

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini berjalan beriringan dengan adanya perkembangan teknologi, adanya perkembangan ini membuat ilmu pengetahuan juga semakin berkembang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini telah mengubah paradigma masyarakat terutama di Indonesia pada media elektronik dalam bidang pendidikan (Halim & Yusuf, 2020). Pendidikan yang berkualitas dapat mendukung terciptanya generasi muda yang mampu bersaing di era globalisasi (Fatmawati & Setiawati, 2018). Kwangmuang *et al.* (2021) menyatakan bahwa di era teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini, pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi yang berkembang dapat diterapkan dan dijadikan sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2018).

Pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa antara guru dan siswa yang sudah dirancang dan disusun sedemikian rupa pada sebelumnya. Pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa dalam mengembangkan motivasi dan potensi yang ada dalam dirinya serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif (Khairunnisa & Jiwandono, 2020; Mahmudah, 2018). Namun, masih banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pembelajaran masih belum dimaksimalkan oleh kebanyakan guru (Sukmadewi & Suniasih, 2022). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru IPA, guru juga masih menjelaskan materi

menggunakan metode ceramah sehingga sulit memotivasi siswa dalam belajar terutama pada muatan IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan terkait fenomena alam melalui metode dan sikap ilmiah (Nurmala *et al.*, 2021). Mata pelajaran IPA termasuk materi yang dianggap sulit di dalam kelas, terutama fenomena pada materi getaran, gelombang, dan bunyi serta berbagai konsep abstrak lainnya (Dwipangestu *et al.*, 2018). Materi getaran adalah materi yang mempelajari terkait gerakan bolak-balik sebuah benda di sekitar titik setimbang sedangkan gelombang adalah getaran yang merambat dari satu titik ke titik yang lain. Siswa kurang termotivasi dalam mata pelajaran IPA materi getaran dan gelombang karena dianggap sulit dipahami akibat banyak rumus-rumus di dalamnya (Isnaeni *et al.*, 2020).

Materi getaran dan gelombang ini termasuk materi yang secara umum mencakup konsep abstrak. Berdasarkan penelitian Zaenab *et al.* (2019), siswa mengalami kebingungan dalam memecahkan suatu permasalahan pada materi getaran dikarenakan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran belum terpenuhi. Suatu materi yang bersifat abstrak dapat diatasi dengan menggunakan permodelan terkait fenomena nyata dalam kehidupan sehingga mudah dipahami oleh siswa (Ismiyanti, 2020).

Pendekatan pembelajaran yang cocok untuk menghubungkan suatu materi IPA dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, dimana siswa akan didorong untuk mampu memahami materi melalui pengalamannya (Asrizal *et al.*, 2018). Berdasarkan hasil penelitian Sukmadewi & Suniasih (2022), penggunaan media

pembelajaran berbasis kontekstual dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi IPA karena dapat memotivasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa kesulitan siswa dalam pemahaman konsep yang abstrak dalam pembelajaran dapat diatasi dengan penggunaan multimedia (Afrijhon, 2021). Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, salah satu peran seorang guru adalah sebagai fasilitator. Guru harus kreatif dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa (Arianti, 2018). Guru harus memahami terlebih dahulu motivasi siswa agar nantinya dapat menemukan cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Guru harus kreatif untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Cara yang efektif dalam proses pembelajaran adalah dengan menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam kelas. Salah satunya dengan memanfaatkan adanya perkembangan teknologi yang sedang dikuasai dan dekat dengan kehidupan generasi muda sekarang (Halim & Yusuf, 2020). Pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah dengan menggunakan *android*.

Android adalah salah satu sistem yang cukup banyak digunakan di masa sekarang dan telah diperkirakan oleh lembaga riset digital bahwa pada tahun 2018 jumlah pengguna *smartphone* di Negara Indonesia terdapat lebih dari 100.000.000 orang (Solikin, 2018). Pengguna *smartphone* yang semakin banyak tersebut memiliki potensi untuk membantu proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, hal tersebut dapat dimanfaatkan guru dalam memotivasi

siswa dengan cara mengembangkan media pembelajaran melalui penggunaan *smartphone* (Ramadani & Budiyanto, 2020).

Salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual berbantuan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang dan bunyi. *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi *software* sejenis *Power Point* akan tetapi memiliki fitur yang lebih lengkap dan berkreasi sehingga cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif (Indriyani *et al.*, 2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan memiliki tema “Mr.BEAn”. Tema tersebut memiliki arti yaitu mari belajar eksplorasi dan analisis terkait fenomena di kehidupan nyata.

Menurut penelitian Handayani *et al.* (2022), penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih memahami materi. Hal tersebut didukung oleh penelitian Fransisca *et al.* (2019) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan nantinya akan memiliki *output* berupa aplikasi yang didalamnya membahas terkait materi getaran, gelombang, dan bunyi melalui sebuah film. Film yang dimunculkan dalam media pembelajaran ini berbasis kehidupan nyata sesuai dengan pendekatan kontekstual. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian Setyaningsih *et al.* (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian

Ariyanto *et al.* (2020) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk mencapai ketuntasan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan terdapat sebuah kuis dan *mini game* sebagai bahan evaluasi pembelajaran siswa. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Menggunakan *Articulate Storyline* terhadap Motivasi Belajar Siswa**” dengan tujuan dapat diterapkan pada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka diidentifikasi masalah yang digunakan sebagai bahan penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPA masih berpusat pada guru bukan siswa.
2. Siswa kurang termotivasi dalam materi getaran dan gelombang karena dianggap sulit.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
4. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang interaktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi?

2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.
2. Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi getaran dan gelombang yang menarik dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

2. Diharapkan dapat membantu siswa agar termotivasi belajar dalam memahami materi getaran, gelombang, dan bunyi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Articulate Storyline*.
3. Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan peneliti berikutnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi tujuh komponen pendekatan kontekstual, diantaranya ada konstruktivisme yang berisikan penyajian film animasi, pemodelan berisikan animasi materi, masyarakat belajar berisikan kegiatan analisis film dengan materi, inkuiri berisikan simulasi *PhET*, bertanya berisikan *link* kolom pertanyaan, refleksi berisikan evaluasi berupa *mini game*, serta penilaian nyata berisikan kuis berupa *google form*.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran yaitu materi kelas VIII KD 3.11 Menganalisis konsep getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari termasuk sistem pendengaran manusia dan sistem sonar pada manusia.
3. Media yang dikembangkan berupa aplikasi dan dapat diakses secara *online* maupun *offline* melalui *android* dengan minimal tipe *lollipop* serta RAM 2 GB.
4. Media yang dikembangkan memuat menu tentang materi, petunjuk penggunaan, profil pengembang, kompetensi ini, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran, daftar pustaka, *virtual laboratory* atau simulasi *PhET*, dan kuis.

5. Model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan respons balik antara siswa dengan sumber media dapat berupa gambar, video, dan audio (Novita & Harahap, 2020).

2. Pendekatan kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan yang mengajarkan siswa dengan menghubungkan materi melalui pengalaman di kehidupan nyata (Nawas, 2018).

3. *Articulate storyline*

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai sarana presentasi dengan tampilan seperti *power point* akan tetapi memiliki fitur yang lebih lengkap dan dapat di publish secara *online* maupun *offline* (Suhaillah et al., 2021).

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah sebuah usaha yang dimiliki oleh siapa saja yang ingin melibatkan dirinya dalam melakukan sesuatu yang dianggap menarik untuk dilakukan dalam tujuan pembelajaran (Sahronih et al., 2020).