

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan dalam rangka usaha membimbing serta menciptakan lingkungan yang memungkinkan berlangsungnya suatu proses belajar mengajar dengan peserta didik dinamakan pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dan diatur guna mencapai sebuah tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pembelajaran memiliki interaksi yang terjalin antara pendidik, bahan ajar dan peserta didik, ketiganya merupakan komponen yang ada dalam pembelajaran, masing-masing komponen memiliki fungsi dan peran dalam mencapai berjalannya kesuksesan proses pembelajaran. Pembelajaran dikelola sebaik mungkin agar lebih efektif dan efisien serta dapat memicu motivasi belajar peserta didik, diperlukan agar pembelajaran lebih berkualitas.

Proses pembelajaran di dalam kelas kurang efektif disebabkan pendidik yang kurang mampu memperhatikan gaya pengajaran dan rendahnya keaktifan serta kreativitas peserta didik. Kurangnya perhatian terhadap pengajaran yaitu berhubungan dengan perkembangan zaman yang tengah dihadapi. Seorang pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan meningkatkan keefektifan suatu proses pembelajaran. Suatu pembelajaran akan lebih efektif jika dalam pembelajaran tersebut memuat semua komponen yang saling berperan dalam proses pembelajaran.¹

Keefektifan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil, serta merupakan suatu keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan yang dilakukan. Berdasarkan hal tersebut keefektifan dapat kita lihat dari terlaksana atau tidaknya suatu tujuan instruksional (pengajaran) yang diadakan.² Dede Rosyada mengutarakan bahwa efektifitas melahirkan suatu kejadian yang memberikan pengalaman baru serta

¹ Apin Nasifah Yasin and Nur Ducha, "Feasibility Theoretical of Interactive Multimedia Based Articulate Storyline of Human Reproductive System Material for Senior High School Xi Grade," *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 3, no. 3 (2017): 571–79.

² Muhammad Bruri Triyono, "Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Internet Di SMK Se-kota Yogyakarta Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan", *Jurnal Pendidikan Vokasi* 4, No.3 (2014) <File:///C:/Users/Acer/Downloads/2557-6916-1-SM.Pdf>.

tercapainya suatu perubahan akumulasi kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Departemen pendidikan nasional juga mengatakan bahwa kata efek memiliki suatu maksud yaitu (suatu akibat, pengaruh, ampuh, *mustajab* serta membuahkan hasil).³ Keefektifan pembelajaran sendiri mengantongi empat indikator pembelajaran diantaranya ialah (1). Kualitas pembelajaran, (2). Kesesuaian taraf pembelajaran, (3). Intensif, (4). Waktu.⁴

Berdasarkan hasil studi *Programme For International Student Assessment* (PISA) 2018. Hasil tersebut menyatakan bahwa peringkat (PISA) Indonesia menurun jika dibandingkan dengan tahun 2015. untuk kemampuan kinerja sains negara Indonesia berada di peringkat 9 dari bawah alias 71, yakni dengan skor 396.⁵ Fakta tersebut, mendorong dibutuhkannya suatu media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru pada peserta didik dalam interaksi pembelajaran, adanya permasalahan tersebut maka diperlukannya media pembelajaran sebagai salah satu alternatif yang digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman dan motivasi yang disampaikan pendidik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MAN 2 Semarang menyatakan bahwa sudah tersedianya sarana dan prasarana yang ada disekolah dan di masing-masing kelas seperti LCD Proyektor. Akan tetapi belum adanya pemanfaatan secara maksimal. Pemanfaatan media pembelajaran digunakan hanya untuk pembelajaran tertentu. Pendidik juga sering menggunakan media *Power Point* yang isinya cenderung berupa teks panjang dan gambar, maka dari itu kurangnya keefektifan pembelajaran dan minat peserta didik dalam memperhatikan penjelasan dari pendidik karena bosan dengan pembelajaran yang monoton memperlihatkan teks-teks panjang. Sebagian pendidik masih nyaman mengajar dengan pembelajaran konvensional dengan hanya menggunakan bahan ajar LKS. Pembelajaran tersebut dianggap kurang efektif dan lemah dalam memperlihatkan beberapa materi. pendidik perlu mengembangkan bahan ajar yang menyenangkan, kreatif, inovatif juga menarik bagi keperluan dalam menghadirkan sebuah pembelajaran.⁶

³Papat Fathiyah, "Efektifitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Drama Di Smp Al Hasra", (UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014) 4.

⁴Muhammad Bruri Triyono, *Jurnal Pendidikan Vokasi* (2014), 323-324.

⁵Mohammad Tohir, "Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015," no. January (2019): 10–12, <https://doi.org/10.31219/osf.io/pcjvx>.

⁶Wawancara Dengan Bu Yulianti Chasanah, Guru Mata Pelajaran Biologi Man 2 Semarang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik yang mengampu mata pelajaran biologi, di dua Madrasah Aliyah yaitu MAN Salatiga dan MAN 2 Kabupaten Semarang. berkaitan dengan pernyataan sejauh mana media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan dan dibutuhkan dalam pembelajaran. Data hasil wawancara kepada pendidik biologi di kedua sekolah yaitu MAN Salatiga dan MAN 2 Kabupaten Semarang, diperoleh 80% pendidik menyatakan, menginginkan penggunaan dan sangat memerlukan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, sebagai suatu alat untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran biologi di kelas. Pada kenyataannya pendidik telah berusaha memanfaatkan fasilitas dan melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu dengan media *power point*, dan metode konvensional atau ceramah. Pendidik juga menyampaikan bahwa kurang lebih hanya 40% peserta didik yang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Lalu peserta didik lainnya banyak yang kurang fokus, dan cenderung bosan kemudian mengantuk saat pembelajaran.⁷

Masalah tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Peneliti melakukan pengembangan produk media pembelajaran berupa media berbasis *articulate storyline*. Media pembelajaran tersebut bisa diakses secara *online* maupun *offline* sehingga media pembelajaran tersebut dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, *articulate storyline* merupakan sebuah *software* yang sederhana dan memungkinkan seorang pemula dapat memakai *software* ini dengan mudah dan tidak menghabiskan waktu dan tenaga yang lama.

Penelitian tentang *articulate storyline* telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya yaitu penelitian dari Syarif Amin Al-Habib mengemukakan dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa potensi dalam penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi pada tingkat SMA, era Industri Revolusi 4.0 berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Penerapan dalam pembuatan *e-learning* interaktif dalam tingkat pembelajaran di berbagai jenjang sangat baik dan mendapat persentase hasil belajar sekitar 60%-90%.⁸ Serta penelitian

⁷ Wawancara Dengan Bu Yulianti Chasanah Dan Ratna W, Guru Mata Pelajaran Biologi.

⁸ Syarif Amin Al-Habib, "Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat SMA Era Industri 4.0" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020) 12.

dari Juniantari dkk, yang menyatakan tentang kepraktisan media pembelajaran yang memperoleh skor angket respon dari mahasiswa dan dosen tentang suatu pembelajaran yang dikembangkan sangat positif. Serta uji efektifitas media pembelajaran yang memanfaatkan *software articulate storyline 3* selama uji coba kegiatan yang terbatas diperoleh 80,87 menyatakan bahwa, media pembelajaran *articulate storyline 3* telah memenuhi aspek efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa⁹. I Gede Partha Sindu, dkk dengan judul *The Effectiveness Of The Application Of Articulate Storyline 3 Learning Object On Student Cognitive On Basic Computer System Courses* menyatakan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa mata kuliah dasar sistem komputer dengan hasil tanggapan siswa terhadap penerapan objek pembelajaran yaitu 64,19 mendapat kualifikasi sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran *articulate storyline* masuk dalam kriteria sangat praktis, persentase dari N-Gain 60% yang menunjukkan objek pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa pada mata kuliah sistem komputer dasar.¹⁰

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, penulis ingin mengkaji mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Biologi Pada Materi Ekosistem kelas X MAN 2 SEMARANG”** bahwa judul tersebut menarik untuk dilakukan penelitian dan pengembangan.

B. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *articulate storyline* dan berbentuk aplikasi pembelajaran atau link.
2. Materi yang disajikan hanya materi ekosistem dengan beberapa sub bab diantaranya, komponen-komponen ekosistem, satuan organisme dalam ekosistem, interaksi dalam ekosistem dan aliran energi.

⁹ Juniantari, Gede Saindra S, Dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Kuliah Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran”, *BRILLIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual* 6, No.3 (2021) 657. <https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/715/pdf> dan <http://dx.doi.org/10.28926/briliant>.

¹⁰ I Gede Partha Sindu, Gede Saindra Santyadiputra, and Agus Aan Jiwa Permana, “The Effectiveness of the Application of *Articulate Storyline 3* Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 10, no. 3 (2020): 290–99, <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>.

3. Pengujian produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk meliputi kriteria validitas, praktis dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran biologi materi ekosistem?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap keefektifan pembelajaran biologi materi ekosistem?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat Kelayakan media berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran biologi materi ekosistem.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap keefektifan pembelajaran biologi materi ekosistem.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memicu kreativitas pendidik dalam mengembangkan wawasan keilmuan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu merangsang dan mengatasi kesulitan serta memperjelas materi pelajaran.

Dapat belajar dimana saja dan kapan saja

Menimbulkan kekuatan ingatan mempertajam indera, melatih memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.

b. Bagi Pendidik

Mempermudah dalam penyampaian pembelajaran, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Dapat memperjelas pembelajaran agar tidak terlalu verbalitas dalam penyampaian materi seperti dalam bentuk kata-kata tertulis dan atau hanya lisan saja.

Dapat membuat pembelajaran lebih efektif

- c. **Bagi Sekolah**, Dapat Menambah Kualitas Pembelajaran Di Sekolah.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa “media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*” untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, merangsang pikiran dan menjadikan pembelajaran tidak membosankan, serta mengurangi verbalisme di kelas

1. Produk media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini merupakan multimedia yang bisa di akses dengan media digital yang menjelaskan tentang materi pembelajaran Ekosistem berupa video, gambar, latihan soal, animasi yang menarik.
2. Sasaran media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini adalah siswa SMA/MA tapi dapat juga diterapkan SD/MI, SMP/MTs.

G. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk membantu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, agar pembelajaran tidak monoton dan membantu visualisasi serta mengurangi verbalisme di dalam kelas.
- b. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* ini dijadikan sebagai alternatif pembelajaran biologi di kelas.
- c. Optimasi pembelajaran berbasis *articulate storyline* ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Media pembelajaran *articulate storyline* ini belum maksimal, karena masih banyak yang belum tahu tentang *software* tersebut. Serta masih dilakukan secara terbatas. Pengujian diharapkan dapat dilakukan dengan sasaran utamanya yaitu guru dan siswa.

H. Sistematika Penulisan

Gambaran tentang sistematika penulisan dengan pembahasan yang sistematis dan gampang di pahami. Maka penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing menonjolkan titik penting yang berbeda.

1. Bagian awal

Di bagian ini nantinya meliputi: halaman judul skripsi, halaman pengesahan, halaman keaslian skripsi, abstrak, motto, halaman persembahan, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian isi

Secara garis besar, bagian ini merupakan isi dari lima bab yang saling berhubungan antara bab 1-5 yang masing-masing bab memiliki titik penting tersendiri, meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematik penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini memuat tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen serta analisis data.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini meliputi hasil awal produk, hasil pengujian, dan pembahasan hasil penelitian

BAB V : PENUTUP

Bab ini meliputi kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta saran sesuai penelitian.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup penulis, serta dokumen yang mendukung penelitian.