

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dibidang pendidikan, khususnya pada ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dampak atas proses belajar mengajar di sekolah. Awalnya proses belajar mengajar berjalan satu arah serta bersifat *teacher Centered* (terpusat pada guru) seperti konsep behavioristik, dimana guru (sumber belajar) mengadakan serta melimpahkan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Siswa tidak bisa menumbuhkan daya cipta dan pola berpikir mereka karena proses pembelajaran yang berjalan seperti itu. Oleh sebab itu, konsep belajar dikembangkan dengan memakai kerangka berpikir konstruktivisme, di mana pembelajaran dipandang sebagai hasil konstruksi sendiri sebagai hasil hubungannya kepada lingkungan belajar (Daryanto, 2010).

Kimia merupakan mata pelajaran yang dirasa sukar dan sulit dipahami bagi peserta didik. Nugraha, dkk. (2013) menjelaskan bahwa kimia ialah mata pelajaran IPA yang sarat menggunakan konsep-konsep, mulai dari konsep mudah sampai konsep yang lebih rumit sehingga penafsiran yang baik atas konsep-konsep dasar yang menyusun konsep tersebut sangatlah penting. Peserta didik tak jarang kali mengartikan konsep yang rumit sebagai konsep yang memusingkan serta menimbulkan rasa ketidaktertarikan kepada materi kimia. Ikatan kimia adalah satu diantara materi yang ada pada silabus mata pelajaran kimia di SMA. Pada pembelajaran ikatan kimia diharapkan para siswa akan mengerti mengenai perbedaan antara sifat senyawa ion dan kovalen, membandingkan proses pembentukan ikatan ion dan kovalen, membandingkan proses pembentukan ikatan kovalen tunggal dan kovalen rangkap. Ada konsep-konsep dalam materi tersebut yang harus dipahami dan dihafal siswa, seperti pengertian mengenai ikatan kimia pada umumnya, kestabilan unsur, struktur lewis, ikatan ion dan kovalen, dan ikatan logam. Berlandaskan hasil wawancara guru mata pelajaran kimia,

Mutaqqin, dkk. (2018) menyatakan bahwa kurangnya semangat belajar siswa dan siswa kurang aktif ketika proses belajar mengajar merupakan masalah yang sering ditemui siswa saat mempelajari materi ikatan kimia, dan pada umumnya siswa kesusahan dalam memahami materi teoritis serta konseptual seperti ikatan kimia. Peserta didik memiliki kecenderungan menghafal tetapi mudah melupakan konsep karena tidak memahaminya, khususnya pada materi ikatan kimia sehingga mengakibatkan kurangnya hasil belajar peserta didik.

Kurangnya variasi oleh guru dalam proses pembelajaran merupakan satu diantara penyebab ketidakefektifan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang tidak berjalan dengan efektif dapat menghambat proses belajar mengajar dalam meraih tujuan pembelajaran. Untuk memperoleh keberhasilan dalam meraih tujuan pembelajaran dibutuhkan variasi pembelajaran berupa metode, model, strategi dan media pembelajaran. Variasi dalam pembelajaran yang dilakukan hendak mempermudah pengajar dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan data hasil ujian semester mata pelajaran kimia MAN 3 Medan tahun 2018/2019, Nurfajriani, dkk. (2020) mengemukakan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kimia yakni 68,4 dengan persentase kelulusan hanya 43%. Lebih dari setengah siswa nilainya masih belum mencapai KKM dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 80. Hasil wawancara dengan guru kimia di MAN 3 Medan mendukung data yang diperoleh, mengatakan bahwa selama proses belajar mengajar, guru tetap menggunakan teknik pembelajaran tradisional yang diselingi dengan kegiatan diskusi siswa. Lantaran media pembelajaran yang dipakai sekadar papan tulis dan bahan ajar, maka perangkat pembelajaran yang digunakan tidak membantu kegiatan pembelajaran yang fokus pada keterampilan berpikir kreatif. Guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik meningkatkan keterampilan berpikir kritisnya. Akibatnya, hasil belajar dan tentunya keterampilan berpikir kreatif peserta didik menjadi buruk.

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif adalah satu diantara upaya yang memungkinkan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik

mudah mencerna dan menerima materi yang diajarkan (Yumini dan Rakhmawati, 2015). Pemanfaatan teknologi yang sudah berkembang ini dapat diterapkan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Menurut Gayestik dalam Priyambodo, dkk., (2012), media pembelajaran interaktif merupakan sistem komunikasi berbasis komputer yang efektif dapat memproduksi, menyimpan, menyediakan serta meneruskan kembali informasi dalam bentuk *text*, grafik, suara, video atau animasi. Pemakaian media pembelajaran interaktif dapat memungkinkan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Menurut Kholifah dan Santosa (2016), *articulate* adalah sebuah aplikasi yang dirilis pada tahun 2001. Aplikasi *Articulate Storyline* adalah perangkat pembelajaran elektronik (perangkat lunak) yang membantu dalam pengerjaan konten interaktif (media pembelajaran). Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki keterampilan untuk memadukan slide, flash (swf), video dan karakter animasi ke dalam suatu presentasi. *Articulate Storyline* memiliki beberapa template keren yang dapat membantu mengurangi waktu pembuatannya. Desainnya yang lugas akan memudahkan guru dalam penggunaannya (Darnawati, dkk. 2019). *Articulate* adalah alat untuk menyajikan informasi demi tujuan tertentu dalam pikiran (sesuai dengan tujuan pengguna). Keterampilan presentasi berkaitan dengan keterampilan teknis dan keterampilan artistik, serta menggabungkan kedua keterampilan tersebut agar mewujudkan presentasi yang menarik. Alhasil, mampu menarik minat peserta yang tertarik dengan presentasi tersebut (Pratama, 2018).

Hasil Penelitian Yumini dan Rahmawaty (2015) menyimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinilai sangat layak dipakai untuk mendukung aktivitas pembelajaran di kelas maupun saat siswa belajar sendiri. Selanjutnya hasil penelitian Nurul Kholifah dan Agus Budi Santosa (2016), mengungkapkan bahwa respon siswa atas media pembelajaran dengan memakai *software Articulate* dinilai baik dan hasil belajar siswa dengan memakai *software Articulate* dinyatakan tuntas saat mata pelajaran elektronika dasar kelas XI TAV I SMK Negeri 1 Madiun. Hasil penelitian Nurfajriani, Siti Hajar dan Nur Halimah pada (2020) yang berjudul “Pengaruh Multimedia *Articulate Storyline* Berbasis *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Laju Reaksi” menyimpulkan bahwa

kemampuan berpikir kreatif siswa berbeda antara yang diajar dengan multimedia *Articulate Storyline* berbasis *Discovery Learning* dengan yang diajar tidak menggunakan multimedia *Articulate Storyline*.

Hasil penelitian penggunaan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* saat pembelajaran pendidikan kewarganegaraan mengungkapkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat memfasilitasi pembelajaran, dapat mengembangkan inovasi serta kreativitas pendidik saat merancang pembelajaran yang interaktif dan komunikatif juga dapat digunakan untuk memecahkan masalah ditengah jadwal guru yang padat (Rafmana, dkk., 2018). Pembelajaran materi ikatan kimia banyak mengandung hal-hal yang dapat menyebabkan miskonsepsi pada siswa, maka sebab itu saat proses pembelajaran dibutuhkan media yang menarik. *Articulate storyline* adalah alat pembuat perangkat lunak yang mirip dengan *Microsoft Powerpoint* dalam beberapa hal, namun mempunyai beberapa kelebihan dalam menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik sebab memiliki fitur menu yang tidak sulit untuk menambahkan kuis, akibatnya ketika siswa menjalankan media tersebut dapat berhubungan langsung dan mensimulasikan suatu materi pembelajaran serta hasil dari *Articulate Storyline* ini dapat diterbitkan dalam beragam format. Dengan demikian, *Articulate storyline* diduga akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran ikatan kimia sehingga bisa melampaui/lebih tinggi dari capaian target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate storyline* juga diharapkan akan lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media yang sudah umum digunakan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, sehingga peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Ikatan Kimia di SMA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang diutarakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Siswa SMA pada umumnya mengalami kesulitan dalam mata pelajaran kimia khususnya materi ikatan kimia.
2. Materi ikatan kimia memiliki karakteristik konsep-konsep yang bersifat abstrak.
3. Teknologi yang dimanfaatkan dalam penggunaan media pembelajaran materi ikatan kimia selama ini belum mampu meningkatkan kreatifitas dan aktivitas belajar siswa
4. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran materi Ikatan kimia belum sepenuhnya diterapkan.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini ruang lingkupnya yakni sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang penerapan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa SMA materi Ikatan Kimia
2. Penelitian ini membahas tentang pemakaian media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang merupakan salah satu upaya menimbulkan ketertarikan siswa pada materi kimia khususnya ikatan kimia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media interaktif *Articulate Storyline* lebih tinggi dari KKM ?

2. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media interaktif *Articulate Storyline* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media PPT?
3. Berapa persen siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media interaktif *Articulate Storyline* mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)?

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan masalahnya yakni sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media interaktif *Articulate Storyline*
2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah Ikatan Kimia yang diajarkan hanya sampai ikatan kovalen.
3. Subjek dalam penelitian ini hanya dibatasi pada siswa SMA kelas X
4. Target yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada mata pelajaran kimia kelas X SMA dapat terus diterapkan dalam proses pembelajaran

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan yaitu :

1. Menentukan perbandingan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media interaktif *Articulate Storyline* dengan KKM.
2. Menentukan perbandingan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media interaktif *Articulate Storyline* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media PPT.
3. Menentukan jumlah persen siswa yang dibelajarkan dengan penerapan media interaktif *Articulate Storyline* mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yakni :

1. Teoritis

Dapat memberikan referensi kepada khalayak luas khususnya dalam bidang pendidikan untuk pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* dan juga diharapkan bermanfaat untuk penelitian yang akan dilaksanakan kedepannya.

2. Bagi guru

Dapat memberikan referensi bagi guru dalam menggunakan media serta memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi, khususnya materi yang membutuhkan visual dan membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

3. Bagi siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kimia dengan memakai media pembelajaran *Articulate Storyline* serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa pada saat mengikuti pembelajaran kimia.

1.8 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran interaktif merupakan sistem komunikasi berbasis komputer yang efektif dapat memproduksi, menyimpan, menyediakan serta meneruskan kembali informasi dalam bentuk *text*, grafik, suara, video atau animasi. Aplikasi *Articulate Storyline* memiliki keterampilan untuk memadukan slide, flash (swf), video dan karakter animasi ke dalam suatu presentasi. Desainnya yang lugas akan memudahkan guru dalam penggunaannya.

2. Hasil belajar siswa yang dimaksud pada penelitian ini merupakan kemampuan ranah kognitif yang diterima siswa saat akhir pembelajaran dan ketuntasannya didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) belajar sekolah.