

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan pada sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pemahaman ilmiah dasar pada peserta didik sejak usia dini. Dalam kondisi ideal, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam harus dirancang untuk mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konsep-konsep dasar dan prinsip-prinsip ilmiah melalui kegiatan eksplorasi, observasi, dan percobaan sederhana (Smith, J., Johnson, A., & Brown, 2018). Pembelajaran ini harus memungkinkan peserta didik untuk memahami fenomena alam sekitar peserta didik dengan cara yang sistematis dan berbasis bukti. Pembelajaran IPA yang ideal di Sekolah Dasar seharusnya melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati, mengeksplorasi, dan mencoba sendiri konsep-konsep IPA melalui kegiatan praktik atau percobaan. Selain itu, kolaborasi antara peserta didik juga ditekankan, di mana peserta didik dapat berdiskusi, bekerja dalam kelompok, dan berbagi pemahaman peserta didik.

Pembelajaran kolaboratif ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial peserta didik. adapun dalam kondisi ideal pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah ketika peserta didik dapat melihat keterkaitan antara konsep-konsep IPA dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Lee, S., Park, H., & Kim, 2020). Guru harus dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena alam atau situasi di sekitar peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami relevansi dan manfaat dari pemahaman

IPA dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran IPA yang ideal di SD haruslah menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. hal tersebut bisa direalisasikan melalui pendekatan pembelajaran yang berbasis kegiatan, seperti eksperimen, permainan, atau kunjungan lapangan, peserta didik akan lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Arsyad, n.d. 2013).

Pada observasi bulan Januari 2024 peneliti mendapatkan problematika umum pembelajaran IPA di SD yakni banyak peserta didik yang kurang tertarik dan tidak termotivasi dalam mempelajari IPA. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang relevansi dan manfaat IPA dalam kehidupan sehari-hari, menurut Junianto & Bashori (2021) kurangnya pengalaman praktis yang menarik, atau kurangnya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik selain itu, pembelajaran IPA yang hanya berfokus pada pembacaan dan penjelasan teori tanpa adanya praktik eksperimen dan pengamatan secara langsung dapat mengurangi pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep ilmiah. Peserta didik perlu terlibat dalam praktik nyata yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan eksperimen, mengamati fenomena alam, dan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah.

Problematika yang terjadi pada Sekolah Dasar hanya dianggap sebagai tugas yang harus diselesaikan seperti halnya mengerjakan soal- soal dan menjadikan pekerjaan rumah saja. Dalam kondisi ini, Seharunya pembelajaran IPA tidak hanya dianggap sebagai tugas yang harus diselesaikan, tetapi juga sebagai pengalaman yang menyenangkan dan berharga. Kondisi ideal

pembelajaran IPA pada anak sekolah dasar harusnya melibatkan penggunaan sumber belajar yang beragam, termasuk buku teks, media audiovisual, perangkat lunak komputer, model, dan alat praktik. Penggunaan sumber belajar yang beragam dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Johnson, R., Anderson, B., & Smith, 2019).

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA tergantung pada keterampilan dan pendekatan yang digunakan oleh guru. Jika guru tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk melibatkan peserta didik secara aktif, menggunakan metode yang menarik, atau menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, peserta didik mungkin merasa kurang termotivasi atau tidak tertarik untuk terlibat. Menurut Cahyadi (2019) Metode pembelajaran yang terlalu berfokus pada pengajaran langsung dan pemberian penjelasan teoritis secara lisan dapat mengurangi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA. Ketika peserta didik tidak aktif terlibat dalam kegiatan praktik, observasi, atau eksperimen, peserta didik mungkin merasa bosan atau tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat mempengaruhi keterlibatan dan minat peserta didik dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut karena keterbatasan sumber daya dan fasilitas dalam pembelajaran IPA yang mana dapat menjadi permasalahan. Jika sekolah tidak memiliki peralatan, aplikasi pembelajaran, bahan praktik, atau laboratorium yang memadai, peserta didik mungkin tidak memiliki kesempatan untuk melibatkan diri dalam eksplorasi dan percobaan

yang relevan. Keterbatasan ini dapat menghambat keterlibatan peserta didik dan membatasi pengalaman praktik yang mendalam dalam pembelajaran IPA (Lee, S., Park, H., & Kim, 2020).

Keterlibatan dan Keterikatan peserta didik tersebut merupakan *student engagement* memiliki tiga komponen yang mendasari, yaitu *behavior engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. *Behavioral engagement* meliputi melakukan pekerjaan dan mengikuti aturan, *Emotional engagement* mengacu pada minat, nilai, dan emosi. Reaksi emosional peserta didik di kelas, meliputi minat, kebosanan, kebahagiaan, kesedihan, dan kecemasan, sedangkan *cognitive engagement* meliputi motivasi, upaya, dan strategi dalam belajar.

Menurut Sulsani, Indah. & Alwi (2023) Keterikatan yang rendah akan mengakibatkan peserta didik kurang bersungguh-sungguh dalam pembelajaran di kelas, tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, dan memiliki usaha yang kurang untuk meningkatkan prestasi akademi, sedangkan keterikatan yang tinggi akan membuat peserta didik untuk terhindar dari kemalasan dan kebosanan. dan berperan positif dalam prestasi belajar peserta didik. Memaksimalkan engagement Peserta didik akan membantu dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna di antara para peserta didik. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran adalah peserta didik yang memahami dengan jelas harapan guru dan peserta didik memiliki *engagement* untuk mengambil bagian dalam pengambilan keputusan. Tinggi atau rendahnya keterikatan peserta didik dipengaruhi oleh faktor

internal dan eksternal. Faktor internal dapat didukung dengan cara memenuhi kebutuhan dasar psikologisnya yang disebut *self system model*. Faktor internal ini didukung oleh faktor eksternal atau konteks pendekatan guru, cara mengajar, fasilitas pembelajaran yang dapat mendukung anak meningkatkan *student engagemntnya*. Dukungan tersebut dapat dilihat dari *structure, involvement, dan autonomy support* (Junianto & Bashori,2021). Berbagai permasalahan di atas dapat diatasi dengan berbagai alternatif solusi salah satunya penerapan multimedia.

Multimedia dapat mengubah pembelajaran yang tidak menarik dengan *menciptakan* pengalaman pembelajaran yang interaktif, berbasis multimedia, menggunakan simulasi dan permainan edukatif, serta dengan kemudahan pembuatan konten (Purnama & Asto 2014). Media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan kemampuan *problem solving* peserta didik. Selain itu, keunggulan dari multimedia interaktif yakni penggunaan multimedia interaktif, seperti gambar, video, animasi, dan suara, dapat menarik minat dan perhatian peserta didik. Visualisasi yang menarik dan interaksi yang aktif dapat membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih terlibat dan fokus dalam proses pembelajaran, Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, video demonstrasi, atau simulasi dengan kecepatan dan tingkat pemahaman yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Ini memungkinkan peserta

didik untuk belajar dengan ritme peserta didik sendiri dan kembali ke materi yang sulit peserta didik pahami (Hartoyo dkk, 2018).

Menurut Sari dkk (2020) menyatakan bahwa dalam multimedia interaktif, peserta didik sering kali diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. peserta didik dapat mengklik, menjawab pertanyaan, melakukan eksperimen virtual, atau memecahkan masalah. Hal ini meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk secara langsung menggali konsep-konsep ilmiah.

Multimedia Interaktif bisa dibuat dengan berbagai macam *software* salah satunya dengan *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah sebuah software pembuatan e-learning yang dapat menciptakan *pengalaman* pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan media ini, guru dapat merancang konten pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Interaksi peserta didik dengan elemen-elemen interaktif seperti tombol, slide, atau simulasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik SD Muhammadiyah Gendeng dalam pembelajaran IPA (Pulungan, 2017). Menurut Rusman (2012) *Articulate Storyline 3* mempermudah guru untuk menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam konten pembelajaran. Dengan memanfaatkan beragam media ini, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Multimedia dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep IPA dengan lebih jelas, membuat pembelajaran lebih menarik, dan

meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, memungkinkan pembuatan materi tata surya yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Dengan menggunakan fitur ini, guru dapat menciptakan situasi yang realistis atau tantangan interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan problem solving dalam konteks yang menarik. Materi tata surya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam memecahkan masalah dan menjelajahi konsep-konsep IPA sehingga dari kelebihan *Articulate Storyline 3* tersebut sangat penting dilibatkan pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar.

Dwi dkk (2023) mengatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi karakteristik Geografis Indonesia telah berhasil meningkatkan motivasi dalam belajar. Selain itu, Rianto (2020) mengembangkan media serupa dan diberi nama PERI GITA atau pembelajaran mandiri digital telah berhasil meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. (Nurmala dkk, 2021) mengembangkan media berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan *Student Engagement*.

Penggunaan Multimedia Interaktif akan membantu peserta didik dalam memahami konsep dan materi, salah satunya peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan guru pada bagian tata surya. Materi akan dikongkritkan melalui multimedia interaktif menggunakan *Software* yang bernama *Articulate storyline 3*. Menurut Pratama 2019 dalam Nurmala dkk (2021) mengatakan bahwa *software* ini dapat dimanfaatkan untuk membuat

media pembelajaran IPA berbasis STEM. *Articulate storyline 3* yakni perangkat lunak yang digunakan sebagai media untuk mempresentasikan dengan tujuan tertentu penggunaannya. Media pembelajaran *articulate storyline 3* ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena media *articulate storyline 3* memiliki banyak kelebihan.

Menurut Juniarta (2021) kelebihan dari media *articulate storyline 3* adalah sebagai berikut, desain antar muka yang fungsional dan mudah digunakan, dapat menghasilkan media interaktif sesuai *storyline* yang dibuat, dapat didistribusikan ke berbagai platform *e-learning* masa kini yang berbasis web, mudah digunakan karena tampilan awal yang seperti *power point* akan memudahkan pengguna baru dalam menggunakannya. Tetapi guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan masih menggunakan bahan ajar yang berfokus pada buku paket sehingga masih belum mengembangkan *student engagement* dengan baik dalam proses pembelajaran (Nurmala dkk, 2021).

Pada pengamatan peneliti mengenai masalah pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yakni pembelajaran IPA sering kali terbatas pada metode pengajaran yang konvensional seperti ceramah, membaca teks buku, ataupun tulis. Pendekatan ini kurang menawarkan variasi dan interaktivitas yang dapat mempertahankan minat dan keterlibatan peserta didik. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat menyebabkan kejenuhan dan berkurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPA. Selain itu, peserta didik memiliki keterbatasan dalam terlibat aktif dalam proses pembelajaran. peserta didik

mungkin merasa pasif sebagai penerima informasi, dengan sedikit kesempatan untuk berinteraksi, berpartisipasi, atau menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Keterlibatan yang terbatas dapat menyebabkan kebosanan, kurangnya motivasi, dan berkurangnya pemahaman konsep IPA. Sehingga ketika pembelajaran IPA tidak menarik, tidak menawarkan tantangan atau tidak memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik akan membuat peserta didik kehilangan motivasi dan serta semangat dalam pembelajaran. Tanpa teknologi pembelajaran interaktif, seperti *Articulate Storyline 3*, yang dapat menyajikan konten dengan cara yang menarik dan melibatkan peserta didik dalam tantangan dan aktivitas interaktif, peserta didik mungkin kurang termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran berkaitan dengan mutu pembelajaran, namun guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau hanya mengandalkan buku paket hal itu akan membuat peserta didik lebih cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar karena peserta didik perlu terlibat dalam praktik nyata yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan eksperimen dan

mengamati lingkungan sekitar.

3. Seharusnya pembelajaran IPA tidak hanya dianggap sebagai tugas yang harus diselesaikan di rumah tetapi Guru harus melibatkan penggunaan sumber belajar yang beragam untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik.
4. *Student engagement* sangat penting bagi peserta didik karena dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, namun *student engagement* yang dimiliki oleh Peserta didik masih rendah peserta didik kurang bersungguh-sungguh dalam pembelajaran di kelas, tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, dan memiliki usaha yang kurang untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada rendahnya *student engagement* IPA kelas VI dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu *student engagement* rendah dalam sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal. Hal ini dapat diatasi menggunakan media pembelajaran, salah satunya *articulate storyline 3* dengan materi tata surya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA kelas VI di SD Muhammadiyah Gendeng?
2. Bagaimana *student engagement* peserta didik kelas VI pada pembelajaran IPA saat belajar dengan multimedia interaktif?
3. Bagaimana Efektivitas multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* terhadap *student engagement* IPA kelas VI di SD Muhammadiyah Gendeng?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penerapan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA kelas VI di SD Muhammadiyah Gendeng.
2. Untuk mengetahui *student engagement* kelas VI pada pembelajaran IPA saat belajar dengan multimedia interaktif.
3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *articulate storylie 3* terhadap *student engagement* IPA kelas VI di SD Muhammadiyah Gendeng.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat perencanaan peningkatan kualitas guru dalam rangka meningkatkan pembelajaran khususnya di SD muhammadiyah gendeng.
 - b. Dapat memberikan wawasan yang luas serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan sesuai dengan yang didapatkan di bangku perkuliahan mengenai pemanfaatan media pembelajaran.
 - c. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru

Dapat dijadikan acuan untuk dapat mengetahui kendala peserta didik dalam proses pembelajaran IPA. Serta memberi wawasan pada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.
 - b. Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPA. Serta sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pengelolaan pengajar.
 - c. Bagi peserta didik

Memudahkan peserta didik merespon pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru serta meningkatkan semangat belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi peneliti

Sebagai bahan rujukan dan menjadi sumber informasi serta sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya supaya bisa lebih baik mengembangkan pada materi yang lain untuk meningkatkan kualitas belajar, serta sebagai sarana dalam memperoleh pengetahuan yang diperoleh berdasarkan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan penelitian dilakukan.