

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang secara pesat dan berdampak besar di segala aspek kehidupan. Salah satu dampak dari berkembangnya teknologi ini adalah dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dalam hal pendidikan mengharuskan suatu proses pembelajaran untuk lebih inovatif dan menarik seperti materi pembelajaran, cara penyampaiannya dan media yang digunakannya,<sup>1</sup> ditambah lagi dengan kondisi yang sedang melanda dunia yaitu pandemi covid-19 ini yang berakibat pada perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Dimana sistem pendidikan bertransformasi untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah melalui media digital atau sistem pembelajaran secara online, namun lembaga dan fasilitas yang akan digunakan untuk mendukung sistem pembelajaran tersebut belum sepenuhnya siap, sehingga dapat dipastikan untuk menerapkannya, tidaklah mudah. Akibatnya guru harus kreatif dalam memberikan materi dan menerapkan penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan.<sup>2</sup> Hal ini juga diperkuat dengan kondisi di era digital pada saat ini akan terasa sulit jika guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran salah satunya metode ceramah, selain itu guru hanya menggunakan media buku cetak, modul dan LKS untuk mendukung penyampaian materi. Oleh karena itu guru perlu

---

<sup>1</sup> Wahyu Candra Setyawan, dkk, “*Pengembangan Multimedia Game Edukasi IPA Lapisan Bumi untuk MTS*”. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP). Vol. 2 No.1, Februari 2019, hlm. 30-31.

<sup>2</sup> Muhammad Zainuddin Atsani, “*Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*”. Jurnal Studi Islam. Vol. 1 No. 1, 2020, hlm. 82-83.

menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran serta pendekatan yang memungkinkan siswa proaktif, dan termotivasi untuk belajar serta memiliki keterlibatan yang kuat dalam pelaksanaan proses pembelajaran, apalagi ketika pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan program kurikulum 2013.<sup>3</sup> Dimana Kurikulum 2013 saat ini dibutuhkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang memihak pada siswa, memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta mengembangkan penyempurnaan pembelajaran yaitu struktur pembelajaran tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia atau media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut juga dikuatkan melalui Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 tahun 2016 yang menyebutkan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yang digunakan dengan menerapkan suatu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran di sekolah meningkat.<sup>4</sup> Selain itu, tujuan pengembangan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan masyarakat Indonesia agar mempunyai kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Sehubungan dengan penerapan kurikulum 2013, siswa tidak hanya memperluas pengetahuan selama proses pembelajaran, tetapi juga memiliki pengalaman dari suatu proses pembelajaran, mendorong kreativitas, inovasi, berpikir kritis, berkepribadian yang kuat yang mengacu pada kemajuan teknologi dan informasi. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mendukung kegiatan belajar mengajar.<sup>5</sup>

Fasilitas media pembelajaran pada saat ini sebenarnya sudah sangat

---

<sup>3</sup> Setyawan, *Pengembangan Multimedia...*, hlm. 30.

<sup>4</sup> Apin Nasifah Yasin, Nur Ducha, "Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA". *Jurnal UNESA*. Vol. 6 No. 2, Mei 2017, hlm.169.

<sup>5</sup> Elisabet Singarimbun, dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Kimia Inovatif pada Pokok Bahasan Reduksi dan Oksidasi Berdasarkan Kurikulum 2013 Terintegrasi Pendidikan karakter", *Jurnal Pendidikan Kimia (JPKim)*. Vol. 7 No. 2, Agustus 2015, hlm. 13-14.

beragam, namun penggunaan media pembelajaran tersebut masih sangat terbatas digunakan oleh guru dan tampilan dari media yang disajikan kurang menarik minat siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan media pembelajaran kebanyakan tampilannya berupa gambar, foto, tampilan slide bergambar yang memuat tulisan yang penuh dan banyak dari penjelasan mengenai gambar-gambar yang ditampilkan, dimana media pembelajaran tersebut menjadikan siswa lebih cepat bosan dan kurang aktif dalam menjalankan kegiatan belajarnya, hal ini dikarenakan siswa hanya dituntut mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, terutama pada mata pelajaran IPA pada materi zat aditif. Dimana berdasarkan silabus IPA Kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 3.6 yaitu, siswa diharapkan mampu menjelaskan berbagai zat aditif dalam makanan dan minuman, zat adiktif, serta dampaknya terhadap kesehatan. Lingkup materi ini diketahui sangat erat dengan kehidupan sehari-hari. Dimana selain siswa diharuskan untuk menghafal dan menerima konsep yang disampaikan, siswa juga harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mampu menyelesaikan permasalahan terkait penyalahgunaan zat aditif dalam kehidupan, dan menemukan konsep sendiri, sehingga pengetahuan yang telah dipelajari dapat diserap dan pemahaman yang didapatkan bertahan lebih lama. Namun hal tersebut belum terwujud secara penuh, hal ini disebabkan masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan terkait dengan materi IPA terutama zat aditif sering dianggap sebagai materi yang bersifat teoritis dan banyaknya materi yang bersifat hafalan dengan penjelasan materi yang monoton, sehingga siswa cenderung menganggap materi zat aditif adalah materi yang sulit dipahami dan kurang menarik.<sup>6</sup> Hal tersebut juga berdampak pada kurang berminatnya siswa untuk mempelajari materi zat aditif, hal ini terlihat dari 17,64% siswa tidak berminat untuk mempelajari materi zat aditif, 17,64% siswa kurang berminat,

---

<sup>6</sup> Anis Nur Rosyidah, dkk, “Pengembangan Modul IPA Berbasis Etnosains Zat Aditif dalam Bahan Makanan untuk Kelas VIII SMP Negeri 1 Pegandon Kendal”. Unnes Journal Science Education, 2013, hlm.134.

dan 23,53 % siswa sedikit berminat, sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal, yang berakibat pada nilai siswa dibawah ketentuan yang telah ditetapkan dengan persentase sebesar 38,23% atau dapat dikatakan tidak tuntas dalam kesesuaian nilai minimal yang telah ditetapkan.<sup>7</sup>

Selain hal tersebut, berdasarkan penelitian sebelumnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam materi zat aditif kelas VIII SMP/MTS dengan memanfaatkan powerpoint, didapatkan hasil yaitu media yang dikembangkan mempunyai kategori validitas yang sangat tinggi, hal tersebut berdasarkan nilai yang didapat dengan menggunakan momen kappa yaitu 0,82 sedangkan kepraktisan dari media pembelajaran ini berdasarkan penilaian dari guru IPA didapatkan nilai momen kappa yaitu 0,88 dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan kepraktisan dari siswa didapatkan nilai dengan momen kappa yaitu 0,87 dengan kategori sangat tinggi.<sup>8</sup> Namun pengembangan media pembelajaran menggunakan media powerpoint ini masih memiliki kekurangan sebagai berikut: penjelasan materi yang ditampilkan pada media powerpoint hanya berupa gambar, dan tulisan tanpa adanya animasi yang mendukung dan menarik minat siswa, selain itu pemberian latihan soal sebenarnya sudah diberikan, tetapi siswa tidak bisa mengetahui jawaban dan pembahasan yang tepat. Sedangkan berdasarkan penelitian tentang penggunaan iSpring Suite 8 untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam materi zat aditif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII, diperoleh hasil yaitu kelayakan dari media melalui validasi dari ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi, bahwa media yang dihasilkan memiliki segi penyajian yang sangat layak, dengan persentase yaitu 85,19%. Sedangkan dari segi kepraktisan media terkait keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan

---

<sup>7</sup> Api Supriatun, "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Materi Zat Aditif dalam Makanan Melalui Penerapan Metode Eksperimen Terbimbing Pada Siswa Kela VIII A di SMPN 4 Bojong". Prosiding Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi, 2014, hlm.1156.

<sup>8</sup> Anggun Okatafi Hanif, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Zat Aditif Kelas VIII SMP/MTs". Jurnal Menara Ilmu LPPM UMSB. Volume XIII Nomor 2, Januari 2019, hlm.144-145.

media pembelajaran mendapatkan penilaian yang sangat layak, dengan persentase yaitu 93,9%, kemudian berdasarkan respon positif dari siswa yang menggunakan media pembelajaran mendapatkan penilaian yang sangat layak, dengan persentase yaitu 98,33%, kemudian untuk mengetahui tingkat keefektifitasan penggunaan media tersebut berdasarkan aktivitas siswa yang dominan mendapatkan persentase yaitu 31,59%, yang mana siswa mayoritas melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru tetapi juga mengamati dan melaksanakan suatu kegiatan dan peningkatan hasil belajar siswa, lalu hasil belajar siswa dengan menerapkan pemanfaatan media pembelajaran tersebut juga mengalami kenaikan yaitu 0,66 dengan kriteria sedang. Namun pengembangan media pembelajaran menggunakan Ispring Suite 8 ini masih memiliki kekurangan sebagai berikut: aplikasi hanya dapat ditampilkan melalui laptop, laptop yang menggunakan media pembelajaran interaktif iSpring Suite 8 memerlukan aplikasi pendukung untuk menampilkan media tersebut.

Sedangkan berdasarkan penelitian yang lain tentang pengembangan video pembelajaran zat aditif adiktif-psikotropika, persentase yang diperoleh dari hasil validasi dari segi kesesuaian isi oleh ahli yaitu 86% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan persentase hasil validasi dari ahli terkait keterbacaan dan kemenarikan desain mendapatkan persentase yaitu 86% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan dari hasil penilaian dari siswa terkait penggunaan video dalam proses pembelajaran didapatkan persentase yaitu 86,92% dengan kriteria sangat tinggi.<sup>9</sup> Meskipun telah memiliki kevalidan dan kemenarikan desain yang cukup baik dan menarik, namun media pembelajaran tersebut masih memiliki kelemahan sebagai berikut: tidak adanya latihan soal yang diberikan kepada siswa terkait materi zat aditif, sehingga siswa belum bisa memantapkan

---

<sup>9</sup> Robby Gus Mahardik., dkk. “*Pengembangan Video Pembelajaran Zat Aditif Adiktif-Psikotropika Bermuatan Ketuhanan dan Cinta Lingkungan*”, Jurnal Pendidikan Kimia UNILA, hlm. 14.

pengetahuan yang didapatkannya pada materi tersebut, materi pembelajaran terkesan monoton, karena siswa tidak dilibatkan dalam pengoperasian media, namun siswa hanya sekedar menonton dan mendengar, siswa juga tidak bisa mengulang materi tertentu yang telah disampaikan karena tidak terdapat menu materi yang dapat dipilih di video tersebut.<sup>10</sup>

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif, salah satunya dengan menggunakan Articulate Storyline pada materi zat aditif kelas VIII SMP. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline ini sesuai dengan kemampuan berpikir siswa tingkat SMP/MTs, hal tersebut dikarenakan materi yang dimuat pada media pembelajaran ini telah disesuaikan dengan buku siswa, tujuan pembelajaran dan KD yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan minat serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Program Articulate Storyline ini mendukung fitur seperti *flash* dalam pembuatan animasi, namun memiliki *interface* yang sederhana seperti powerpoint,<sup>11</sup> selain itu Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang tidak hanya menampilkan slide materi yang akan disampaikan, tetapi juga menampilkan beberapa suara, grafik, animasi atau gambar dengan berbagai karakter dan fasilitas pembuatan latihan soal.<sup>12</sup> Kemudian dari aspek pembuatan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline juga memberikan kemudahan untuk guru dalam proses pembuatan media pembelajaran yang interaktif, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline tidak

---

<sup>10</sup> Faiqotul Himmah, Martini. “Pengembangan Multimedia Interaktif menggunakan iSpring Suite 8 pada Sub Bab Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII”, e-Journal UNESA. Volume 05 Nomor 02, 2017, hlm. 79-81.

<sup>11</sup> Hanif, *Pengembangan Media...*, hlm. 170.

<sup>12</sup> Sri Setyaningsih., dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia”, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Negeri Surabaya. Volume 20 Nomor 2, 2020, hlm.145.

membutuhkan bahasa pemrograman yang khusus dan kompleks, sehingga Articulate Storyline ini dapat disimpan dan dioperasikan dalam format web (html5) atau berbentuk *application* file yang bisa dijalankan pada berbagai instrumen seperti laptop, tablet, maupun smartphone. Selain itu Articulate Storyline juga memiliki fitur seperti timeline, movie, picture, zoom untuk memperbesar tampilan, dan tombol navigasi lain serta berbagai fitur template yang menarik.<sup>13</sup> Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline memiliki keterbaruan dari penelitian sebelumnya, dimana pada pengembangan media pembelajaran interaktif sebelumnya hanya memuat materi pelajaran matematika, IPS, sejarah dan tematik untuk SD, sedangkan materi yang dimuat oleh peneliti adalah materi IPA khususnya materi zat aditif yang dikaitkan dengan fenomena/kehidupan sehari-hari, selain itu media yang dikembangkan selain memuat materi juga terdapat beberapa latihan soal berupa kuis yang akan disajikan didalamnya sehingga siswa dapat melakukan evaluasi dari pengetahuan yang didapatkan dari latihan soal yang ada dalam media pembelajaran interaktif ini.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa pokok permasalahan pada aspek-aspek berikut :

- a. Pandemi covid-19 mengakibatkan proses pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah melalui media digital atau sistem pembelajaran secara online.
- b. Guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang konvensional dan belum begitu banyak menggunakan media pembelajaran digital dalam penyampaian materi pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Deni Sapitri, Alwen Bentri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X”, Jurnal INOVTECH, Volume 2 Nomor 1, 2020, hlm.3.

- c. Dalam konteks implementasi kurikulum 2013 dan Permendikbud yang mengharapkan siswa tidak hanya memiliki pengetahuan dalam pembelajaran tetapi tetapi juga harus memiliki beberapa keterampilan diantaranya kreativitas, inovatif, berfikir kritis, dan berkarakter kuat, serta mengacu pada kemajuan teknologi dan informasi.
- d. Siswa menganggap materi IPA terutama zat aditif merupakan materi yang bersifat teoritis dan banyaknya materi yang berupa hafalan, sehingga materi zat aditif sering dianggap materi yang sulit dipahami.
- e. Fasilitas media pembelajaran pada saat ini sebenarnya sudah sangat beragam, namun penerapan penggunaan media pembelajaran tersebut masih sangat terbatas digunakan oleh guru dan tampilan dari media yang disajikan kurang menarik minat siswa dalam belajar.

## 2. Rumusan Masalah/ Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya:

- a. Bagaimana desain produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada zat aditif kelas VIII SMP?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi zat aditif kelas VIII SMP?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi zat aditif kelas VIII SMP?

## C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

- a. Untuk mengetahui desain produk media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi zat aditif untuk kelas VIII SMP.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis



Articulate Storyline pada materi zat aditif kelas VIII SMP.

- c. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi zat aditif siswa kelas VIII SMP.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun Kegunaan penelitian sebagai berikut:

##### 1. Kegunaan Teoritis

Berdasarkan penelitian ini diharapkan, dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi zat aditif dengan menggunakan fasilitas Articulate Storyline.

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. Bagi Siswa

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang bisa membantu siswa mempelajari, memahami serta memperjelas konsep tentang zat aditif yang sifatnya teoritis menjadi lebih menarik pada saat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline ketika proses pembelajaran.

###### b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Digunakan sebagai motivasi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus memberikan ide kepada guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

###### c. Bagi Penulis

Sebagai salah satu sumber dan bahan pertimbangan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian sejenis.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Asumsi yang melandasi penelitian ini sebagai berikut:

- a) Penelitian pengembangan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), media pembelajaran interaktif merupakan produk dari media yang dikembangkan.
- b) Model pengembangan yang digunakan adalah model dari Borg and Gall, model ini memiliki 10 tahapan, namun dalam penelitian ini tahap yang digunakan hanya sampai tahap ke-6 yaitu uji coba produk, dengan uji coba produk dalam skala dalam jumlah kecil dan skala dalam jumlah besar.
- c) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan akan dilaksanakan proses validasi oleh ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi.
- d) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat mempunyai kualitas yang layak digunakan sehingga dapat media tersebut dapat diterapkan sebagai tambahan media pembelajaran dalam penyampaian materi mengenai zat aditif dan dapat mengatasi masalah yang ditemukan di sekolah.
- e) Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline berisikan materi tentang zat aditif dan disertai dengan gambar, animasi, video pendukung dan audio mengenai penjelasan materi.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memanfaatkan software Articulate Storyline.
- b. Media pembelajaran interaktif ini hanya berisi materi tentang zat aditif dengan menggunakan standar kurikulum 2013 sebagai acuan dalam pengembangan.

- c. Materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif berada dalam batasan materi yang dapat sesuai dengan kemampuan berfikir siswa di jenjang SMP/MTs.
- d. Validasi media pembelajaran interaktif hanya dilakukan oleh satu orang dosen dan satu guru IPA SMP/MTs yang merupakan ahli media dan ahli materi.
- e. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap uji coba produk.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang memuat materi zat aditif berbasis Articulate Storyline yang memiliki fitur-fitur antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan dalam penelitian dalam wujud aplikasi yang dapat dioperasikan baik melalui laptop ataupun smartphone.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline ini bisa dioperasikan baik dengan menggunakan koneksi internet (*online*) ataupun tanpa penggunaan koneksi internet (*offline*).
3. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline bisa digunakan di smartphone ataupun laptop dengan menggunakan web browser ataupun dengan menginstal aplikasi Articulate Storyline pada laptop.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam materi zat aditif memiliki beberapa slide/halaman yang berisi tentang:
  - a) Materi tentang zat aditif, jenis-jenis zat aditif, kelebihan dan kekurangan zat aditif serta dampak zat aditif dalam aspek kesehatan disertai dengan animasi dan audio untuk mendukung penjelasan materi zat aditif tersebut.
  - b) Video ilustrasi terkait dengan penambahan zat aditif dalam proses pengolahan makanan.

- c) Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam materi zat aditif terdapat cover yang berisi intro dan judul media serta kolom nama dan kelas yang dapat diisi oleh siswa sebelum menyimak pembahasan materi mengenai zat aditif.
  - d) Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam materi zat aditif terdapat halaman utama yang berisi ikon menu tiap sub bab materi yang akan ditampilkan di halaman selanjutnya, ikon KI, KD, dan tujuan pembelajaran, ikon latihan soal, ikon petunjuk berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline, ikon user yang menampilkan nama pengguna, ikon volume, ikon exit, ikon about.
  - e) Masing-masing halaman berisi materi mengenai zat aditif, gambar, video ilustrasi, dan animasi untuk mendukung penjelasan materi terkait zat aditif, terdapat juga halaman latihan soal dan pembahasannya, dan di halaman akhir terdapat daftar referensi materi serta biografi pengembang media pembelajaran.
5. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam materi zat aditif menggunakan Bahasa Indonesia yang menarik dan mudah dipahami.
  6. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dalam materi zat aditif memiliki ukuran teks dan jenis teks yang jelas.

### **G. Penegasan Istilah**

Untuk meminimalisir terjadinya penafsiran yang berbeda terhadap beberapa istilah dalam penelitian ini, maka perlu ditegaskan istilah-istilah, antara lain yaitu:

- a. Pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi.
- b. Media Pembelajaran Interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer

- kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif pada materi zat aditif.
- c. Articulate Storyline adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*). Articulate Storyline ini termasuk dalam multimedia yang dapat menampilkan segala bentuk teks, gambar, grafik, audio, visual, animasi, selain itu dalam software ini bisa untuk membuat kuis, merekam suara sekaligus gambar dan juga bisa mengimport data bentuk power point, flash, video dan sebagainya.
  - d. Zat aditif merupakan bahan yang ditambahkan dengan sengaja pada saat proses pembuatan makanan ke dalam suatu makanan atau minuman dalam jumlah kecil.
  - e. Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi zat aditif adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk sebuah aplikasi berisi slide-slide materi dengan memanfaatkan program Articulate Storyline pada materi zat aditif.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab, masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri. Berikut ini penjelasannya:

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab I dibuat untuk mengetahui gambaran umum terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam bab ini memuat beberapa subbab antara lain latar belakang, perumusan masalah yang terdiri dari identifikasi dan pembatasan masalah serta rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, kegunaan penelitian, asumsi dan fokus penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

### 2. Bab II Landasan Teori

Bab II dibuat untuk mengumpulkan beberapa informasi yang akan

dibutuhkan dalam proses penelitian. Dalam bab ini memuat deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

### 3. Bab III Metode Penelitian

Bab III dibuat untuk menemukan metode dan prosedur yang tepat untuk melaksanakan proses penelitian. Dalam bab ini memuat jenis dan model penelitian, langkah-langkah penelitian, metode penelitian. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall. Sedangkan metode penelitian diantaranya populasi, sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

### 4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV dibuat untuk mengetahui hasil dan pembahasan terkait dengan penelitian yang telah dilakukan. Dalam bab ini memuat hasil validasi dari validator maupun respon siswa serta pembahasan dan analisis mengenai hasil penelitian.

### 5. Bab V Kesimpulan dan Saran Penggunaannya

Bab V dibuat untuk menyimpulkan dan memberikan saran terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.