

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum memiliki posisi strategis karena secara umum kurikulum merupakan deskripsi dari visi, misi, dan tujuan pendidikan sebuah bangsa. Hal ini sekaligus memosisikan kurikulum sebagai sentral muatan-muatan nilai yang akan ditransformasikan kepada peserta didik. Arah dan tujuan kurikulum pendidikan akan mengalami pergeseran dan perubahan seiring dengan dinamika perubahan sosial yang disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal.

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak sebelas kali dimulai pada tahun 1947, dengan kurikulum yang sangat sederhana sampai terakhir adalah kurikulum 2013. Meskipun berganti-ganti kurikulum tujuannya adalah perbaikan terhadap kurikulum sebelumnya. Perubahan kurikulum yang digunakan saat ini dikenal sebagai kurikulum merdeka atau konsep merdeka belajar. Menurut Nasution, kurikulum senantiasa diperbaharui berbagai faktor, salah satunya adalah mengimbangi pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu masif dalam

¹ Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>

bidang pendidikan.² Maka dari itu, wajar jika ada penyempurnaan kurikulum karena memang menyesuaikan dengan tuntutan masa kini ketika integrasi teknologi terhadap pendidikan itu begitu terasa apalagi sejak dunia mengalami pandemi selama kurang lebih 2 tahun.³ Adanya pandemi membuat pembelajaran di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Selama masa pembelajaran daring pun peserta didik menyesuaikan lingkungan belajarnya yang baru.

Hal tersebut berlangsung selama masa pembelajaran daring berlangsung, sehingga saat peserta didik sudah kembali pada pembelajaran tatap muka mereka akan beradaptasi kembali dengan suasana kelas dan metode belajar yang berbeda. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, munculnya perbedaan lingkungan belajar menyebabkan menurunnya keterlibatan aktif pada peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fadhila dkk. Bahwa problematika dalam pembelajaran dalam jaringan (daring) ini adalah peserta didik sulit untuk memahami dan menguasai pembelajaran yang disampaikan secara *online* serta peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.⁴

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik tersebut mengalami fenomena *learning loss*. *Learning loss* merupakan dampak dari suatu perubahan yang terjadi secara tiba-tiba, biasanya peserta didik yang terdampak *learning loss* adalah peserta didik yang kurang siap akan perubahan.⁵ Peserta didik yang sudah terbiasa dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) dapat mengalami fenomena *learning loss* saat melaksanakan pembelajaran luar jaringan (luring).⁶

² Darmawan, I. P. A., dkk. (2021). Total Quality Management (Dalam Dunia Pendidikan). Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.

³ Mawati, A. T., Hanafiah, & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 69–82.

⁴ Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningsih, N. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal jendela pendidikan*, 01(02), 48-60. Hlm 58

⁵ Ulfah, U., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.392>

⁶ Muthmainnah, A., & Rohmah, S. (2022). Learning Loss: Analisis Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 969–975.

Permasalahan *learning loss* yang terjadi pada peserta didik diantaranya menurunnya motivasi belajar, kesulitan untuk berkonsentrasi dan kurangnya fokus peserta didik, kurangnya literasi, timbulnya masalah kedisiplinan dan kesopanan. Seorang guru dapat menciptakan suasana kelas yang hidup dan bermakna bagi peserta didik jika guru bisa secara aktif mendengarkan peserta didik serta menumbuhkan rasa saling menghormati dalam lingkungan belajarnya.

Peserta didik yang aktif dan pasif dapat dilihat dari keikutsertaan mereka pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi di SDN Cipinang Muara 06 lalu menemukan bahwa beberapa peserta didik yang cenderung pasif lebih menuangkan perhatiannya pada dunianya sendiri dan terkesan tidak tertarik dengan penjelasan guru. Pada waktu tertentu, guru sudah menampilkan presentasi yang menarik dan video yang mendukung, namun masih ada peserta didik yang tidak fokus pada pembelajaran dan materi yang sedang disampaikan. Terlebih lagi pada muatan pembelajaran yang dirasa sulit oleh peserta didik.

Pembelajaran pada sekolah dasar memiliki banyak muatan pembelajaran. Salah satu muatan pembelajaran yang harus dikuasai kompetensinya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Bundu, Ilmu Pengetahuan Alam atau sains berasal dari kata "*natural science*" yang artinya, sains dipandang sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.⁷ Muatan pembelajaran IPA merupakan cabang ilmu yang harus mencari jawaban atas fenomena-fenomena yang terjadi di alam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Hidayat dkk. (2022) penyebab kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar adalah terlalu banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, dan terbatasnya media pembelajaran. Kesempatan peserta didik yang

⁷ Bundu, P. (2006). Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains. Depdiknas. Hlm 9

terbatas untuk berperan secara aktif dalam pembelajaran juga membuat peserta didik cenderung menjadi pasif. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Cipinang Muara 06 Pagi, yaitu pada pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh guru, kesempatan peserta didik dalam berbicara terdapat pada sesi presentasi hasil kerja kelompok dan mengemukakan pendapat. Peserta didik hanya sebagai penerima materi yang diberikan tanpa adanya upaya untuk memperoleh informasi lebih lanjut dari sumber lain.

Pada proses pembelajaran di kelas, seorang guru perlu menekankan konteks bahwa rasa keingintahuan peserta didik sangat berarti dengan terus membimbing pembelajaran yang *student centered*. Rasa ingin tahu selalu muncul ketika manusia dihadapkan oleh fenomena alam sebagai salah satu aspek dari alam semesta. Salah satu materi mengenai alam semesta dalam ranah sekolah dasar (SD) adalah mengenai benda luar angkasa yaitu tata surya dalam pembelajaran IPA. Pengetahuan tentang benda luar angkasa sendiri merupakan masalah yang abstrak untuk anak pelajari. Benda-benda di luar angkasa sana bukanlah benda konkret yang bisa dilihat serta diamati secara langsung. Sehingga membutuhkan media perantara untuk memudahkan peserta didik mempelajarinya.

Terlebih lagi, materi tentang benda luar angkasa ini dapat memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menggali rasa keingintahuan anak. Guru dapat memancing peserta didik pada awal pembelajaran dengan memunculkan permasalahan seperti “Apakah ada kehidupan lain di luar bumi?”⁸ atau “Mengapa ada matahari di siang hari dan bulan di malam hari?”. Pada saat mempelajari ilmu sains seperti benda luar angkasa ini, guru diharapkan dapat memunculkan permasalahan yang dapat merangsang peserta didik untuk bertanya dan melihat persoalan yang ada pada peristiwa tersebut.

⁸ Jones, S. H. S. (1956). *Life on other world: is ours the only inhabited planet ?* The New American Library of World literature.

Guru harus merencanakan rancangan pembelajaran yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang dapat menarik minat serta ketertarikan peserta didik. Pada materi tata surya dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami sesuatu yang abstrak. Karena dengan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPA di sekolah dasar secara tidak langsung akan memunculkan keingintahuan peserta didik untuk belajar IPA serta menciptakan ide baru dalam memecahkan suatu masalah.⁹ Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengkonkretkan benda luar angkasa yang bersifat abstrak.

Pada pembelajaran di SD yang peneliti observasi, penggunaan media pembelajaran sudah menampilkan presentasi sesuai dengan materi yang diajarkan. Para guru sudah mampu untuk membuat *Microsoft Office PowerPoint* sederhana, namun di suatu kondisi guru harus pindah-pindah tab pada perangkat keras mereka disaat ingin mempresentasikan *Microsoft Office PowerPoint*, lalu dilanjutkan dengan video, lalu beralih lagi ke *PowerPoint*. Terlebih lagi jika guru ingin mengadakan *post-test* ditengah-tengah pembelajaran, yang mengharuskan guru membuka tab lain untuk mengerjakan soal. Pada beberapa kejadian, guru mengalami kendala pada laptop atau PC sehingga kendala waktu menjadi masalahnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti di SDN Cipinang Muara 06 Pagi serta sejumlah penelitian sebelumnya yang telah peneliti kaji di atas diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang lebih maju. Salah satu media yang cocok digunakan adalah multimedia pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi. *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang

⁹ Marasabessy, A. (2012). Analisis Pengelolaan Pembelajaran yang Dilakukan oleh Guru yang Sudah Tersertifikasi dan yang Belum Tersertifikasi pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 7-13.

digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan gambar, teks, suara, grafik, video dan animasi¹⁰

Penggunaan *Articulate Storyline* masih tergolong baru digunakan oleh guru dibandingkan dengan media yang menggunakan *Adobe Flash* dan *Microsoft Office PowerPoint*. *Software Articulate Storyline* memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Office PowerPoint*, namun *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Hasil publikasi dari *software* ini juga lebih beragam yaitu berupa media berbasis web (HTML5), file aplikasi (.exe), aplikasi android (APK) dan file *Sharable Content Object Reference Model* (SCORM) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti *desktop*, *web browser*, *smartphone*, dan LMS (*learning management system*). Penggunaan *Articulate Storyline* ini juga membutuhkan keterampilan dalam menjalankannya. Kurangnya pelatihan dalam penggunaan multimedia pembelajaran menyebabkan guru harus mempelajari *Articulate Storyline* secara autodidak. Sehingga guru membutuhkan waktu ekstra dalam pembuatannya.

Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengaktifkan keterlibatan peserta didik di kelas, peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Articulate Storyline* Peserta Didik pada Materi Tata Surya Muatan Pembelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar”. Penelitian ini tampak menunjukkan hal yang berbeda pada penelitian sebelumnya yaitu penggunaan multimedia *articulate storyline* berisikan video bernarasi yang memberikan gambaran tentang tata surya, gambar, ditambah dengan animasi yang menarik, dan suara yang menarik, dilengkapi juga fakta-fakta menarik seputar tata surya seperti bagaimana awal mula terciptanya tata surya, mengapa adanya waktu

¹⁰ Amiroh, A. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva

siang dan malam untuk menambah wawasan peserta didik. Maka diasumsikan penelitian ini menunjukkan perspektif yang berbeda.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi masalah penelitian pada pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *articulate storyline* pada materi tata surya muatan pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *articulate storyline* pada materi tata surya muatan pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimana bentuk keterlibatan aktif peserta didik ketika menggunakan *articulate storyline* pada materi tata surya muatan pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar?

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Adanya degradasi pada motivasi belajar anak yang merupakan salah satu dampak dari pembelajaran daring sehingga peserta didik mengalami *learning loss*.
2. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih terkini dan menarik namun terdapat kendala waktu dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran (*Articulate Storyline*).
3. Guru harus lebih maksimal dalam mengarahkan peserta didik menjadi lebih aktif di kelas.

4. Pembelajaran IPA dengan pokok bahasan materi tata surya dianggap sulit oleh peserta didik karena wujudnya yang tidak dapat dihadirkan langsung serta peserta didik terbiasa menghafal tanpa memahami materi lebih dalam.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoretis mengenai pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *articulate storyline* pada materi tata surya muatan pembelajaran IPA kelas VI sekolah dasar serta dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembaca apabila ada kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya multimedia *articulate storyline* ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi tata surya sehingga termotivasi untuk terus belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Dengan adanya multimedia *articulate storyline* ini dapat dijadikan sebagai referensi, sumber belajar, dan media evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran jarak jauh.

- 2) Dengan adanya multimedia *articulate storyline* ini dapat membantu guru menarik dan memfokuskan peserta didik serta mengembangkan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Multimedia *articulate storyline* ini dapat dijadikan untuk menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran khususnya multimedia *articulate storyline* pada materi tata surya sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

