

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilannya. Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar dengan baik (Hanafy, 2014). Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, melatih keterampilan, dan mengembangkan sikap serta kepercayaan dirinya sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan fasilitas atau media pembelajaran yang digunakan (Shalikhah, 2016). Media pembelajaran merupakan suatu alat menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk belajar (Nurmadiyah, 2016). Melalui media pembelajaran, guru dapat menyediakan sarana belajar yang mudah dipahami oleh siswa, yang abstrak menjadi lebih konkret dan menghilangkan verbalisme (Sholiha, dkk., 2017). Penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh kepada peserta didik, peserta didik dapat lebih memahami tujuan dan maksud materi yang dibelajarkan, serta mendapatkan informasi yang lebih konkret dan dapat mengembangkan rasa ingin tahunya (Moto, 2019).

Namun saat ini penggunaan media pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan optimal karena adanya pandemi Covid-19. Berdasarkan Surat Keputusan

Bersama Empat Menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*, pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dilaksanakan dengan pembelajaran tatap muka terbatas serta melalui pembelajaran jarak jauh (Tanuwijaya & Tambunan, 2021). Selain karena terkendala jarak, dan minimnya fasilitas yang dimiliki siswa, penggunaan media pembelajaran yang tidak optimal juga disebabkan karena media yang digunakan kurang relevan dengan materi, karakteristik siswa, dan kondisi saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran kuesioner kepada guru wali kelas IV sekolah dasar di Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2021/2022 pada tanggal 21-25 Oktober 2021, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran terdapat 42,9% yang membuat media pembelajaran secara mandiri, dan 57,1% menggunakan media pembelajaran yang didapat dari internet dan media yang tersedia di sekolah. Namun media pembelajaran yang tersedia di sekolah cukup terbatas, di mana berdasarkan hasil penyebaran kuesioner mendapatkan hasil presentase sebesar 71,4%. Selain itu 57,1% menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang relevan. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah kurang relevan digunakan dalam kondisi saat ini, dan untuk media pembelajaran yang didapat dari internet juga kurang relevan dengan materi serta karakteristik siswa, hal ini disebabkan karena media tersebut hanya menampilkan teks materi tanpa didukung dengan contoh-contoh konkret, akibatnya terdapat sebagian siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep materi yang dibelajarkan serta membuat proses pembelajaran kurang interaktif karena media tersebut hanya memberikan siswa kegiatan melihat dan mendengar tanpa ada interaksi dari siswa. Selain hal tersebut, 85,7% guru kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Buleleng juga

menyatakan bahwa cakupan materi dari buku siswa kelas IV masih terbatas, salah satunya pada muatan IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang mempelajari hal-hal atau peristiwa yang berkaitan dengan alam semesta (Rufaida, 2021). Dalam pembelajaran IPA terdapat konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga membutuhkan media untuk membantu siswa memahaminya (Suryanda, dkk., 2020). Selain hal tersebut, siswa kelas IV SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yaitu pada umur 7-12 tahun. Pada tahap ini siswa dapat memahami jika dibantu dengan gambar atau benda-benda konkret (Ramlah, 2015). Kemampuan siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak masih kurang sehingga perlu bantuan media untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi IPA yang bersifat abstrak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan sebuah media yang dapat membantu siswa memahami konsep materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik, dan lebih interaktif, serta sesuai dengan kondisi saat ini yaitu berupa multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan kombinasi dari beberapa elemen media, seperti video, gambar, animasi, teks dan audio, serta metode penyampaian yang interaktif dapat memberikan suasana belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata (Bardi & Jailani, 2015). Multimedia pembelajaran interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang bisa dioperasikan untuk memilih apa yang akan dipelajari atau yang hendak dilakukan selanjutnya (Gunawan, dkk., 2015). Melalui kombinasi beberapa elemen media seperti video, gambar, animasi, teks dan audio yang terpadu, maka multimedia

pembelajaran interaktif tepat digunakan untuk memperjelas konsep materi abstrak menjadi lebih konkret (Geni, dkk., 2020).

Untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif, kita bisa memanfaatkan berbagai aplikasi salah satunya adalah *articulate storyline*. *Articulate storyline* adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan konten berupa kombinasi dari video, gambar, animasi, teks dan audio (Amiroh, 2019). Adapun kelebihan dari *articulate storyline* yaitu memiliki banyak menu pilihan dalam mengedit, hasil dari aplikasi ini dapat dibagikan dan diakses oleh siswa dengan mudah melalui *handphone* atau komputer, dan siswa dapat menjawab latihan soal pada kuis serta dapat mengetahui hasilnya secara langsung sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri (Indasah, dkk., 2021).

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat membantu siswa untuk memahami konsep materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena di dalamnya terdapat kombinasi beberapa elemen media seperti video, gambar, animasi, teks dan audio. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* juga dapat menciptakan interaksi siswa dalam proses belajar seperti memberikan kesempatan siswa untuk mengoperasikan media dan merespons pertanyaan yang diberikan, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena memiliki sejumlah menu praktis dan banyak fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini mudah diakses dan dapat dioperasikan oleh siswa melalui *handphone*, siswa juga dapat merespons atau menjawab soal pada menu kuis dan dapat langsung

mengetahui hasilnya sehingga memungkinkan untuk digunakan siswa belajar secara mandiri dan sesuai dengan kondisi saat ini.

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspita Sari, dkk., (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang relatif abstrak menjadi lebih konkret. Interaksi merupakan komponen utama dalam multimedia ini yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran yang aktif tidak hanya memberikan siswa kegiatan melihat atau mendengar tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk melakukan sesuatu. Dalam hal multimedia melakukan sesuatu dapat berupa menjawab atau merespons pertanyaan atau berpartisipasi dalam simulasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif (Pramono, 2006). Menurut Indirawati Leztiyani, (2021) *articulate storyline* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena memiliki berbagai menu praktis dan banyak fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat membantu siswa lebih memahami materi yang dibelajarkan karena dalam aplikasi ini terdapat fitur kuis.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya penelitian pengembangan media berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Topik Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media pembelajaran belum optimal dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan kurang relevan dengan kondisi, materi dan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah kurang relevan digunakan dalam kondisi saat ini, dan untuk media pembelajaran yang didapat dari internet juga kurang relevan dengan materi serta karakteristik siswa.
- 3) Media pembelajaran daring yang digunakan hanya memberikan siswa kesempatan untuk melihat dan mendengar sehingga membuat siswa kurang interaktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Terbatasnya cakupan materi muatan IPA pada buku siswa. Hal ini diketahui berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang mendapatkan persentase sebesar 85,7%.
- 5) Kemampuan siswa dalam memahami konsep materi yang bersifat abstrak masih kurang.
- 6) Kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Hal ini diketahui berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang mendapatkan presentase sebesar 71,4%.
- 7) Multimedia pembelajaran Interaktif berbasis *articulate storyline* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penting dilaksanakan agar tidak memperluas pembahasan dalam penelitian ini. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dipecahkan masalah sebagai berikut. 1) Media pembelajaran yang digunakan kurang relevan dengan kondisi, materi dan karakteristik siswa. 2) Terbatasnya cakupan materi muatan IPA pada buku siswa. 3) Kemampuan siswa dalam memahami konsep materi yang bersifat abstrak masih kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang diuraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah *prototype* multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimanakah validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Untuk menghasilkan *prototype* multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV sekolah dasar ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai penunjang landasan teori atau sumber bacaan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif lainnya serta sebagai landasan teori dalam menciptakan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan di Indonesia.

2) Manfaat Praktis

Berikut ini adalah beberapa manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini.

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak, dan menciptakan interaksi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran karena memiliki menu serta fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai referensi atau pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berkualitas.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif atau media pembelajaran inovatif lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*. Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Dapat menciptakan interaksi siswa dalam proses pembelajaran melalui tombol-tombol yang dapat dioperasikan siswa untuk memilih menu atau kegiatan selanjutnya, merespons atau menjawab pertanyaan yang diberikan, dan mengikuti simulasi.
- 2) Materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini yaitu muatan IPA pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Terdapat petunjuk penggunaan yang berisi tata cara penggunaan media dan fungsi dari setiap tombol agar siswa dapat mengoperasikan media dengan benar.
- 4) Terdapat bagian pendahuluan yang berisi pertanyaan awal mengenai materi yang akan dibahas dan dikaitkan dengan lingkungan siswa.
- 5) Terdapat menu evaluasi berisi soal pilihan ganda yang dapat di jawab oleh siswa untuk meningkatkan dan mengetahui pemahamannya terhadap materi yang sudah dipelajari.
- 6) Dapat dibagikan melalui link sehingga dapat diakses dan dioperasikan oleh siswa dengan mudah sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri di rumah ataupun bersama di dalam kelas dengan mengoprasikannya melalui *handphone* atau laptop.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini penting dikembangkan karena dapat membantu siswa untuk memahami konsep materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena di dalamnya terdapat kombinasi beberapa elemen media seperti, video, gambar, animasi, teks dan audio. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* juga dapat menciptakan interaksi siswa dalam proses belajar seperti memberikan kesempatan siswa untuk mengoperasikan media dan merespons pertanyaan yang diberikan, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena memiliki sejumlah menu praktis dan banyak fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini mudah diakses dan dapat dioperasikan oleh siswa melalui *handphone*, siswa juga dapat merespons atau menjawab soal pada menu kuis dan dapat langsung mengetahui hasilnya sehingga memungkinkan untuk digunakan siswa belajar secara mandiri dan sesuai dengan kondisi saat ini.

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspita Sari, dkk., (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang relatif abstrak menjadi lebih konkret. Interaksi merupakan komponen utama dalam multimedia ini yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran yang aktif tidak hanya memberikan siswa kegiatan melihat atau mendengar tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk melakukan sesuatu. Dalam hal multimedia melakukan sesuatu dapat berupa menjawab atau merespons pertanyaan atau berpartisipasi dalam simulasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran

interaktif (Pramono, 2006). Menurut Indirawati Leztiyani, (2021) *articulate storyline* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena memiliki berbagai menu praktis dan banyak fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat membantu siswa lebih memahami materi yang dibelajarkan karena dalam aplikasi ini terdapat fitur kuis.

Selain itu, berdasarkan penyebaran kuesioner kepada guru kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Buleleng, terdapat 57,1% guru yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* perlu untuk dikembangkan dan 42,9% guru lainnya menyatakan media tersebut sangat perlu untuk dikembangkan sebagai inovasi media pembelajaran yang relevan digunakan dimasa pandemi ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini didasari atas beberapa asumsi yaitu:

- 1) Siswa kelas IV SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng sudah memiliki keterampilan membaca yang baik sehingga dapat mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif secara optimal.
- 2) Siswa kelas IV SD di Gugus VIII Kecamatan Buleleng sudah mempunyai HP sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dibagikan kepada siswa sehingga dapat dioperasikan oleh siswa dan digunakan untuk belajar secara mandiri di rumah, selian itu di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng

sudah mempunyai proyektor sehingga dapat menggunakan media secara bersama di kelas.

- 3) Guru-guru kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Buleleng menyatakan belum pernah memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran.
- 4) Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menciptakan interaksi siswa dalam proses pembelajaran seperti memberikan kesempatan siswa untuk merespons pertanyaan serta dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena memiliki berbagai menu praktis dan banyak fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- 5) Penerapan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar baru bagi siswa sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran interaktif ini.

Keterbatasan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini adalah sebagai berikut.

- 1) Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini hanya mencakup materi muatan IPA pada topik bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV SD.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini hanya dapat dibagikan dan dioperasikan secara digital menggunakan *handphone* atau laptop.

- 3) Pengembangan ini memakai model ADDIE. Tetapi pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pengembangan. Terbatasnya waktu, tenaga, sumber daya, dan finansial menyebabkan tahap implementasi dan evaluasi tidak dilaksanakan.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa istilah yang digunakan.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang dilakukan dalam rangka menciptakan atau membuat suatu produk sebagai solusi untuk memecahkan suatu masalah pendidikan dan bukan untuk menguji teori. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari beberapa elemen media seperti video, gambar, animasi, teks, dan audio, serta metode penyampaian yang interaktif interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang bisa dioperasikan untuk memilih apa yang akan dipelajari atau yang hendak dilakukan selanjutnya sehingga dapat menciptakan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) *Articulate storyline* adalah salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif.
- 4) Bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya merupakan muatan materi IPA yang termuat pada tema 3 kelas IV SD. Materi ini disajikan untuk memberikan

pemahaman tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsi dari bagian-bagian tubuh tumbuhan.

- 5) Model ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

