

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik. Dalam kegiatannya terdapat beberapa langkah yaitu penelitian, perancangan, produksi dan pengujian. Media pembelajaran merupakan salah satunya alternatif yang digunakan seorang guru untuk menyajikan materi di depan kelas. Dengan menggunakan media diharapkan akan memudahkan seorang guru dalam menyampaikan sesuatu materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar (Firmadani, 2020).

Pembelajaran mencakup alat-alat yang menggambarkan isi materi secara fisik. pengajaran, yang meliputi antara lain buku, kaset, film, slide (bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan bagian dari infrastruktur pendidikan atau fasilitas fisik berisi bahan ajar di area belajar siswa. Dengan adanya teknologi informasi ini guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa, sehingga siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet (Herayanti et al., 2017). Hal ini yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa salah satunya yaitu penggunaan media dengan *software*.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *software* komputer. *Software* pendidikan adalah program komputer yang dirancang untuk membantu dan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan. Menggunakan perangkat lunak pendidikan sebagai media akan membantu menjelaskan mata pelajaran biologi khususnya pada materi ekosistem. Dengan kata lain, konten digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa belajar, atau alat untuk membantu orang tua dan guru dalam mengajar (Juhaeroh, 2021).

Penggunaan *software* diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah seperti efisiensi waktu dalam proses belajar mengajar yang berarti dimana siswa tetap belajar materi yang akan dipelajari tanpa kehadiran guru. Menggunakan multimedia berbasis *software*, materi yang ingin disampaikan dapat diberikan lebih lengkap, lebih menarik, dan lebih efisien waktu. Proses pembelajaran dengan *software* memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu siswa pada saat memahami materi ekosistem yang belum mereka pahami dan media pembelajaran jauh lebih bermanfaat dari pada mengajarkan siswa dengan metode ceramah.

Pengembangan media berbasis *software* dapat membantu guru dan peserta didik pada saat melakukan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu *software Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk mendesain gambar, foto, teks dan suara.

Menurut (Intan, 2023) penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi. *Articulate Storyline 3* ini merupakan salah satu alat media paling kreatif yang digunakan untuk membuat aplikasi Multimedia interaktif berisi konten berupa bacaan, foto, grafik, suara, video khususnya animasi dan simulasi (Alwi et al., 2022).

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempraktekkan dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Media tersebut dapat dibuka melalui ponsel maupun laptop. Kelebihan dari media *Articulate Storyline 3* adalah media ini sama dengan PowerPoint karena item-itemnya sama dengan yang ada di PowerPoint, media dalam bentuk audio, video dan berbagai file dapat diimpor atau dimasukkan ke dalam aplikasi, selain itu media *Articulate Storyline 3* juga dapat memungkinkan untuk membuat kuis dalam berbagai jenis formulir (Agustina et al., 2022).

Articulated Storyline 3 akan membantu guru dalam proses pembelajaran pada saat menjelaskan materi sehingga diharapkan siswa dapat mudah mengingat materi yang telah diajarkan, menjawab soal-soal latihan yang telah diberikan sebagai pemantapan pemahaman materi, dan juga memberikan motivasi dan pengalaman baru kepada siswa. Penggunaan media *Articulate Storyline 3* dapat memicu kemandirian siswa dalam melakukan pembelajaran karena adanya media *Articulate storyline 3* maka akan lebih mudah para siswa dalam menemukan apa yang akan digunakan

dalam menyelesaikan masalah-masalah biologi yang diberikan oleh gurunya.

Biologi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup. Biologi tidak hanya mempelajari makhluk hidup, tetapi juga makhluk hidup dan segala interaksi yang terjadi di lingkungannya. Mempelajari biologi bisa merangsang siswa lebih terlibat dan pembelajaran lebih bermakna karena pembelajaran kontekstual berfokus pada aktivitas peserta mengajar..

Pembelajaran biologi di SMA N 1 Kawedanan khususnya kelas X sudah menggunakan kurikulum Merdeka. Namun, dalam pengalaman praktis, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam pembelajaran materi ekosistem, masih belum maksimal. Kurangnya ketersediaan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sering kali menjadi kendala dalam upaya penyampaian konsep- konsep ekosistem kepada siswa, sehingga akan menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi. Guru biologi di sekolah tersebut juga masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku LKS dan buku paket. Untuk itu diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran untuk menambah motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *software*.

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran biologi menggunakan media pembelajaran berbasis

Articulate Storyline 3 perlu dicoba dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* untuk mata Pelajaran Biologi pada materi ekosistem sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Articulated Storyline 3* Pada Materi Ekosistem di SMAN 1 Kawedanan, Kabupaten Magetan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran biologi menggunakan teknologi berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi ekosistem?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran biologi menggunakan teknologi berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi ekosistem?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran biologi menggunakan teknologi berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi ekosistem?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran Biologi menggunakan media digital berbasis *Articulate storyline 3* pada materi ekosistem

2. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran biologi menggunakan media digital berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi ekosistem
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran biologi menggunakan media digital berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi ekosistem

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama dalam pengembangan atau perancangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut :

- a. Bagi siswa

- 1) Penggunaan media *Articulated Storyline 3* dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran biologi
- 2) Mengatasi kejenuhan dan kesulitan yang dialami siswa pada saat pembelajaran biologi

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran biologi
- 2) Sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar

c. Bagi Peneliti

Mampu menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran serta lebih terampil dalam merancang media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital untuk siswa kelas X materi ekosistem pada mata pelajaran biologi
2. Produk media pembelajaran digital yang dikembangkan berfungsi sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi pada mata pelajaran biologi
3. Media pembelajaran digital yang dikembangkan memuat beberapa komponen pendukung seperti teks, gambar, suara dan animasi sehingga mampu memvisualisasikan konsep yang masih rumit atau abstrak menjadi lebih jelas dan konkret

4. Produk media pembelajaran digital dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*
5. Hasil produk media pembelajaran digital berupa media berbasis (html5) atau juga bisa berupa application file yang bisa dijalankan pada perangkat seperti laptop atau computer

F. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran pada saat ini. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang dengan memadukan teks, suara, gambar, animasi dan tombol navigasi yang dirancang menggunakan aplikasi, sehingga memungkinkan siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi dapat berinteraksi saat belajar. Media pembelajaran digital dapat memvisualisasikan konsep yang masih rumit dan abstrak menjadi lebih konkret dan jelas sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran (Arwansyah et al., 2023).

G. Definisi istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah- istilah sehingga dapat mempermudah pemahaman, maka dipandang perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel- variabel penelitian untuk menghindari adanya kekeliruan, yang diantaranya sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau wadah yang menyampaikan pesan dan informasi penting bagi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar seseorang guna mencapai tujuan pembelajaran. Alternatifnya, media pembelajaran adalah alat atau sarana penyaluran dan penyampaian materi dan isi yang dapat merangsang pikiran khalayak sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya (Zahwa & Syafi'i, 2022).

2. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang memiliki fungsi hampir sama seperti microsoft *PowerPoint*. Aplikasi *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate storyline 3* menghasilkan media berbasis *web* (html5) yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan *smartphone* (Fikriansyah et al., 2023)

3. Ekosistem

Ekosistem adalah suatu sistem yang terdiri dari organisme hidup (biotik) dan lingkungan fisik (abiotik) yang saling berinteraksi di dalam suatu

wilayah atau area tertentu (Anggun, 2023). Ekosistem melibatkan hubungan kompleks antara organisme hidup satu sama lain dan dengan lingkungan mereka, termasuk faktor-faktor seperti iklim, tanah, air, sinar matahari, dan interaksi ekologis.