

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran melibatkan proses kegiatan belajar mengajar, keberhasilan pendidikan seorang siswa juga dipengaruhi oleh kegiatan yang mereka ikuti selama proses belajarnya. Guru dan siswa akan melakukan kegiatan timbal balik sebagai hasil dari proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Guru dan siswa merupakan dua unsur yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Agar hasil belajar siswa dapat terwujud dengan sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka harus ada interaksi yang saling mendukung antara keduanya. (Ratnasari, 2019:102)

Hasil dari tingkah laku yang diharapkan, dihasilkan, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu disebut sebagai tujuan pembelajaran atau tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran merupakan arah yang harus dituju dari berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diakui sebagai salah satu unsur yang mendukung pembelajaran yang efektif. Dengan bantuan media, siswa dapat terinspirasi, terlibat secara aktif pada tingkat fisik dan psikologis, melibatkan seluruh panca indera mereka dalam pembelajaran, dan meningkatkan makna pembelajaran. Karena itu, banyak orang membuat media pembelajaran dengan maksud untuk memaksimalkan potensi dan proses pembelajaran guna mencapai hasil yang diharapkan. (Fadhli, 2016:24)

Namun berdasarkan hasil wawancara (lampiran 1 halaman 67) dengan guru mata pelajaran biologi kelas XI Ibu Mindariati, SP dan observasi di kelas yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2022, pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih kurang bervariasi dari segi media, media yang digunakan masih berupa power point yang mencakup tulisan dan gambar saja sehingga siswa merasa bosan pada saat pembelajaran dan kurang terlibat. Oleh karena itu, ada sebagian besar siswa tidak terlalu

memperhatikan proses belajar mengajar, beberapa siswa tetap bercakap-cakap satu sama lain. Siswa di barisan belakang kurang terlibat selama proses pembelajaran, mereka kurang semangat belajar dan kesulitan memahami materi yang disampaikan guru, ini terbukti ketika guru mengajukan pertanyaan tidak ditanggapi oleh siswa. Ketika mereka mengalami kesulitan, siswa tidak memiliki kemauan sendiri untuk meminta bantuan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengatakan bahwa belum pernah mengembangkan media pembelajaran dan pada materi sistem pencernaan masih banyak siswa yang sulit untuk memahami struktur dan fungsi serta proses pencernaan, dikarenakan rata-rata ulangan harian siswa pada materi sistem pencernaan semester ganjil tahun 2021/2022 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75. Hal ini dibuktikan dengan daftar nilai dari guru (lampiran 24 halaman 136) yang dimana di kelas XI IPA 1 dengan rata-rata 51,2, XI IPA 2 dengan rata-rata 47,2, XI IPA 3 dengan rata-rata 44,0, dan XI IPA 4 dengan rata-rata 43,8. Lebih lanjut guru menjelaskan bahwa hal tersebut dikarenakan sistem pencernaan materi yang luas mengenai mekanisme atau prosesnya sehingga sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, referensi yang digunakan hanya buku teks dan LKS, serta media yang digunakan belum dapat mendukung kebutuhan pembelajaran saat ini yang memungkinkan pembelajaran berlangsung kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan wawancara siswa yang menyatakan bahwa hafalan yang luas membuat siswa sulit memahami isi pada sistem pencernaan, siswa juga menyatakan bahwa mereka akan bosan jika hanya menggunakan *power point* untuk belajar karena hanya ada gambar dan tulisan. Akibatnya, siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan membantu selama proses pembelajaran.

Pembelajaran konvensional merupakan salah satu unsur yang kurang menarik dalam strategi pembelajaran seorang guru, pembelajaran membosankan bagi siswa karena media pembelajaran memiliki keragaman yang rendah. (Fadillah, 2018:38). Hal ini ditandai dengan kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran.

Melibatkan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif merupakan salah satu cara pendidik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Fadillah, 2018:25)

SMA Negeri 9 Pontianak memperbolehkan siswanya membawa *smartphone* ke sekolah, bahkan boleh digunakan ketika kegiatan belajar mengajar untuk mencari materi pelajaran maupun mengerjakan soal dari guru. Selanjutnya salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi pada *Smartphone*. *Smartphone* dapat dijadikan sebagai sumber belajar (Sulisworo, 2012:113). Media pembelajaran berbasis Android menawarkan peluang yang sangat baik. Selain itu, karena siswa dapat belajar melalui *smartphone*, penggunaan media pembelajaran pada *smartphone* dapat mengimbangi efek negatif dari penggunaan *smartphone*, seperti bermain game. *Mobile learning* untuk semua *smartphone* berbasis android dibuat melalui pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi tertentu. Android adalah sistem operasi yang paling banyak digunakan karena sifatnya yang *open source*, yang memungkinkan pengembang membuat aplikasi dengan caranya sendiri (Anggraeni, 2013:13).

Pembuatan media pembelajaran berbasis android yang mudah digunakan dan diaplikasikan yaitu dengan *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah sebuah aplikasi yang mempunyai keahlian membuat presentasi mengenai kemahiran teknis dan seni sehingga menciptakan keterampilan kolaboratif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran (Pratama, 2018:22). Perangkat lunak bernama *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk membuat konten interaktif (pembelajaran). Memperlajari cara merencanakan proyek alur cerita, membuat presentasi menggunakan berbagai alat dan elemen, dan menerbitkan proyek yang telah selesai. (Salam, 2017)

Articulate Storyline 3 terlihat seperti *PowerPoint*, namun *Articulate Storyline 3* memiliki keunggulan lebih dari *Power Point*. Kelebihan *Articulate Storyline 3* antara lain kemampuan untuk menambahkan karakter, variasi kuis, link url dan tombol, layer yang dapat memisahkan objek satu

sama lain, *trigger* yang dapat mengarahkan tombol ke tempat yang kita inginkan, dan berbagai cara publish. Hasil publikasi dapat dijalankan di desktop dalam bentuk file aplikasi (.exe), web browser dalam bentuk file html5, dan *smartphone* Android dengan mengkonversi ke APK, sehingga menghasilkan produk yang lebih komprehensif, interaktif dan efektif (Sari, 2021:124). *Articulate Storyline 3* memiliki keunggulan lain, seperti kemampuan untuk dipublikasikan secara offline atau online, banyak menu dalam satu aplikasi, mudah diakses dan ditransfer menggunakan ponsel Android, siswa dapat mengerjakan soal latihan melalui kuis dan langsung mengakses hasilnya, dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. (Nurlatifah, 2021:459).

Selain kelebihan, *Artulate Storyline 3* ini memiliki kelemahan yaitu media pembelajaran tidak dapat digunakan pada platform iOS atau macOS dan hanya dapat digunakan pada platform android dan windows, tampilan yang tidak selalu penuh di beberapa perangkat dikarenakan ukuran layer yang berbeda pada setiap pengguna dan ukuran media pembelajaran yang memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup besar (Alhadi, 2021:131).

Pengembangan media berbasis android pernah dilakukan oleh Retno Dian Anggraeni (2013) berjudul Pengembangan Media Animasi Fisika Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, animasi fisika dengan aplikasi flash berbasis android merupakan media pembelajaran yang layak. Pengembangan serupa dilakukan oleh Fitriani (2015) di MTs Sunan Kali Jaga Malang yang berjudul Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Articulate Storyline Sejarah Kebudayaan Islam materi Khulafaur Rasyidin Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang menunjukkan bahwa media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan *Articulate Storylne 3* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak sebagai media belajar baru yang dikembangkan sesuai kebutuhan

sekolah yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri serta dapat membantu membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak, adapun masalah khusus pada penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana :

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak?
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak?
3. Keefektifan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak, adapun tujuan khusus pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana :

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak

3. Keefektifan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *articulate storyline 3* pada materi sistem pencernaan manusia kelas XI SMA Negeri 9 Pontianak

D. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang ditemukan dalam penelitian ini :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah :

- a. Kontribusi ide dan kutipan untuk pengembang yang akan datang.
- b. Dapat berfungsi sebagai studi perbandingan dan sebagai dasar untuk penelitian pendidikan masa depan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Siswa

- 1) Manfaatkan *smartphone* untuk membangkitkan minat siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar sendiri..
- 2) Membantu siswa dalam memahami pelajaran
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan pemahaman guru tentang media pembelajaran yang tepat.
- 2) Mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan cara yang baru.
- 3) Dengan hadirnya media pembelajaran dapat membantu para guru untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengetahuan untuk perancangan media dalam pendidikan.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Adapun spesifikasi media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai berikut :

1. *Articulate Storyline 3* digunakan untuk membuat media pengembangan dalam format APK, yang menarik dan dapat diakses oleh pengguna *smartphone* Android.
2. Media aplikasi memuat tampilan *landscape*.
3. Berisi indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum dan silabus setara SMA/MA 2013.
4. Media berisi materi tentang sistem pencernaan manusia
5. Media pembelajaran terdiri dari halaman awal/*cover* dan menu utama yang memuat menu indikator, tujuan pembelajaran, menu materi, menu kuis dan profil pengembang.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Proses desain untuk mengembangkan produk baru atau membuat produk yang sudah ada dikenal sebagai pengembangan.

2. Media Pembelajaran

Suatu komponen sumber belajar yang disebut media pembelajaran tersusun atas bahan-bahan yang membantu siswa belajar dengan cara mengkomunikasikan atau menyalurkan pesan-pesan pembelajaran.

3. Android

Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler yang biasanya ditemukan di *smartphone* dan tablet, yang saat ini banyak diminati.

4. *Articulate Storyline 3*

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menghasilkan bahan ajar adalah *Articulate Storyline 3*..

5. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan tubuh manusia bertanggung jawab untuk mengubah dan menyerap nutrisi dari makanan menjadi nutrisi yang dibutuhkan tubuh.