

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas suatu pendidikan tergantung pada seberapa baik guru dan siswa berinteraksi satu sama lain selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, seberapa baik guru mempraktikkan materi dan seberapa baik siswa memahaminya adalah faktor kunci keberhasilan pendidikan itu sendiri. Pendidikan termasuk hal yang wajib bagi seluruh manusia demi terciptanya proses belajar yang baik, untuk mengembangkan potensi pada setiap manusia secara aktif, baik kemampuan secara fisik, emosi maupun intelektual. Hal ini membuktikan bahwa manusia pada hakikatnya memiliki akal untuk berpikir, namun akal tidak akan sempurna jika tidak digunakan dengan positif. Maka dari itu, pendidikan merupakan hal yang begitu penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004). Maka dari itu pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membantu manusia menjadi manusia yang baik dan cerdas, keduanya merupakan tujuan penting, menjadikan manusia cerdas dan pintar memang mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia agar menjadi orang yang baik dan bijak tampaknya jauh lebih sulit. Dengan demikian, sangat wajar apabila dikatakan bahwa problem moral merupakan persoalan akut atau penyakit kronis yang mengiringi kehidupan manusia kapan dan di mana pun.

Pendidikan di sekolah dasar memiliki upaya mencerdaskan dan membentuk bangsa yang berdedikasi, cinta, dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berakhlak mulia, santun, dan dapat memecahkan masalah di lingkungannya. Pendidikan pada anak usia 7-13 tahun yang disebut dengan pendidikan sekolah dasar, dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan faktor sosial budaya. Siswa belajar memecahkan masalah dan menguasai semua mata pelajaran di sekolah dasar ini. Namun, pembelajaran harus berlangsung baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam hal ini, antara peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan media pembelajaran harus saling mendukung. Hal itu sejalan dengan pernyataan (Handayani, 2020: 13), bahwa dalam rangka mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran maka

diperlukan sinkronisasi di antara ketiga aspek utama pembelajaran, yaitu pendidik, peserta didik, dan media pembelajaran.

Dari perspektif pendidikan, media merupakan alat yang sangat strategis untuk menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar. Karena secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri kepada siswa. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Karena itu, penggunaan media grafis, fotografi, atau media elektronik untuk menyampaikan informasi visual dan verbal sangat penting untuk proses tersebut. Jika proses belajar mengajar didukung dengan ketersediaan media pendukung, maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar dan efektif. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia pada saat ini. Dari teknologi dihasilkan berbagai alat contohnya seperti : Mesin cetak, komputer, laptop, mobil, motor dan

masih banyak yang lainnya untuk memudahkan pekerjaan manusia. oleh karena itu perkembangan teknologi itu tidak hanya berkembang pada satu bidang melainkan segala bidang. Kecepatan perubahan teknologi adalah suatu fenomena yang tidak dapat di hindari. Sejalan dengan pendapat (Cholik, 2017) yang menyatakan terjadi kedinamisan dalam perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia yang kemudian berimbas pada semua bidang termasuk pada bidang pendidikan. Teknologi informasi dalam pembelajaran berperan membantu siswa dalam belajar serta sebagai fasilitas untuk memperkaya kemampuan mengajar guru (Budiman, 2017: 41).

Banyak media pembelajaran yang bisa di gunakan di sekolah dasar. Guru bisa memilih media yang cocok untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan ketika dikelas. Karena dengan memilih media yang sesuai dan cocok dengan kebutuhan peserta didik, akan memberikan dampak yang baik, salah satunya adalah proses belajar menjadi menarik tidak membosankan. Kehadiran media dirasa sangat membantu dalam proses belajar mengajar karena memudahkan guru dalam mengajar dan dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media dalam hal ini berperan penting sebagai alat bantu belajar siswa agar pembelajaran terlaksana dengan efektif dan efisien. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan suatu pesan dalam kegiatan pendidikan. Media adalah sesuatu yang sangat baik dan

berguna dalam kegiatan belajar mengajar, serta sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk saling berkomunikasi. Menggunakan media berbasis komputer adalah penerapan media yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Di era industri 4.0 yang maju, guru dan siswa memasukkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Ada banyak macam media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Leshin, Pollock dan Reigeluth. Arsyad (2016:38), mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diurutkan menjadi lima macam. Media berbasis cetak (buku, panduan, buku latihan, alat bantu kerja, lembaran, lepas), media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide), media berbasis audio visual (video, film, program, slide-tape, televisi), dan media berbasis komputer (pengajaran berbantuan komputer dan video interaktif) adalah contoh media berbasis guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI pada mata pelajaran IPA pada tanggal 23 Desember 2022 pada saat pembelajaran, Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam pembelajaran belum optimal karena guru masih menggunakan metode yang belum bervariasi. Dari perspektif pembelajaran, interaksi antara siswa dan guru di kelas tampak pasif dan belum memberikan kontribusi aktif dalam pembelajaran. Guru baru menggunakan media yang hanya sebatas buku dan gambar, serta belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.

Penggunaan media yang menarik, edukatif dan interaktif diharapkan dapat membantu proses belajar terutama pada mata pelajaran tematik untuk mencapai tujuan dan kondisi pembelajaran yang baik dan efisien. Media yang dibutuhkan harus bervariasi dan menarik. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru jika media yang digunakan menarik, efektif, dan interaktif. Salah satu hal yang penting sering kali dilupakan adalah bagaimana mendesain proses pembelajaran secara baik agar dapat menjembatani antara materi dan hasil pembelajaran (Harmuni, 2019: 3). Media yang dapat membantu peserta didik kelas VI SDN 4 Pujodadi Lampung memecahkan masalah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer salah satunya *articulate storyline* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan kondisi tersebut yang terjadi dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi kurang. Siswa menjadi tidak fokus untuk mengikuti pembelajaran, dapat dilihat bahwa beberapa siswa malas, mengobrol dengan teman-teman mereka atau bermain sendirian selama pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan cerita wali kelas nyatanya belum pernah mengembangkan multimedia interaktif berbasis komputer sebelumnya pada pembelajaran dikelas. Oleh karena itu dengan dikembangkannya multimedia interaktif berbasis *Articulate storyline* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sesungguhnya akan membantu guru dalam memberikan materi pelajaran lebih mudah dengan menggunakan media yang lebih menarik minat belajar siswa dalam proses belajarnya. Namun di sini guru masih kurang dalam membuat media pembelajaran digital karena memang harus tahu dulu bagaimana cara membuat multimedia interaktif. Memang terkesan sulit bagi seseorang yang jarang menggunakan komputer untuk membuat multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah bentuk dari konten multimedia yang memungkinkan pengguna untuk lebih interaktif berkontribusi dalam konten multimedia tersebut. Multimedia interaktif berbasis komputer yang digunakan yaitu *Articulate storyline*. *Articulate storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan (2016) menyatakan bahwa *Articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* secara simpel dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun *word processing*, melalui templat yang di *publish* baik offline maupun online. Menurut Pratama (2019) *Articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi.

Multimedia interaktif *Articulate Storyline* yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai akan membantu guru dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi

siswa dalam memahami materi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya variasi pembelajaran ini guru akan lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya Multimedia interaktif *Articulate storyline* ini diharapkan sebagai pemaksimalan pemanfaatan tersedianya fasilitas yang sudah ada di sekolah sebagai sarana kegiatan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka indentifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi dalam pembelajaran di kelas.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.
3. Penggunaan bahan ajar baru berupa buku paket dan gambar, belum didukung dengan penggunaan media pembelajaran lainnya..
4. Guru kesulitan dalam mengembangkan aplikasi media interaktif *Articulate storyline*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pengkajian masalah dalam penelitian ini di batasi pada pengembangan multimedia interaktif berbasis komputer dan penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Pujodadi Lampung. Multimedia berbasis komputer yang di gunakan pada penelitian ini yaitu *Articulate storyline*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia tata surya berbasis komputer menggunakan *articulate storyline* kelas VI SD?.
2. Bagaimana kualitas multimedia interaktif *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi tata surya di SDN 4 pujodadi lampung?.
3. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi tata surya di SDN 4 pujodadi lampung?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka didapatkan Tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengembangkan produk multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi tata surya kelas VI SDN 4 Pujodadi lampung.
2. Untuk mengetahui bagaimana kualitas multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* pada materi tata surya untuk siswa SD kelas VI yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline* pada materi tata surya untuk siswa SD kelas VI yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer menggunakan *Articulate Storyline* materi tata surya kelas VI SD yang dikembangkan dan diharapkan dalam penelitian ini dapat dilihat dari segi fisik dan isi.

1. Spesifikasi Fisik

Spesifikasi fisik pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer menggunakan *Articulate Storyline* materi tata surya kelas VI SD diantaranya sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif berbasis komputer yang dikembangkan adalah *Articulate Storyline 3*.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif akan dipublikasikan dalam bentuk link dan aplikasi yang dapat diakses peserta didik secara online dan mandiri melalui *smartphone* / laptop / komputer dengan menggunakan jaringan internet.
- c. Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan tanpa jaringan internet dengan mengunduh terlebih dahulu menggunakan *smartphone* dan dioperasikan melalui *smartphone*.
- d. Multimedia pembelajaran ditampilkan interaktif dan menarik dengan audio, gambar-gambar serta tombol navigasi yang berfungsi untuk memberikan aksi ke halaman atau materi selanjutnya yang akan dipelajari peserta didik dengan mengarahkan dan mengeklik.

- e. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer menggunakan *articulate storyline* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk memudahkan dalam penggunaannya.

2. Spesifikasi isi

Spesifikasi isi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer menggunakan *articulate storyline* materi tata surya kelas VI SD diantaranya sebagai berikut.

- a. Multimedia pembelajaran interaktif berisi muatan mata IPA kelas VI Sekolah Dasar materi tata surya.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan untuk mempermudah dalam memahami materi tata surya berupa, susunan planet dalam tata surya, penjelasan mengenai planet dalam tata surya dan karakteristik planet.
- c. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dan sumber belajar peserta didik secara mandiri kelas VI Sekolah Dasar.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini, antara lain :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan tambahan keilmuan mengenai multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis antara lain :

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi bahan ajar yang digunakan di sekolah dan membantu sekolah dalam memanfaatkan dan adaptasi teknologi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA SD kelas VI materi tata surya yang mempermudah dalam proses pembelajaran. Menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi, keaktifan dalam berpikir secara kritis, mengajarkan peserta didik untuk belajar mandiri, dan memahami materi dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Anggapan yang mendasari peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran yang memanfaatkan *Articulate storyline* antara lain :

1. Produk multimedia interaktif berbasis komputer *articulate storyline* bisa digunakan dalam pembelajaran.
2. Di sekolah atau di rumah siswa harus memiliki akses internet yang baik dan cepat

3. Dilingkungan keluarga paling tidak siswa memiliki 1 *device* untuk mengakses aplikasi *articulate storyline* sebagai sarana pembelajaran.

Produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis komputer menggunakan *articulate storyline* dapat di terapkan dalam pembelajaran di kelas.
2. Materi multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbatas pada materi tata surya.
3. Dalam menampilkan multimedia interaktif *articulate storyline* memerlukan akses internet di dalam kelas maupun di rumah.