

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting di dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan mampu menjadikan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kompetitif, serta memiliki keunggulan yang komparatif. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah mengikuti kegiatan proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan agar mampu mengembangkan potensi dirinya, sehingga menjadi manusia yang berkualitas.

Saat ini, seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia dilanda pandemi covid-19, hal ini sangat berdampak pada semua sektor tidak terkecuali dengan sektor pendidikan (Aji, 2020). Pendidikan di Indonesia yang seharusnya pembelajaran tatap muka terpaksa diliburkan terlebih dahulu dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh (belajar dari rumah) melalui pembelajaran daring. Dengan berlangsungnya pembelajaran daring guru diharuskan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran jarak jauh. Hal ini sejalan dengan pembelajaran abad-21, dimana guru di abad ke-21 bukan hanya bertindak sebagai pengajar melainkan sebagai fasilitator,

motivator, inovator, mediator lebih kepada menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan terdapat tantangan yang diintegrasikan menggunakan TIK dalam berbagai pembelajaran di sekolah. Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di abad ke-21 menuntut guru untuk mampu menguasai IT untuk dapat diterapkan dalam perencanaan maupun proses pembelajaran. Penguasaan teknologi dan informasi tersebut bisa digunakan oleh guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang nantinya memudahkan guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pembelajaran. Terlebih lagi pada kondisi pandemi covid-19 mengharuskan guru untuk menggunakan teknologi sebagai media agar pendidikan dan pembelajaran terselamatkan dan tetap berlangsung.

Pendidikan di Indonesia pada abad ke-21 sebagai solusi menghadapi revolusi industri 4.0 banyak menuntut kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Salah satunya, kecakapan pengetahuan dan teknologi yang berorientasi terhadap proses. Hal ini sejalan dengan Kurikulum 2013 yang dalam penerapannya lebih mengedepankan kompetensi dan karakter. Dengan begitu, Adanya kurikulum dengan basis kompetensi dan karakter memiliki orientasi untuk lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Pada Kurikulum 2013 jenjang pendidikan di sekolah dasar, mata pelajaran- mata pelajaran diintegrasikan menjadi sebuah tema yang biasa disebut dengan pendekatan tematik terpadu. Dalam pembelajaran tematik terpadu, termuat mata pelajaran atau muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar.

Salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dapat dilakukan melalui pendidikan IPA. Samatowa (2016) mendefinisikan bahwa IPA sebagai pengetahuan yang sistematis atau tersusun secara teratur berlaku

umum dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Adanya muatan IPA di Sekolah Dasar (SD) dimaksudkan untuk melatih peserta didik berpikir kritis dan objektif selain itu, agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan. Permendiknas nomor 22 tahun 2006 berpendapat bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan proses penemuan (inkuiri). Dari definisi IPA yang telah dikemukakan, terkandung tiga hakikat IPA yang hasil yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan yakni sikap, proses, dan produk.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai definisi IPA, maka dapat disimpulkan bahwa muatan IPA merupakan ilmu untuk mencari tahu dan memahami alam secara sistematis atau teratur yang menekankan pada proses penemuan (inkuiri) baik berupa peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyajian, dan penyusunan teori agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan objektif serta mempunyai pengetahuan, gagasan-gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan hakikat pembelajaran IPA. Dengan begitu, untuk mendapatkan pengetahuan harus melalui rangkaian kegiatan menentukan objek, menggunakan metode ilmiah dan menuntut sikap ilmiah. Hal ini diperkuat lagi dengan adanya

tujuan mata pelajaran atau muatan IPA SD agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan rasa ingin tahu (*curiosity*), sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan teknologi dan masyarakat (Depdiknas Ditjen Manajemen Dikdasmen Ditjen Pembinaan TK dan SD 2007). Dalam mencapai tujuan tersebut, dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kustandi dan Darmawan, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang interaktif. *Articulate Storyline 3* memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan *scene* dan *slide* yang akan dikombinasikan dengan audio dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. *Software* ini telah tersedia dengan format .exe sehingga bisa digunakan secara langsung dalam PC / Laptop (Amiroh, 2020). Untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, media ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi dan alternatif tersendiri. Produk yang akan dihasilkan dari media ini yaitu berupa gabungan atau kombinasi dari *slide*, gambar, video, audio, animasi untuk menampilkan materi

yang diinginkan selain itu juga dapat menjadi sarana melakukan tes atau pertanyaan secara interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulia dan Masniladevi (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD praktis digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil uji validitas materi sebesar 94%, uji validitas bahasa sebesar 96,66%, uji validitas media sebesar 95,55%, uji praktikalitas sebesar 92,22%, respon guru sebesar 93,41%. Pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* terdiri dari materi pembelajaran dan kuis yang berisi 10 pertanyaan dengan batas waktu pengerjaan 10 menit. Sejalan dengan penelitian diatas, penelitian yang dilakukan oleh Salwani dan Yetti (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* kelas VA praktis dan valid digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil validitas uji materi sebesar 82%, uji validitas bahasa sebesar 93%, uji validitas media sebesar 100%, uji praktikalitas respon guru sebesar 81%, uji praktikalitas respon peserta didik sebesar 66%. Pada pengembangan media pembelajaran tema 3 subtema 3 berbasis *Articulate Storyline 3* terdiri dari materi pembelajaran dan kuis. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* yang telah dikembangkan hanya terbatas pada materi dan kuis. Permasalahan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tanpa *games*.

Peneliti mengambil subjek penelitian di SD Negeri 1 Pertama di Karangasem karena hasil belajar IPA khususnya peserta didik kelas V masih tergolong rendah karena berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

mata pelajaran IPA yang telah ditetapkan yaitu 70. Data dilihat berdasarkan rerata nilai UTS IPA peserta didik kelas V SDN 1 Pertima tahun pelajaran 2020/2021 dengan rerata hasil UTS 67. Berdasarkan data di atas, dapat dilihat rata-rata hasil UTS IPA peserta didik masih di bawah KKM yang ditetapkan. Jadi dapat dikatakan hasil belajar IPA peserta didik masih rendah.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang lebih intensif dengan guru kelas V, terungkap salah satu faktor yang dapat diduga penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar pada muatan IPA belum optimal. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat karena dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Hal ini diungkapkan oleh Muhasim (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik” yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh manfaat tehnologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik yang membuat cara belajar lebih baik. Dengan adanya motivasi belajar, maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan dengan menganalisis materi pelajaran muatan IPA pada buku teks baik buku paket maupun buku LKS. Ternyata materi yang disajikan dalam buku teks tersebut terbatas. Keterbatasan materi yang terdapat pada buku teks dapat membuat siswa kebingungan dalam mempelajari materi karena peserta didik tidak tahu sejauh mana pengembangan suatu materi. Keterbatasan materi juga tidak melatih siswa untuk berpikir kritis.

Kondisi pandemi dan perkembangan teknologi di era digital sekarang ini. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan khususnya proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran melalui proses belajar mengajar jarak jauh untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Namun, berdasarkan observasi di sekolah dasar terlihat kurangnya media pembelajaran daring yang efektif. Proses pembelajaran hanya memberikan materi melalui buku teks dan tugas saja kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran daring yang efektif pada pandemi ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Hal ini didukung oleh Wicaksana, dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat Peserta Didik di Tengah Pandemi Covid -19” yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat dijadikan sebagai sarana yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian informasi atau *transfer knowledge* kepada peserta didik serta memotivasi agar terwujudnya pembelajaran yang efektif juga.

Media pembelajaran lebih interaktif dengan bantuan teknologi memanfaatkan komputer sebagai perangkat utamanya. Darmawan, (2014) menyatakan media pembelajaran interaktif memanfaatkan komputer tidak hanya dimaknai ilmu yang harus dipelajari saja oleh peserta didik, melainkan sebagai alat yang membantu mempelajari materi pembelajaran, memberikan evaluasi.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ini mampu membuat peserta didik lebih aktif dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar karena ketertarikannya pada media pembelajaran yang mampu menyuguhkan tampilan gambar, teks, video, audio dan animasi-animasi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ternyata pendidik belum pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Buktinya hasil wawancara dan observasi dengan beberapa guru-guru di SD Negeri 1 Pertama, Karangasem pada tanggal 30 Oktober 2020 mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran IPA, sebagian besar menyatakan bahwa:

Guru memberikan pembelajaran memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*. Peserta didik diberikan materi pelajaran IPA dari buku teks dan diberikan tugas. Guru atau pendidik belum pernah mendengar maupun mengetahui *Articulate Storyline 3*, sehingga sudah tentu pendidik belum pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

Melihat permasalahan-permasalahan di atas, maka solusinya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan menambahkan *games*.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

- 1) Permasalahan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tanpa *games*.
- 2) Hasil belajar IPA peserta didik masih rendah karena masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).
- 3) Pemanfaatan teknologi sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar pada muatan IPA belum optimal.
- 4) Keterbatasan materi pada muatan IPA yang tersaji dalam buku teks.
- 5) Kurangnya media pembelajaran daring yang efektif.
- 6) Pendidik belum pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang ada untuk memudahkan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini dibatasi sampai pada permasalahan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tanpa *games*. Mengingat media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* tanpa *games* merupakan permasalahan utama yang harus dikaji agar pembelajaran yang dilakukan lebih optimal.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD”.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan, sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah *prototype* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD?
- 2) Bagaimanakah validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD?
- 3) Bagaimanakah respon guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD?
- 4) Bagaimanakah respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui *prototype* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD.
- 2) Untuk menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD yang teruji validitasnya.
- 3) Untuk mengetahui respon guru terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD?

- 4) Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *Games* pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD?

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang IPA di SD. Memberikan kontribusi bahan penunjang dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games* sehingga dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games* secara tidak langsung peserta didik terbantu dalam memahami materi. Dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games*, penyampaian materi akan lebih menarik dan media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan peserta didik akan mampu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini akan mempermudah guru dalam

menyampaikan materi terlebih dalam situasi pandemi covid-19 yang proses pembelajaran menggunakan teknologi.

3) Bagi Peneliti Lainnya

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengembangkan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, bisa menjadi acuan penelitian terkait dan juga dapat dijadikan sebagai perbandingan pada penelitian lain.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games* pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya. Berikut ini uraian singkat media pembelajaran interaktif IPA.

- 1) Media pembelajaran interaktif ini memberikan peserta didik pengalaman belajar yang menyenangkan dan pembelajaran pada muatan IPA akan optimal.
- 2) Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan oleh guru bersama peserta didik dalam pembelajaran langsung maupun pembelajaran daring yang dilakukan secara mandiri oleh peserta didik dengan mengoprasikannya melalui *handphone* atau laptop.
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games* ini memadukan unsur gambar, teks, dan video sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik.

- 4) Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games* ini memuat materi pembelajaran, kuis, dan *games*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini penting dilakukan mengingat proses pembelajaran yang terjadi saat pandemi covid-19 seperti ini harus memanfaatkan teknologi, agar proses pembelajaran daring berjalan lancar maka diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi juga dengan menggunakan *Articulate Storyline 3*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Pertama, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar IPA peserta didik. Kurangnya penggunaan media pembelajaran daring yang efektif. Terkadang guru hanya menyuruh membaca materi pelajaran IPA pada buku paket maupun LKS dan memberikan tugas saja. Setelah dikaji, materi pada muatan IPA yang tersaji dalam buku teks terbatas. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dilakukan akan kurang optimal. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games*, diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan proses pembelajaran yang dilaksanakan akan optimal walaupun dalam situasi pembelajaran pandemi covid-19.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini didasarkan atas beberapa asumsi yaitu:

- 1) Media pembelajaran interaktif ini dirancang semenarik mungkin sehingga akan mampu menarik perhatian siswa, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis dalam muatan IPA.
- 2) Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games* pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya di masa pandemi covid-19 ini, mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran sekaligus memberikan evaluasi yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif ini yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan hanya untuk satu pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya muatan IPA untuk kelas V SD, sehingga produk hasil pengembangan hanya dapat digunakan untuk peserta didik yang duduk di bangku kelas V SD, khususnya pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap istilah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dengan *games* pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya ini, maka adapun istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk agar menjadi lebih efektif dan layak digunakan untuk bidang pendidikan.

- 2) Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah sistem pengajaran yang mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

3) *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline 3 merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang interaktif.

