

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa kini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa ini memberi pengaruh dan perubahan pada dunia Pendidikan (Istikomah and Herlina, 2020). Perubahan pada dunia Pendidikan ini dimaksudkan dapat membantu memperbaiki sistem Pendidikan menjadi lebih baik dan bermutu serta menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh pada perkembangan Pendidikan, dengan bantuan teknologi masa kini tentunya menjadikan Pendidikan saat ini bisa mudah dilaksanakan di mana pun dan dalam kondisi apapun. Pendidikan dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan dan perkembangan serta perbaikan sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan serta perbaikan pada bidang Pendidikan bisa dimulai dari mutu tenaga pendidik atau kualitas pengajar, kurikulum, metode pembelajaran, dan bahan ajar, serta media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta inovatif yang digunakan oleh guru.

Pendidikan merupakan proses perbaikan individu menjadi lebih baik yang meliputi proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan, yang diajarkan dari guru kepada peserta didik melalui proses pembelajaran formal maupun nonformal yang bertujuan menjadikan individu yang lebih baik lagi dalam bidang-bidangnya. Pendidikan merupakan kebutuhan primer yang harus dipenuhi. Pendidikan sangat berperan penting bagi manusia, serta bagi bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sebuah dasar untuk kemajuan suatu bangsa, karena dengan kualitas Pendidikan yang baik maka akan menghasilkan suatu bangsa yang berkualitas pula. Pendidikan merupakan seluruh pengetahuan pembelajaran yang terjadi sepanjang hayat di semua tempat dan situasi yang dapat memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022).

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Yumini, et.al., 2015). Maka dari itu dalam proses penyampaian pesan ini diperlukan media untuk penyampaian dan agar mudah dipahami dalam penyampaian materi. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar dan mengajar yang di dalamnya terdapat interaksi antar guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, yang membahas mengenai pembelajaran tertentu. Proses pembelajaran ini dikatakan berhasil apabila terdapat suatu hasil atau meningkatnya pengetahuan peserta didik pada saat proses pembelajaran menjadi lebih baik. Oleh karena itu untuk tercapainya hasil pembelajaran yang diharapkan maka perlu adanya strategi, dan kreatifitas serta inovasi dalam proses pembelajaran.

Pada saat kegiatan belajar mengajar seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif, salah satunya yaitu memanfaatkan media pembelajaran yang ada pada masa kini agar peserta didik tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Pada zaman *modern* ini siswa cenderung menggunakan waktunya untuk bermain *Gadget* dan membuka media sosial dari pada belajar dan membaca buku. Selain itu, pada saat ini guru cenderung menggunakan media ajar yang terkesan jadul dan membosankan bagi peserta didik, guru cenderung terpaku pada buku paket dan LKS untuk menyampaikan pembelajarannya, guru juga hanya menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara optimal oleh guru serta kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, hal ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dan membuat siswa menjadi cenderung cepat jenuh pada saat proses pembelajaran. Peranan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran terlebih lagi pada mata pelajaran Geografi agar materi yang disampaikan sesuai dan mudah dipahami serta menarik oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran dapat membangun serta menstimulus peserta didik untuk menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari serta dapat melatih peserta didik untuk mandiri dan aktif dalam membangun pemahaman serta pengetahuannya.

Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa akan berpengaruh pada prestasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, agar dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran yang ada pada masa kini sesuai dengan perkembangan zaman melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan dan kesulitan yang sedang dialami pada saat proses pembelajaran dan permasalahan tersebut pun dapat teratasi. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mengatasi serta dapat menjadi solusi dalam permasalahan ini.

Pada saat proses pembelajaran diperlukan media untuk menunjang aktivitas belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk tujuan menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang minat, perasaan, pikiran, dan perhatian peserta didik agar lebih giat belajar (Rianto, 2020). Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Setelah mengamati permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu melalui pengembangan media pembelajaran interaktif yang mudah dalam pengerjaannya serta mendapatkan hasil yang efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi dan dalam proses penyampainnya terdapat interaksi antar peserta didik dengan media secara aktif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam menjawab permasalahan tersebut yaitu aplikasi *Articulate Storyline 3*. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam proses pembelajaran.

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran interaktif. Aplikasi

Articulate Storyline 3 merupakan multimedia *Authoring Tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video yang luarannya berupa media berbasis *Web (html5)* atau berupa *Application File* yang dapat dengan mudah dipublikasikan dan dibagikan (Mahardhika & Yusman, 2017). Selain itu *Articulate Storyline 3* ini memiliki kelebihan yakni memiliki fungsi *Trigger* atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang rumit.

Articulate Storyline 3 dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui *daring* maupun tatap muka sehingga guru dapat memantau perkembangan siswa, serta siswa dapat belajar secara mandiri dan tidak terlalu bergantung pada guru. Selain itu media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* dapat digunakan sebagai stimulus, dan evaluasi guna melihat perkembangan serta mengetahui kemampuan siswa pada materi pembelajaran. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran secara individu maupun kelompok serta dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. Dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3* ini siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan memahami pembelajaran secara kritis dan aktif di kelas maupun secara *daring*.

Media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan pada masa kini yaitu salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*, media ini dapat membantu siswa belajar mandiri maupun dapat menjadi bahan ajar yang interaktif di kelas (Wahyuni et al., 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran ini setiap siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja secara berulang. Pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini didesain dan dibuat selengkap mungkin yakni terdapat materi, dan evaluasi guna melihat perkembangan sebelum dan sesudah mempelajari materi yang terdapat di media pembelajaran interaktif tersebut. Media ini juga dilengkapi dengan permainan edukasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang ada pada media pembelajaran, permainan ini diberi nama *Geo SmartGO*.

Berdasarkan informasi dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir pada guru mata pelajaran Geografi materi

Fenomena Geosfer, pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar. Pada mata pelajaran Geografi khususnya pada materi Fenomena Geosfer guru mata pelajaran mengajar masih terpaku menggunakan media buku teks yang membuat jenuh peserta didik. Pada materi Fenomena Geosfer tentunya banyak pembelajaran yang harusnya disampaikan dengan audio, visual maupun video agar peserta didik tidak salah memahami materi yang disampaikan.

Sesuai dengan permasalahan pada pembelajaran Geografi tersebut khususnya pada materi Fenomena Geosfer peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk file aplikasi maupun *Web* dan *Barcode* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Penggunaan media pembelajaran ini dikatakan interaktif dan bersifat aktif karena dalam media terdapat materi yang dapat diamati oleh peserta didik dengan memperhatikan materi, gambar serta animasi yang terdapat di media. Pada media pembelajaran ini juga terdapat permainan edukasi untuk membuat siswa aktif bertanya dan menjawab terhadap media pembelajaran interaktif tersebut.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran interaktif ini juga dapat menumbuhkan keinovatifan dan kreatifitas peserta didik dalam mendesain pembelajaran yang interaktif dan komunikatif serta sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan guru saat ini (Yumini et.al., 2015). Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini juga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini juga dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan kesempatan proses mengajar yang dilaksanakan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir. Dengan demikian berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengangkat tema

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata pelajaran Geografi Materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian dengan tema “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata pelajaran Geografi Materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir” adalah sebagai berikut:

1. Masalah Umum

Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir?

2. Masalah Khusus

- a. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir?
- b. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam mata pelajaran Geografi pada materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir?
- c. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* setelah divalidasi dalam mata pelajaran Geografi pada materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMAN 2 Simpang Hilir?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.
- b. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.
- c. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* setelah divalidasi pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu bahan kajian guna memperluas ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.
- b. Sebagai bahan referensi bagi rekan-rekan mahasiswa Geografi dan semua pembaca khususnya guru mata pelajaran Geografi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Bagi peserta didik, membantu mempermudah pemahaman materi Fenomena Geosfer di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir.
- 2) Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah bahan ajar dan referensi bahan ajar terutama dalam mata pelajaran Geografi pada materi Fenomena Geosfer untuk kelas X di SMA Negeri 2 Simpang Hilir.
- 2) Agar dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai media dan sumber belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran yang tepat guna untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu, menambah serta meningkatkan pengetahuan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*, serta diharapkan dapat membantu peneliti yang ingin menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer di kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan bantuan dari aplikasi *Articulate Storyline 3* menjadi media pembelajaran interaktif.
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang *outputnya* berupa file aplikasi, *Web* dan *Barcode* yang di dalamnya terdapat fitur-fitur berupa gambar, animasi, teks, video yang termuat pada mata pelajaran Geografi materi Fenomena Geosfer untuk siswa kelas X.
3. Materi pada media pembelajaran interaktif ini disusun sesuai dengan kurikulum merdeka kelas X SMA yaitu pada materi Fenomena Geosfer
4. Media pembelajaran interaktif ini memiliki struktur sebagai berikut:
 - a. Halaman Awal, memuat identitas media pembelajaran interaktif
 - a. Menu *Log In*, halaman ini memuat nama dan asal sekolah pengguna.
 - b. Menu utama (*Home*), memuat menu petunjuk, capaian pembelajaran, profil pengembang, materi, evaluasi, dan permainan edukasi.
 - c. Menu petunjuk, memuat petunjuk pemakaian dan tombol pemakaian.
 - d. Menu capaian pembelajaran, berisi capaian pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka.
 - e. Menu Profil Pengembang, memuat biodata pengembang dan pembimbing pengembang media pembelajaran interaktif.
 - f. Menu materi, memuat materi tentang Fenomena Geosfer yang di dalamnya terdapat, gambar, video dan animasi.
 - g. Menu evaluasai, berisi soal-soal yang sesuai dengan pembahasan dalam menu materi, menu evaluasi ini dibuat guna untuk mengevaluasi sejauh mana pengetahuan serta pemahaman peserta didik terhadap materi.
 - h. Menu permainan edukasi, menu ini berisi permaian edukasi yang berkaitan dengan materi yang dibahas pada media pembelajaran interaktif. Permainan edukasi ini diberi nama *Geo SmartGO*.
5. Media yang dihasilkan dapat disimpan pada PC, dan dapat dipublikasikan melalui *Web* yang kemudian dapat dibuat *Barcode* maupun file aplikasi yang kemudian dibagikan ke peserta didik untuk akses penggunaan. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam belajar secara

interaktif yang dapat menciptakan siswa aktif, mandiri, dan efektif serta menarik di dalam proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan untuk memperjelas ruang lingkup dari penelitian agar tetap terfokus pada hal yang menjadi pengamatan dalam penelitian. Agar menghindari kesalahan dalam penafsiran pembaca, maka peneliti memberikan definisi operasional yang terdapat pada penelitian ini. Definisi operasional ini dibuat agar peneliti dan pembaca memiliki kesamaan persepsi terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini. Oleh karena itu peneliti menguraikan definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan merupakan sebuah metode atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan atau suatu proses modifikasi suatu produk agar menjadi lebih baik atau berbeda dari yang sebelumnya, yang nantinya akan diuji kevalidannya guna agar dapat digunakan. Pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk untuk pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif. Pengembangan media ini menghasilkan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pada saat proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mengkondisikan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan menjelajahi isi-isi dari media pembelajaran interaktif, media pembelajaran interaktif ini memungkinkan siswa untuk aktif melihat, mendengarkan, memahami, bertanya dan mengerjakan serta peserta didik dapat menjelajahi isi-isi dari media pembelajaran interaktif.

3. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif yang *outputnya* dapat

berupa file aplikasi maupun *Web*, serta *Barcode*. Fitur-fitur yang dimiliki berupa gambar, teks, video, grafik, suara, animasi, yang dilengkapi dengan *Trigger* tanpa pengkodean yang rumit sehingga media yang dihasilkan mudah digunakan dan mudah untuk dipublikasikan serta dapat dengan mudah dibagikan ke peserta didik untuk akses penggunaan.

4. Fenomena Geosfer

Fenomena Geosfer merupakan bagian dari ilmu Geografi yang di dalamnya mempelajari tentang berbagai fenomena, peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan berbagai unsur-unsur geosfer. Adapun fenomena-fenomena Geosfer yakni Litosfer, Pedosfer, Atmosfer, Hidrosfer, Biosfer, dan Antroposfer