARE ARTICULATE STORYLINE 3* MATERI FLUIDA STATIS DI SMA NEGERI 1 BAGAN SINEMBAH”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Banyaknya konsep-konsep fluida statis yang harus dipelajari siswa tidak sejalan dengan ketersediaan waktu pembelajaran di kelas.
2. Media yang digunakan guru belum mampu mengatasi keterbatasan waktu dalam pembelajaran fluida statis.
3. Pada materi fluida statis guru hanya menggunakan buku paket dan *powerpoint* yang hanya mencakup teks dan rumus saja.
4. Kesulitan siswa dalam memahami konsep fluida statis menyebabkan rendahnya hasil belajar.
5. Antusiasme siswa dalam pembelajaran fisika masih kurang.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Fisika materi Fluida Statis di SMAN 1 Bagan Sinembah?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Fisika materi Fluida Statis di SMAN 1 Bagan Sinembah?

3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Fisika materi Fluida Statis di SMAN 1 Bagan Sinembah?

1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda dalam penelitian ini dan mengingat keterbatasan kemampuan, materi dan waktu yang tersedia, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Penelitian ini ditujukan pada pengembangan suatu produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
2. Materi Fluida Statis.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA.
4. Media pembelajaran di uji melalui uji kelayakan dan uji efektivitas.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Fisika materi Fluida Statis di SMAN 1 Bagan Sinembah.
2. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Fisika materi Fluida Statis di SMAN 1 Bagan Sinembah.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* mata pelajaran Fisika materi Fluida Statis di SMAN 1 Bagan Sinembah.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis ataupun praktis, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut :

- a. Bagi Sekolah, memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal.
- b. Bagi Guru, memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran interaktif yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, menumbuhkan semangat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, dan menjadi sumber belajar siswa yang memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri.
- d. Bagi Peneliti, dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*.

1.7. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Menurut Sukiman (2012: 53) pengembangan adalah suatu perencanaan, pelaksanaan dan menguji produk yang diikuti proses revisi untuk menyempurnakan produk baru atau yang telah ada.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Herman Surjono (2017: 41) media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur seperti tombol aktif yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

3. Fisika

Menurut Giancoli (2001: 1) fisika merupakan ilmu pengetahuan yang paling mendasar, karena mempelajari fenomena atau peristiwa yang terkait dalam kehidupan sehari-hari.

4. *Software Articulate Storyline 3*

Menurut Amiroh (2020: 2) *articulate storyline 3* merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif

dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.

5. Materi Fluida Statis

Fluida statis adalah cabang ilmu yang mempelajari fluida dalam keadaan diam, yang berisi sub bab Tekanan Hidrostatik, Hukum Pascal, Hukum Archimedes, Tegangan Permukaan, Kapilaritas dan Viskositas (Saripudin *et al.*, 2009: 142).

