

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan akibat adanya pandemi COVID-19. Proses kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dapat dilakukan secara langsung atau tatap muka, harus diganti dengan kegiatan pembelajaran *online* atau yang saat ini sering dikenal dengan pembelajaran dalam jaringan (Daring). Berdasarkan hal tersebut, guru-guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin.

Melihat kondisi yang tersebut, penggunaan teknologi memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran daring. Guru-guru harus berfikir kreatif untuk bisa menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi tersebut agar pembelajaran daring berjalan dengan maksimal. Salah satu diantaranya yang perlu guru lakukan adalah penggunaan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring tentunya adalah media pembelajaran dengan pendekatan *mobile learning*. Dimana pembelajaran melibatkan perangkat seluler seperti ponsel, laptop, dan tablet PC, sehingga peserta didik dapat mengakses materi dan aplikasi terkait, dimanapun dan kapanpun, secara fleksibel (Taufiq et al., 2016).

Fakta dari data statistik dimana pada bulan Januari 2018, menunjukkan pengguna *smartphone* sebanyak 177,9 juta dari 265,4 juta penduduk Indonesia yang mengartikan lebih dari setengah jumlah penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *smartphone* dan data tersebut akan terus bertambah seiringnya waktu (Zaini &

Soenarto, 2019). Sehingga guru-guru sebaiknya mempergunakan media pembelajaran yang dapat peserta didik akses melalui *smartphone*. Selain menggunakan media pembelajaran berupa *platform* media seperti *Google Classroom*, *Whatsapp* dan lainnya yang dapat diakses melalui *smartphone*, guru dapat memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran sendiri yaitu berupa media pembelajaran interaktif yang berbasis *android*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* sendiri terhalang oleh kompetensi guru yang masih kurang mampu untuk memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran, serta ketidaktahuan guru untuk menjalankan beberapa *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Rahim et al., (2019) yang menyatakan bahwa dari 2,7 juta guru di Indonesia, hanya sekitar 10-15% guru yang memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif itu sendiri diartikan sebagai suatu sistem yang menampilkan materi pelajaran yang disajikan secara visual, audio dan video untuk mempermudah siswa dan dapat memberikan tanggapan secara aktif tidak hanya melihat gambar atau mendengar suara (Fauyan, 2019). Konteks dari kata interaktif disini terkait dengan komunikasi dua arah. Media pembelajaran interaktif memungkinkan pembelajaran yang aktif (Lestari, 2020). Peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar (*see and hear*) materi yang tersaji dalam media pembelajaran interaktif tersebut, tetapi peserta didik juga melakukan (*do*), dimana bisa berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan atau aktif dalam simulasi yang disediakan dalam komputer. Sehingga dengan mempergunakan media pembelajaran interaktif, materi pembelajaran tersaji secara lebih menarik,

dan khususnya pada pembelajaran IPA dapat menampilkan berbagai konten seperti gambar, animasi, video, dan bahkan simulasi agar peserta didik lebih paham atas pemaparan materi IPA ketika pembelajaran daring.

Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* sebenarnya dapat dikembangkan melalui *software* yang sederhana dan tidak menuntut guru agar memahami bahasa pemrograman. *Software* tersebut adalah *Articulate storyline*. *Software* tersebut sangat mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dari pada *software* yang lain dimana *Articulate storyline* mudah digunakan seperti *PowerPoint* tetapi fitur yang terdapat didalamnya mirip seperti *flash* (Yasin & Ducha, 2017). Fitur yang cukup lengkap ini, membuat *Articulate Storyline* dapat menjadi *software* pilihan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru-guru yang kurang mahir untuk menjalankan *software* lain seperti *flash*, sehingga guru-guru yang merasa belum mahir untuk memanfaatkan teknologi, dapat menggunakan *software* ini untuk membuat media pembelajaran berbasis *android*.

Salah satu materi pelajaran IPA yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini adalah materi gerak dan gaya yang terdapat pada KD 3.2 kelas VIII SMP. Mempelajari IPA erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yang menggambarkan secara konkrit kepada peserta didik tentang suatu konsep materi (Annisa & Simbolon, 2018). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi gerak dan gaya, dapat membantu menampilkan bagaimana penggambaran tentang gerak lurus beraturan dan gerak lurus berubah beraturan ataupun tentang macam-macam gaya, sehingga peserta didik dapat memahami konsep yang terdapat pada materi tersebut. Hal ini

didukung oleh penelitian Hardianto et al. (2020) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi gerak dan gaya dapat memberikan gambaran secara langsung tentang konsep yang ada dalam materi tersebut dengan memanfaatkan animasi ataupun gambar bergerak.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rohmah & Bukhori (2020) melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran korespondensi berbasis *android* menggunakan *Articulate Storyline 3*, dan menunjukkan hasil validasi media sebesar 98% yang dapat diartikan media tersebut layak untuk dijadikan media pembelajaran, yang memfasilitasi proses pembelajaran dan menyampaikan materi dengan baik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Hadza et al., 2020) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki hasil validasi media sebesar 86,16% yang menjadikan media yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* tersebut adalah valid dan pantas digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi Gerak dan Gaya”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.
2. Ketidaktahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada *software* tertentu.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Articulate storyline 3* pada materi gerak dan gaya ?
2. Bagaimana respons peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Articulate storyline 3* pada materi gerak dan gaya ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Articulate storyline 3* pada materi gerak dan gaya.
2. Mengetahui respons peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *Articulate storyline 3* pada materi gerak dan gaya.

### **E. Manfaat penelitian**

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menginformasikan guru tentang media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran daring.
2. Menambah wawasan kepada guru tentang salah satu pilihan *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *android* dengan hasil akhir berupa aplikasi.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini adalah materi IPA SMP kelas VIII semester ganjil tentang gerak dan gaya pada KD 3.2 Menganalisis gerak lurus, pengaruh gaya terhadap gerak berdasarkan hukum Newton dan penerapannya pada gerak benda dan gerak makhluk hidup.
3. *Software* yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini adalah *Articulate storyline 3*.
4. Model pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan ADDIE.

#### **G. Definisi Operasional**

1. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang memiliki alat pengontrol sehingga pengguna dapat memilih materi yang akan dipelajari terlebih dahulu dan terdapat komunikasi dua arah antara media dengan pengguna (Fadli & Hakiki, 2020).
2. *Articulate storyline 3* adalah *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif tetapi dengan tampilan *software* yang sederhana seperti *PowerPoint* (Yasin & Ducha, 2017).