

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mencapai proses pembelajaran aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹ Dari konsep pendidikan di atas dapat dimaknai bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki setiap manusia baik kemampuan kognitif, keterampilan, maupun sikap. Setiap manusia yang dilahirkan tentunya memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda. Namun setiap potensi yang dimiliki setiap individu tentunya perlu diasah secara terus menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu manusia sejatinya tidak akan pernah bisa terlepas dari proses pendidikan. Karena proses pendidikan menjadikan manusia berubah menjadi individu yang lebih baik siap untuk menghadapi tantangan zaman.

Perubahan zaman yang begitu cepat tentunya mempengaruhi sistem pendidikan yang ada saat ini. Untuk menyikapi hal tersebut Indonesia masih terus berbenah untuk memperbaiki sistem pendidikan agar tidak tertinggal dari negara-negara lain. Seperti halnya saat terjadi pandemi selama kurang lebih dua tahun lalu membuat pembelajaran harus dilakukan dari rumah. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan memanfaatkan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Jakarta: Trans Media Pustaka, 2008) h.2

teknologi dan berbagai platform pendidikan. Dengan kelebihan dari pembelajaran jarak jauh yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun namun masih terdapat beberapa kekurangan. Pada saat pelaksanaan PJJ banyak sekali peserta didik yang mengalami ketertinggalan pelajaran (*learning loss*) dan kesenjangan pembelajaran (*learning gap*).

Learning loss adalah sebuah kondisi hilangnya sebagian kecil atau sebagian besar pengetahuan dan keterampilan dalam perkembangan akademis yang biasanya diakibatkan oleh terhentinya proses pembelajaran dalam dunia pendidikan.² *Learning loss* juga akan berdampak pada semakin besarnya *learning gap* antar pelajar di Indonesia.³ Hal ini didukung oleh penelitian Engzell yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami *learning loss* ketika melakukan pembelajaran dari rumah.⁴ Selain itu keberadaan pandemic juga menyebabkan *learning gap* diantara peserta didik yang dipengaruhi oleh keadaan peserta didik, kondisi keluarga, dan juga kondisi ekonomi. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan untuk mengatasi masalah *learning loss* dan *learning gap* tersebut dalam rangka pemulihan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu akibat pandemic dengan membuat kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka disusun sebagai opsi pemulihan pembelajaran yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai upaya untuk melakukan pemulihan krisis pembelajaran selama 2022-2024 akibat adanya pandemic COVID-19. Kurikulum merdeka

² Rhamdan, D., Kule, A., & Wahid, S. M. A. (2021). Analisis Pemanfaatan e-Learning di Masa Pandemi (Studi Kepustakaan: Learning Loss Pada Peserta Didik). *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9 (2), 432 – 446

³ Alonemarera. (2022). Dinamika Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19: Kekhawatiran *Learning loss* pada siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6 (2). h.169

⁴ Engzell, P., et.al. (2021). *Learning loss due to school closures during the COVID-19 pandemic*. *Proceedings of the National Academy of Science.*, 118(17). <https://doi.org/10.1073/pnas.2022376118>

adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Pada kurikulum merdeka juga terdapat proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila yang dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah.⁵ Kurikulum merdeka dirasa sangat tepat digunakan pada pembelajaran abad 21 yang belakangan ini sedang digaungkan dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi peserta didik, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Pada pembelajaran abad 21 peserta didik dibekali berbagai macam kompetensi agar memiliki berbagai keterampilan seperti keterampilan dalam belajar dan berinovasi, keterampilan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi, keterampilan dalam berpikir kreatif, keterampilan untuk menggunakan teknologi serta keterampilan untuk dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah yang sangat berguna sebagai keterampilan dasar untuk hidup (*life skills*). Pada pembelajaran abad 21 terdapat beberapa prinsip yaitu Pembelajaran harus terpusat pada peserta didik, pembelajaran harus berkolaborasi, pembelajaran harus memiliki konteks, serta sekolah harus terintegasi dengan masyarakat.⁶ Belajar dari pembelajaran abad 21 terutama pada kurikulum merdeka dimana peserta didik belajar melalui contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun luar sekolah maka

⁵ Direktorat Sekolah Dasar Tentang Kurikulum Merdeka. 2021.

(Retrieved from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>)

⁶ Edi Syahputra, "Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia", Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal), Vol.1, 2018, h.1279.

peran media pembelajaran sangatlah penting digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

Media adalah setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku pembelajar.⁷ Media pembelajaran adalah teknologi atau alat pembawa pesan yang ingin disampaikan guru ke peserta didik yang dapat berupa media audio, visual, maupun audiovisual. Dalam perkembangannya media berkembang menjadi beberapa jenis seperti media cetak, audio, visual, audio-visual, dan media pembelajaran computer/ICT. Berdasarkan tingkat perkembangan dan kemajuan zaman penggunaan media yang saat ini paling sering digunakan adalah media pembelajaran berbasis computer/ICT. Media pembelajaran ICT merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi computer untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis ICT memberikan dampak positif berupa kemajuan dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT memiliki berbagai macam jenis, salah satunya yang memiliki banyak fitur dan elemen yaitu multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai macam media untuk menampilkan pesan dan informasi melalui unsur teks, audio, gambar, video, dan animasi. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dengan mengkombinasikan media teks, audio, gambar, video, hyperlink, dan animasi tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang mendekati realitas. Namun pemanfaatan multimedia interaktif masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Guru cenderung masih menggunakan bahan ajar berupa buku pelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar. Penggunaan multimedia interaktif dalam pelajaran IPA dirasa

⁷ Anitah, S. (2012). Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.

sangat penting untuk memudahkan peserta didik dalam menemukan konsep dari apa yang akan mereka pelajari.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang membahas tentang kehidupan sehari-hari baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Dalam pembelajaran IPA peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri masalah yang ada dan mengolahnya menjadi sebuah fakta atau konsep baru dari pengetahuannya sendiri. Uraian tersebut juga didukung oleh uraian yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA merupakan ilmu yang terkonstruksi secara personal dan sosial berlandaskan pendekatan konstruktivisme. Pembelajaran IPA memerlukan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melakukan inkuiri dan mengonstruksi sains seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitas mereka masing-masing dengan memanfaatkan iklim kolaboratif di dalam kelas.⁸ Pendapat lain menyatakan pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.⁹

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan guru dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Terlebih pada situasi pasca pandemi covid saat ini peranan media pembelajaran menjadi sangat penting. Hal ini karena peserta didik harus beradaptasi kembali dengan situasi dan kondisi pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu dibutuhkan kreatifitas dan inovasi dari para guru untuk memberikan pembelajaran yang maksimal dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Cipinang Muara 06 diperoleh beberapa informasi

⁸ Widi A.W., dan Eka, S. (2019). *Metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

⁹ Yosi Purwasari, "Meningkatkan hasil belajar IPA Tentang Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit Melalui Peta Pikiran Pada Anak Kesulitan Belajar Kelas IV SD 13 Balai-Balai Kota Padang Panjang", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol.1, No.1, 2013, h.537

mengenai faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Faktor pertama yaitu penggunaan metode ceramah membuat peserta didik kurang tertarik dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Faktor kedua yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih belum maksimal. Guru masih mengandalkan media pembelajaran berupa video youtube atau powerpoint yang berisikan teks atau materi yang berasal dari buku saja. Alasan guru memilih media tersebut karena dirasa praktis dan mudah. Selain itu guru merasa kurangnya pelatihan pengembangan media pembelajaran membuat mereka menjadi kurang paham bagaimana cara mengembangkan media yang terbaharukan. Faktor selanjutnya yaitu, dimasa transisi pasca pandemi seperti saat ini peserta didik cenderung lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik sudah terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh yang hanya dilakukan satu arah saja dan minim interaksi.

Berdasarkan latar belakang tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran secara aktif. Pada materi pelajaran IPA peserta didik cenderung tidak akan mendengarkan penjelasan guru jika hanya menggunakan metode ceramah. Pembelajaran IPA akan lebih menarik jika menggunakan multimedia interaktif yang memiliki banyak gambar, suara, video, animasi, dan sedikit kata di dalamnya namun sarat akan makna.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline*. Penelitian pertama dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 2* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁰ Penelitian tersebut mengembangkan media interaktif berbasis

¹⁰ Devy Dwi Asmawati, “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 2* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.9 No.5, 2021.

Articulate storyline dalam bentuk *online* dengan materi daur hidup hewan untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian kedua yaitu dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Sotryline* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta didik SD/MI”.¹¹ Penelitian tersebut mengembangkan multimedia interkatif menggunakan *Articulate storyline* dalam bentuk aplikasi *offline* berbasis android dengan menggunakan model pengembangan ASSURE.

Penelitian ketiga berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan *Articulate storyline* 5 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar”.¹² Pada penelitian tersebut mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* dalam bentuk aplikasi *offline* berbasis android dengan materi rumah adat nusantara untuk kelas IV SD dengan menggunakan model pengembangan model Alessi & Trollip.

Proses penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian diatas. Multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* yang telah dikembangkan sebelumnya masih dalam bentuk *offline* atau *online* saja. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate storyline* berbentuk *online* dan *offline* dengan bantuan *hosting website drive to web* dan *software web2apk* sehingga peserta didik dapat menggunakan media ini sesuai dengan kebutuhannya. Media yang dikembangkan juga menggunakan langkah-langkah saintifik sehingga peserta didik tidak hanya membaca materi saja. Konten pembelajarannya dibuat dengan menampilkan video animasi mengenai kaitan fungsi bagian tumbuhan dengan kebutuhannya untuk tumbuh, mempertahankan

¹¹ Siti Nurmala, “Pengembangan Media *Articulate Sotryline* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta didik SD/MI”, Jurnal Basicedu Vol.5 No.6, 2021.

¹² Nur Fadillah Mahmud, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (Ran) Menggunakan *Articulate storyline* Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv b Sd Telkom Makassar’, Jurnal Universitas Negeri Makassar, 2021.

diri, dan berkembang biak. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan penyempurnaan dari penelitian sebelumnya.

Multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* akan dibuat dalam bentuk website dan aplikasi android agar peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah melalui laptop, tablet, maupun smartphone sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penggunaannya sangat mudah dengan cara memilih ikon tersedia yang akan dikehendaki, kemudian setelah berapa saat akan dialihkan ke slide yang dipilih oleh peserta didik. Menu di dalam media pembelajaran ditampilkan cukup jelas dan cenderung tidak membingungkan. Kelemahan dari multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* yaitu perlunya jaringan data seluler atau internet yang akan memproses ke website media pembelajaran tersebut.

Multimedia pembelajaran menggunakan *Articulate storyline* yang akan dibuat oleh peneliti dengan se kreatif mungkin dengan menggabungkan media gambar, teks, video, gif, dan audio pada slide yang tersedia. Pada dasarnya beberapa peserta didik sekolah dasar akan cepat merasa bosan apabila media yang digunakan hanya monoton atau melihat materi pembelajaran tanpa mengajak mereka untuk berinteraksi. Media ini diharapkan mampu menjadi multimedia interaktif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk merasa tidak terbebani oleh materi pembelajaran, serta dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Articulate storyline* guru dapat lebih efisien waktu

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menganggap perlu dilakukan penelitian dalam mengembangkan multimedia interaktif dalam bentuk penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate storyline* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik agar terbiasa dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum menggunakan media yang inovatif dan kurang bervariasi
3. Pembelajaran IPA yang berisikan konsep dan prinsip yang abstrak membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru jika hanya menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran.
4. Belum tersedianya media pembelajaran IPA yang bersifat interaktif di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian sehingga diperlukan sebuah pengembangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti hanya membatasi permasalahan pengembangan berbentuk Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya. Materi pembelajaran dibatasi hanya membahas fungsi dari bagian tumbuhan yang meliputi akar, batang, daun, buah, dan bunga.

D. Perumusan Masalah

Melihat latar belakang dan pembatasan fokus masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, masukan, dan dapat memperluas pemahaman tentang media interaktif. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline* pada pembelajaran IPA kelas IV SD materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya ini diharapkan dapat memberi kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan di Indonesia khususnya dalam pembelajaran IPA dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis dan juga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Media ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan pengetahuan dan pemahamannya dalam mempelajari materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai salah satu referensi bagi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik saat ini.
- 2) Menjadi alternative bagi guru untuk mempermudah guru dalam mengajar sehingga proses belajar yang dihasilkan memberikan kesan positif bagi peserta didik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mampu menjadi referensi penelitian yang relevan untuk mengembangkan media interaktif lainnya agar menghasilkan karya ilmiah/penelitian yang lebih baik lagi.

