

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dan ilmu pengetahuan di abad 21 berkembang sangat pesat. Karena kecanggihan teknologi ini beragam informasi dan pengetahuan dapat diakses dengan cepat oleh siapapun, kapanpun dan di manapun. Semakin berkembangnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, maka paradigma mengenai pendidikan dan aspek-aspek lainnya akan berubah. Misalnya, inovasi-inovasi dalam bidang pendidikan yang memanfaatkan teknologi terus dilakukan dan dikembangkan. Hal ini akan menyebabkan persaingan pendidikan dan teknologi yang semakin ketat dan terbuka secara global. Untuk menghadapi persaingan global ini, diperlukan persiapan yang matang serta SDM yang unggul dan berkualitas. Karakteristik dari individu yang berkualitas adalah mampu mandiri, berkemauan dan berkemampuan.¹ Untuk dapat membentuk individu yang mandiri dan berkemampuan yaitu dengan melatih dan membentuk siswa memiliki kemandirian belajar.

Siswa yang mempunyai kemandirian belajar akan mampu untuk mengatur dirinya serta kegiatan belajarnya. Kemandirian belajar menurut Hamka dan Vilmala dalam Yuliati dan Saputra² adalah kemampuan dan kepercayaan diri untuk belajar dengan tidak menggantungkan diri pada orang lain dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Kemandirian belajar membuat siswa memiliki inisiatif untuk tetap belajar baik di sekolah bersama teman dan guru maupun belajar mandiri dengan menggunakan sumber yang tersedia. Belajar mandiri mengacu pada kemauan serta kemampuan siswa untuk belajar dengan atau tanpa bantuan

¹ Pri Ariadi Cahya Dinata, Rahzianta, and Muhammad Zainuddin,

² Yuyu Yuliati dan Dudu Suhandi Saputra, "Membangun Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 1 (2020): 143.

pihak lain, karena mereka menyadari dan mengetahui pentingnya belajar bagi diri mereka sendiri.

Pengaruh dari kemandirian belajar ini sangat penting karena turut menentukan pencapaian hasil belajar kognitif biologi yang maksimal. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Rijal dan Bachtiar³, bahwa tingkat kontribusi kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar kognitif biologi adalah 33,5%. Siswa yang memiliki kemandirian dalam belajar, maka dia dapat mengatur waktu mereka dengan lebih baik, mengendalikan pemikiran mereka, merencanakan dan menerapkan strategi pembelajaran, dan melakukan penilaian.⁴ Siswa dengan kemandirian belajar akan lebih mampu untuk mengatur dirinya dalam kegiatan belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, sikap mandiri dalam belajar perlu dimiliki setiap siswa terlebih lagi pada kondisi pandemi saat ini dimana pembelajaran sangat bergantung terhadap siswa itu sendiri. Namun, kemandirian belajar siswa di MAN 1 Kudus belum tumbuh secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara, siswa belum dapat mengerjakan pekerjaan rumah dengan maksimal. Hal ini dapat diketahui saat siswa sering telat dalam mengumpulkan tugas, sering menyontek pekerjaan temannya, serta sering lupa jika terdapat tugas dari guru. Siswa jarang untuk mempelajari materi yang akan diajarkan dan jarang mengulangi kembali materi yang telah diajarkan sehingga membuat siswa pasif pada saat proses pembelajaran.

Fenomena tersebut merupakan tanda bahwa antusias dan semangat belajar siswa menurun. Menurunnya antusias dan semangat belajar merupakan indikator dari lemahnya motivasi siswa dalam belajar. Adapun motivasi dan semangat belajar berkorelasi positif dengan kemandirian belajar. Hal ini dapat

³ Syamsu Rijal and Suhaedir Bachtiar, "Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Jurnal Bioedukatika* 3, no. 2 (2015): 18.

⁴ Muhammad Sobri, Nursaptini, dan Setiani Novitasari, "Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan Glasser* 4, no. 1 (2020): 68.

dibuktikan melalui penelitian Hadi dan Sofitri⁵ bahwa motivasi belajar dan semangat belajar yang dimiliki oleh siswa memiliki korelasi positif dengan kemandirian belajar siswa. Apabila siswa kurang termotivasi untuk belajar maka dapat dikatakan bahwa kemandirian belajarnya juga kurang. Dalam upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa, guru dapat memodifikasi pembelajaran daring sehingga siswa tertarik untuk belajar mandiri, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Pemanfaatan media belajar oleh Hamalik dalam Karo-karo⁶ dikatakan dapat menumbuhkan motivasi dan stimulasi belajar, sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar serta menumbuhkan sikap kemandirian belajar siswa, terlebih saat pandemi. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring adalah multimedia, yakni kombinasi dari beberapa jenis media seperti teks, gambar, video, grafik, dan lain sebagainya yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan multimedia adalah *articulate storyline 3*.

Multimedia *articulate storyline 3* merupakan salah satu bentuk media interaktif yang dapat dijalankan melalui *smartphone* atau perangkat keras lainnya dan dapat dijalankan secara *online* melalui klik tautan atau *offline* tanpa jaringan internet sehingga memudahkan siswa untuk mengakses multimedia. Media belajar yang interaktif dapat memicu siswa untuk terus belajar dan mengeksplorasi keingintahuannya serta menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Kurnia dkk.⁷ yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran

⁵ Meutia Hadi and Rilla Sovitriana Sovitriana, "Model Kemandirian Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 9 Jakarta," *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 3, no. 3 (2019): 31.

⁶ Isran rasyid Karo-Karo and Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM* 7, no. 1 (2018): 94.

⁷ Nani Kurnia and Akhmad Faqih Dzulkarnain, "Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Kelas XI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik," in *Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM* (Universitas Negeri Makassar, 2019), 575.

dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan peningkatan dalam kategori sedang.

Articulate storyline 3 merupakan media interaktif yang mendukung pembuatan animasi layaknya program *flash* namun dengan antarmuka yang lebih sederhana seperti PowerPoint. Program ini juga tidak menggunakan bahasa pemrograman melainkan menggunakan menu ‘*trigger*’ yang sangat ramah terhadap pengembang pemula. Media interaktif ini dapat memuat beberapa jenis media seperti gambar, teks, video, movie, musik, dan lain sebagainya. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dapat digunakan baik dalam pembelajaran luring atau tatap muka maupun pembelajaran daring seperti sekarang karena dalam kondisi pandemi. Dengan diterapkannya penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan keefektifan dalam belajar serta sikap mandiri dalam belajar siswa.

Penggunaan media *articulate* diyakini memiliki dampak yang positif terhadap hasil pembelajaran siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhalisa bahwa penggunaan media *articulate Studio*, yang merupakan versi lama dari *articulate storyline 3*, memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *articulate Studio*, yakni dari nilai *pretest* 43,8% menjadi 65,07% pada nilai *posttest*.⁸

Selain mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, multimedia *articulate storyline* juga diyakini memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh yakni pada aspek afektif dan psikomotorik. Pernyataan ini didasarkan pada penelitian Habib yang menyatakan bahwa *articulate storyline 3.6* berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif khususnya sehubungan dengan interpretasi, analisis, dan klasifikasi, pada aspek afektif yang berkaitan dengan mengenali sesuatu, pemberian respon, dan apresiasi terhadap nilai, serta pada aspek psikomotorik khususnya yang berkaitan dengan keterampilan

⁸ Nurhalisa, “Penerapan Media Pembelajaran Articulate Studio Terhadap Hasil Belajar Materi Fungi Di Kelas X.1 Sma Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa” (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017), 66.

imitasi/meniru, memanipulasi, artikulasi, dan naturalisasi/pengalamiah.⁹

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia *articulate storyline* ini juga mampu dalam menghidupkan suasana kelas sehingga membuat siswa lebih aktif, semangat serta antusias terhadap pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah¹⁰ yang menyatakan bahwa penggunaan *articulate storyline* 3 dalam pembelajaran, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif dan antusias sehingga suasana belajar tidak membosankan. Suasana belajar tersebut dapat dicapai karena terdapat ketertarikan siswa terhadap media belajar yang digunakan sehingga hasil belajar yang diinginkan akan lebih optimal.

Hasil ketiga penelitian tersebut dianggap relevan karena hasil belajar merupakan tujuan dari sikap mandiri dalam belajar dan motivasi memiliki hubungan yang positif dengan kemandirian belajar. Kemandirian belajar tidak hanya bertujuan pada hasil belajar namun sikap yang dibutuhkan oleh siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam berpikir serta mampu untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi.

Kemandirian belajar dibutuhkan dalam semua mata pelajaran, khususnya biologi. Dikatakan demikian karena biologi merupakan ilmu pengetahuan yang di dalamnya terdapat banyak konsep yang berkaitan dengan alam. Dalam biologi, siswa diberikan pengalaman belajar seperti mengamati, menganalisis dan mengeksplorasi alam sekitar. Salah satu materi biologi yaitu keanekaragaman hayati yang membahas mengenai keberagaman hewan dan tumbuhan, khususnya di Indonesia serta pemanfaatan dan upaya pelestariannya. Sayangnya, siswa di MAN 1 Kudus masih sulit dalam membedakan keanekaragaman tingkat gen, jenis, dan

⁹ Syarif Amin Al Habib, "Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat SMA Di Era Industri 4.0" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020), 13..

¹⁰ Siti Nurjanah, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), 76.

ekosistem serta siswa kurang mampu untuk memberikan solusi dari kemungkinan ancaman akibat kerusakan keanekaragaman hayati di lingkungannya. Untuk mengatasi hal ini, guru dituntut untuk membuat inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan bantuan media pembelajaran berupa multimedia *articulate storyline 3* yaitu media pembelajaran elektronik yang dapat memuat gambar, musik atau video sehingga dapat mempresentasikan materi keanekaragaman hayati dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Multimedia interaktif ini dapat digunakan siswa melalui handphone dalam kondisi *online* ataupun *offline*.

Pembelajaran yang memanfaatkan multimedia *articulate storyline 3* diharapkan dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa serta kemampuan siswa dalam mengeksplor dirinya dalam kegiatan belajar materi keanekaragaman hayati. Terlebih lagi pembelajaran pada masa pandemi yang menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam belajar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Multimedia *Articulate Storyline 3* terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati di Indonesia Kelas X di MAN 1 Kudus”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi kemandirian belajar siswa kelas X MAN 1 Kudus sebelum menggunakan multimedia *articulate storyline 3*?
2. Bagaimana penerapan multimedia *articulate storyline 3* pada materi keanekaragaman hayati kelas X di MAN 1 Kudus?
3. Bagaimana pengaruh multimedia *articulate storyline 3* terhadap kemandirian belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati kelas X di MAN 1 Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kondisi kemandirian belajar siswa kelas X di MAN 1 Kudus sebelum menggunakan multimedia *articulate storyline 3*.

2. Mengetahui penerapan multimedia *articulate storyline 3* pada materi keanekaragaman hayati kelas X di MAN 1 Kudus.
3. Mengetahui pengaruh multimedia *articulate storyline 3* terhadap kemandirian belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati kelas X di MAN 1 Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan multimedia *articulate storyline 3* dalam proses pembelajaran serta diharapkan dapat menjadi salah satu pemecah masalah pembelajaran.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan multimedia *articulate storyline 3* terhadap kemandirian belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati kelas X di MAN 1 Kudus.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi lembaga sekolah

Dapat memberikan sumbangan pikiran kepada pihak sekolah mengenai pemanfaatan multimedia *articulate storyline 3* sebagai salah satu media pembelajaran Biologi.

b. Bagi guru, yaitu:

Dapat memperluas pengetahuan dan wawasan bagi guru, khususnya mengenai pemanfaatan multimedia *articulate storyline 3* dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi siswa, yaitu:

Membuat siswa mampu belajar dengan lebih mandiri serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

d. Bagi peneliti, yaitu:

Dapat mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia *articulate storyline 3* terhadap kemandirian belajar siswa.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal, meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, serta daftar gambar.
2. Bagian Isi, yang terdiri dari lima bab, berikut penjabarannya:
 - BAB I : PENDAHULUAN
Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
 - BAB II : LANDASAN TEORI
Memuat landasan teori, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, kerangka berpikir dan hipotesis.
 - BAB III : METODE PENELITIAN
Memuat jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan realibilitas instrumen, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang meliputi uji asumsi klasik dan uji hipotesis.
 - BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Memuat deskripsi hasil data penelitian, pembahasan dan analisis data, serta implikasi penelitian.
 - BAB V : PENUTUP
Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran dan penutup.
3. Bagian Akhir, berisi daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan, serta lampiran-lampiran.