

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bidang teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan adanya perkembangan ini memberikan manfaat terutama dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknologi pembelajaran apa saja yang digunakan oleh pendidik dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Teknologi yang dimaksud dapat berupa komputer, *smartphone*, internet, dan lain-lain (Yaumi, 2018:30). Kemampuan menggunakan teknologi merupakan hal yang perlu dimiliki oleh semua orang.

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi pada era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran (Lestari, 2018:96). Maka dapat disimpulkan, bahwa perkembangan teknologi membuat banyak perubahan, salah satunya di bidang pendidikan. Selain itu, kemajuan teknologi saat ini mengakibatkan perubahan pada proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan sarana strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran menjadi ujung tombak bagi terciptanya pendidikan yang berkualitas (Septianti & Afiani, 2020). Saat ini sedang berada di pendidikan abad 21, pembelajaran ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya. Dimana dulu pembelajaran berpusat pada guru, akan tetapi sekarang pembelajaran terpusat pada peserta didik itu sendiri.

Tujuan pembelajaran abad 21 ini agar peserta didik memiliki keterampilan abad 21 atau yang biasa disebut 4C. Keterampilan 4C adalah dimana peserta didik memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), dapat berkomunikasi dengan baik (*communication*), dan berkolaborasi dengan siapapun (*collaboration*) (Septikasari & Frasandy, 2018). Peserta didik akan mendominasi kegiatan pembelajaran yang terlaksana. Oleh sebab itu, guru juga harus memahami karakteristik peserta didik, agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Karakteristik peserta didik sangat penting untuk diketahui oleh guru, karena dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun strategi dalam pembelajaran. Dengan menganalisis karakteristik peserta didik, maka perlu diketahui seperti apa karakteristik peserta didik tersebut (Iryanto, 2021). Hal itu sebagai pedoman untuk mendeskripsikan metode yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya berusia antara 7-12 tahun akan mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya, serta peserta didik sudah mampu memahami cara menggabungkan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu peserta didik sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret (Abarca, 2021).

Berdasarkan pengamatan penulis di SD Negeri Sukoreno pada peserta didik kelas 3 saat pembelajaran daring mereka memiliki karakteristik yang bervariasi, akan tetapi sebagian peserta didik memiliki kesamaan yaitu mereka cenderung menyukai pembelajaran yang menggunakan media. Akan tetapi, pembelajaran yang berlangsung guru menggunakan media *power point* dimana peserta didik hanya melihat materi dan mendengar apa yang disampaikan guru pada slide *power point*. Kegiatan tersebut membuat peserta didik pasif dan juga membuat mereka kurang fokus

terhadap pembelajaran. Dibandingkan hanya menggunakan media saja, sebaiknya guru menggunakan multimedia interaktif agar peserta didik ikut terlibat pembelajaran di dalamnya.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Hamdani, 2017). Multimedia interaktif memiliki arti sebagai kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Multimedia interaktif kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output dari data, media dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Nurhaliza et al., 2022). Multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diberi kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan tampilan dari multimedia yang didesain agar tampilannya memenuhi kegunaannya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri Sukoreno multimedia interaktif khususnya berbasis *articulate storyline* masih belum dikembangkan, oleh karena itu penulis ingin mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. *Articulate storyline* adalah salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif berupa kombinasi dari video, gambar, animasi, teks dan audio (Amiroh, 2019). Aplikasi ini dapat dibagikan dan diakses oleh peserta didik dengan mudah melalui handphone atau komputer, dan peserta didik dapat menjawab latihan soal pada kuis serta dapat mengetahui hasilnya secara langsung sehingga dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dan sebagai evaluasi diri (Indasah, dkk., 2021).

Articulate storyline yang memiliki tampilan seperti *power point*, namun *articulate storyline* memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan *power point*, keunggulan yang dimiliki *articulate storyline* yaitu memiliki fitur penambahan *character*, berbagai macam kuis, link *url* dan

tombol, terdapat pula layer yang dapat memisahkan objek yang satu dengan lainnya, terdapat pula *trigger* yang berfungsi mengarahkan tombol ke tempat yang diinginkan, selain itu juga memiliki berbagai format publish seperti *LMS*, *html5*, *articulate storyline online*, *CD*, dan *word* sehingga hasil produknya terlihat lebih interaktif dan efektif (Sari & Harjono, 2021). *Software* ini memiliki layar kerja berupa scene dan slide serta memiliki fitur seperti audio, video, gambar, *character* dan link *Url* dari *website* sehingga dapat menyajikan sumber materi menjadi menarik dan lengkap.

Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* ini dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA. Masalah yang sering dialami peserta didik dalam mengikuti pelajaran IPA karena kurangnya minat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya peserta didik Sekolah Dasar. Peserta didik sulit untuk memahami materi yang bersifat teori dan konsep-konsep yang bersifat abstrak.

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 peserta didik memahaminya (Suryanda, dkk., 2020). Pembelajaran sains pada tingkat sekolah dasar (SD) dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi dan fisika (Tiolina Siregar et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memerlukan multimedia interaktif agar peserta didik mudah memahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mengembangkan aplikasi multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* melalui perangkat laptop dengan harapan aplikasi ini mampu mendukung pembelajaran dalam kelas. Dengan multimedia interaktif yang dikembangkan, diharapkan peserta

didik dapat meningkatkan pengetahuan mengenai pelajaran IPA. Perlu adanya penelitian yang mengungkapkan gambaran tersebut yang dirumuskan dalam judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif yang kurang bervariasi dan proses pembelajaran yang membosankan.
2. Belum menggunakan multimedia interaktif berbasis teknologi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Belum mampu mengembangkan multimedia interaktif khususnya media yang berbasis teknologi.
4. Belum pernah membuat ataupun mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini ditujukan pada pengembangan suatu produk multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas III Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di SD?

2. Bagaimana kualitas multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di SD menurut respon ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media?
3. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di SD menurut respon guru dan peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut maka dapat dirumuskan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran IPA bagi peserta didik kelas III SD/MI.
2. Untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di SD menurut respon ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media.
3. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran IPA di SD menurut respon guru dan peserta didik.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis pendidikan pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Spesifikasi Materi
 - a. Multimedia interaktif yang dikembangkan berbasis *articulate storyline* yang memuat materi tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk anak kelas III SD.
 - b. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan juga disertai gambar, video, teks, audio, animasi,

music, *background*, sehingga peserta didik mudah memahami dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Spesifikasi Konten

- a. Produk yang akan dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam bentuk online luaran berbasis html yang dapat diakses di *browser chrome* dan sejenisnya yang dapat dibuka menggunakan *handphone*, laptop dan komputer.
- b. Pada slide satu terdapat judul “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III Tema I”, tombol start, nama pembuat, logo universitas dan logo pendidikan.
- c. Pada slide bagian kompetensi dimana di dalamnya terdapat tombol yang mengarah kepada kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator.
- d. Pada slide bagian menu utama terdapat menu pengembang (identitas pengembang dan dosen pembimbing), tombol petunjuk penggunaan, materi, soal evaluasi.
- e. Pada slide petunjuk penggunaan terdapat tombol-tombol bagaimana menggunakan *articulate storyline* tersebut.
- f. Pada slide bagian materi terdapat pilihan antara memasuki materi mengenai ciri-ciri makhluk hidup, kebutuhan makhluk hidup, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- g. Pada slide soal evaluasi terdapat soal pilihan ganda dan isian mengenai materi yang telah diberikan tentang ciri-ciri, kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang terdiri dari manusia, hewan dan tumbuhan.
- h. Pada slide daftar pustaka atau sumber terdapat tulisan sumber yang digunakan untuk mencari materi, gambar, video dan lain-lain.
- i. Pada slide penutupan terdapat animasi terima kasih.

3. Spesifikasi Pemanfaatan

- a. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* memiliki manfaat bagi guru yaitu sebagai sarana media agar kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dan menarik.
- b. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan tampilan yang menarik. Di dalam *articulate storyline* terdapat materi lengkap berupa video, teks, animasi dan tampilan yang sangat menarik sehingga peserta didik tertarik dan mudah memahami materi.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat pengembangan penelitian ini antara lain:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan *software articulate storyline* sebagai multimedia yang interaktif.
 - b. Mengenalkan *articulate storyline* dalam bentuk multimedia interaktif kepada peserta didik.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik dapat lebih cepat memahami materi menggunakan multimedia interaktif yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka.
 - b. Peserta didik dapat lebih termotivasi pada proses pembelajaran.
 - c. Meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran IPA yang disampaikan.
 - d. Sebagai multimedia interaktif untuk belajar secara individual maupun kolektif.

3. Bagi Pendidik
 - a. Multimedia yang bersifat interaktif dapat mempermudah penyampaian materi.
 - b. Meningkatkan motivasi dan kreativitas pada proses belajar mengajar.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan *articulate storyline* sebagai multimedia interaktif peserta didik dalam memahami pembelajaran IPA materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Dengan menggunakan multimedia interaktif *articulate storyline* pada pembelajaran, peserta didik dapat mempelajari bahan ajar elektronik berupa teks, gambar, lembar kerja, latihan soal pilihan ganda, latihan soal *essay*, video penjelasan materi tambahan melalui aplikasi, link dan lain-lain.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan multimedia ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk mata pelajaran IPA Kelas III Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1.
- b. Pada penelitian ini, multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* uji coba dilakukan hanya 1 kelas karena keterbatasan waktu.