

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Bentuk perkembangan teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *e-learning*.

Penelitian Ariani (2018) *e-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa agar dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Penerapan media berbasis *e-learning* dapat menggunakan berbagai jenis aplikasi atau software yang bisa diakses melalui *smartphone* maupun komputer. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran *e-learning* tidak hanya bisa diakses secara online, namun terdapat software yang mampu dioperasikan secara offline sebagai media pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sehingga memudahkan para pendidik untuk menerapkan pembelajaran secara *e-learning*.

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Penelitian Firmadani (2019) dampak dari era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan adalah terbukti semakin banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pengajar menyampaikan materi bahkan tidak harus dengan tatap muka. Dengan adanya perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 mampu melahirkan siswa dalam berkolaborasi, komunikasi, memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Menurut Lase (2019) kemampuan atau ketrampilan tersebut dapat diwujudkan yang tidak hanya mengandalkan pembelajaran tatap muka, melainkan kombinasi pembelajaran berbasis *e-learning*.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu membantu pendidik dalam menerapkan pembelajaran *e-learning*. Salah satu media pembelajara

intraktif tersebut adalah *articulate storyline*, software ini dapat digunakan secara offline, sehingga memudahkan para pendidik ketika tidak adanya jaringan internet. *Articulate storyline 3.6* merupakan versi terbaru yang dikeluarkan oleh perusahaan Articulate, fitur-fitur yang dapat digunakan dalam *articulate storyline* ini dapat menggabungkan gambar, teks, suara, video, grafik, dan animasi. Penelitian Yasin (2017) penggunaan *articulate storyline* mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif. Penelitian Arini (2018) penggunaan *articulate storyline* mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah afektif. Penelitian Kuswiandi (2018) penggunaan *articulate storyline* mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah psikomotor. Penerapan media *articulate storyline 3.6* pada jenjang SMA dapat mendukung proses pembelajaran *e-learning* karena sebagian siswa di wilayah yang tidak semua mempunyai konektivitas jaringan internet yang bagus, sehingga aplikasi ini mampu digunakan siswa secara *offline* dengan maksimal. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin mengkaji Potensi Penggunaan Articulate Storyline 3.6 Berbasis *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat SMA di Era Industri 4.0.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokuskan maka perlu pembatasan masalah. Dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

1. Subjek pada penelitian ini adalah jurnal tentang media pembelajaran interaktif *articulate storyline*.
2. Objek pada penelitian ini adalah hasil belajar menggunakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif.
3. Parameter penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang terdiri dari:
 - a. Ranah kognitif
 - b. Ranah afektif
 - c. Ranah psikomotorik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah tersebut yaitu bagaimana potensi penggunaan *articulate storyline 3.6* berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi tingkat SMA di era industri 4.0 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi penggunaan *articulate storyline 3.6* berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi tingkat SMA di era industri 4.0.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dan pengembangan media dalam upaya memberikan kontribusi dibidang teknologi pendidikan, serta menambah wawasan tentang media pembelajaran interaktif sebagai pembelajaran berbasis *e-learning*.

2. Bagi Sekolah

Hasil kajian artikel ilmiah ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan terhadap tenaga pendidik tentang pemanfaatan *articulate storyline 3.6* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* di era revolusi industri 4.0.

3. Bagi Pendidikan

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi dalam menunjang proses pembelajaran pada jenjang SLTA/SMA sederajat pada pelajaran biologi.