

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum baru yang diluncurkan pemerintah sebagai pengganti kurikulum 2013. Kurikulum ini berlaku mulai tahun pelajaran 2022/2023 dijenjang kelas 1 dan 4 bagi sekolah dasar. Kurikulum Merdeka sebagai solusi adanya *learning loss* pada masa pandemi covid 19. Pada kurikulum merdeka menekankan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai tujuan akhir dari proses pembelajaran. Sesuai dengan Permendikbudristek RI No 16 tahun 2022 Pasal 3a “Capaian pembelajaran yang menjadi tujuan belajar dari suatu unit pembelajaran”. Oleh karena itu dalam merancang pembelajaran, menyusun modul ajar hingga mengembangkan bahan ajar guru harus berpedoman pada Capaian Pembelajaran dari masing-masing fase dan muatan pelajaran. Guru diberi kebebasan dalam merancang pembelajaran di kelasnya. Guru diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang punya pengetahuan, sikap dan keterampilan sekaligus. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Inilah yang menjadi tugas bangsa Indonesia melalui pioner-pioner pendidikan dalam hal ini adalah guru untuk menciptakan mutu lulusan yang mampu bersaing sesuai perkembangan zaman abad 21.

Abad 21 atau di Indonesia dikenal dengan era industri 4.0 mengalami perkembangan yang sangat pesat di bidang teknologi, komunikasi dan informasi. Perkembangan ini tentu membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk membekali manusia dalam menghadapi era ini. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membantu seseorang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, komunikasi dan media informasi yang berkembang saat ini (Siti Nurmala, 2021).

National Education Association dalam (Redhana, 2019) mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan “The 4Cs”. “The 4Cs” meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Dalam menghadapi abad 21 sumber daya manusia harus memiliki kreativitas, inovasi dan mempunyai kepekaan sosial sehingga mampu berkolaborasi atau bekerja sama serta berpikir kritis. Munandar dalam (Murhima, 2017) kemampuan berpikir kreatif (kreativitas) dapat berkembang secara optimal tergantung pada cara mengajar yang diterapkan oleh guru. Jika siswa diberikan kesempatan dan kepercayaan untuk dapat mengeluarkan gagasan-gagasan yang baru, maka kemampuan berpikir kreatifnya dapat berkembang. Sebaliknya, jika tidak diberikan kesempatan kemampuan tersebut, maka tidak akan berkembang dengan optimal, melainkan hanya pengembangan kecerdasan sajalah yang akan berkembang. Penerapan teknologi kekinian dalam pembelajaran juga tidak kalah penting dalam menciptakan peserta didik yang kreatif, inovatif dan bernalar kritis guna menyiapkan peserta didik hidup di era abad 21.

Pengembangan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran dapat diterapkan di salah satu muatan pelajaran diantaranya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Guru tidak hanya menggunakan buku siswa dan buku guru saja dalam merancang proses pembelajaran, tetapi berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP) dan mengembangkan bahan ajar. Penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan mengingat masa perkembangan zaman yang dialami peserta didik. Menurut BSNP (2013) pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Penerapan pengalaman belajar yang dimaksud diantaranya dengan penggunaan TPACK (*Technological Pedagogical And Content Knowledge*). Cox & Graham dalam (Nurul Hidayati, 2018) menjelaskan bahwa *Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)* adalah pengetahuan guru tentang bagaimana memfasilitasi pembelajaran siswa dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan teknologi. Dalam proses

pembelajaran IPA berbasis TPACK perlu adanya media yang dapat mewujudkan pembelajaran menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan serta pengalaman menggunakan teknologi kekinian. Menurut Hasan (Hasan et al., 2020) di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti melalui studi dokumen yaitu bedah CP menurut Permendikbudristek No 008/H/KR/2022 dengan relevansi Buku Guru dan Buku Siswa pada tanggal 13 Juli 2022 di KKG Gusek Pringgodani Kecamatan Sarang ditemukan data bahwa guru dan peserta didik membutuhkan materi ajar yang dikembangkan karena adanya ketidaksesuaian materi dalam CP IPA dengan Buku Guru dan Buku Siswa. Dalam CP Fase B kelas IV terdapat materi siklus hidup makhluk hidup sedangkan di dalam Buku Siswa (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Kelas IV karya Amalia Fitri dkk) dan Buku Guru (Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Kelas IV karya Amalia Fitri dkk) tidak ditemukan materi tersebut.

Penelitian awal juga dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV di beberapa sekolah dasar di Gusek Pringgodani Kecamatan Sarang tanggal 10-12 April 2023. Dari kegiatan tersebut didapatkan data bahwa guru mengajar tanpa menggunakan media sehingga pembelajaran terasa membosankan, media yang digunakan kurang menarik, kebanyakan guru berpedoman pada buku siswa dan buku guru sehingga materi yang diajarkan yang terdapat dalam buku saja, pembelajaran hanya berpusat pada guru/konvensional, guru kurang memanfaatkan sarana prasarana sekolah seperti adanya bantuan TIK berupa *chromebook*. Banyak guru yang kurang memanfaatkan pembelajaran digital. Pembelajaran digital yang guru lakukan yaitu pemutaran video lewat youtube atau penyampaian pelajaran menggunakan PPT. Sehingga perlu adanya pengembangan materi ajar digital yang memanfaatkan *chromebook/HP* dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas didapat nilai PAS Semester I IPA masih rendah. Di SD Negeri 1 Kalipang dengan jumlah peserta didik 20 anak terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan, hanya 6 peserta didik yang nilainya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau

sekitar persentase ketercapaian hanya 30 %. Di SD Negeri 2 Kalipang dengan jumlah peserta didik 40 anak terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 24 peserta didik perempuan, hanya 16 peserta didik yang nilainya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau sekitar persentase ketercapaian hanya 40 %. Di SD Negeri 1 Karangmangu dengan jumlah peserta didik 21 terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan, hanya 5 peserta didik yang nilainya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau sekitar persentase ketercapaian hanya 24%.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan kurang maksimalnya penyampaian materi IPA. Karena guru hanya berpedoman pada Buku Siswa dan Buku Guru saja sehingga materi terbatas. Selain itu berdasarkan hasil PTS dan PAS menunjukkan ada beberapa materi yang ada di soal tetapi tidak diajarkan guru kelas. Hal ini karena tidak adanya pengembangan materi ajar yang sesuai dengan CP dan TP.

Fokus pengembangan materi ajar dan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah pengembangan materi ajar yang dikemas dalam media pembelajaran interaktif sehingga menarik bagi peserta didik. Dari hasil wawancara dan kuesioner menyatakan bahwa guru merasa kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar karena terbatas hanya dari buku pegangan saja. Dimana dalam buku tersebut materinya kurang lengkap. Media digital yang selama ini dipakai guru seperti menggunakan video pembelajaran dari Youtube atau menampilkan materi melalui PPT.

Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media IDOLA berbantuan *Articulate Storyline 3*. Media Pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi IPA dan lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran karena memanfaatkan *gadget/chromebook*. Hal ini dikarenakan hampir semua sekolah di Gugus Pringgodani mendapatkan bantuan *chromebook* dari pemerintah dan di sekolah tersebut sudah berlangganan internet. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif. Keunggulan media interaktif dalam hal interaktivitas adalah media ini secara inheren memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi (Lestari, 2015:23).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurmala (2021: 5024-5034) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis *STEM* untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”. Dengan hasil penelitian produk media *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPA berbasis *STEM* untuk mengembangkan kreativitas siswa layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media *articulate storyline 3* mata pelajaran IPA kelas IV. Perbedaannya yaitu terletak pada materi yang disampaikan peneliti Siti Nurmala yaitu bunyi sedangkan penelitian ini menyampaikan materi siklus hidup makhluk hidup.

Rianto (2020: 84-92) dengan judul “Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*”. Dengan hasil penelitian tingkat kelayakan aplikasi multimedia berbasis *articulate storyline 3* yang diberi nama PERI GITA atau pembelajaran mandiri digitalisasi untuk pembelajaran interaktif pada mata kuliah Digitalisasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Persamaannya yaitu mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3*, perbedaannya penelitian ini ditambah dengan pengembangan materi ajar menggunakan Canva sementara penelitian dari Rianto tidak.

Karisma (2022: 1113 -1126) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *Articulate Storyline 3* sangat layak digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam materi profesi, kendaraan dan bentuk. Persamaannya yaitu mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3*, perbedaannya penelitian ini menggunakan materi IPA siklus hidup makhluk hidup pada kelas IV sementara penelitian Karisma menggunakan materi penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas V.

Salwani (2021: 409-415) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman”. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *articulate Storyline 3* pada tema 3 subtema di kelas V sekolah dasar telah valid dan praktis

digunakan. Persamaannya yaitu mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3*, perbedaannya penelitian ini menggunakan materi siklus hidup makhluk hidup pada kelas IV dan pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiono sementara Salwani menggunakan materi Tema 3 Subtema 3 kelas V dan menggunakan pengembangan model *ADDIE*.

Aulia (2021: 602-607) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD” Hasil penelitian ini adalah multimedia interaktif ini telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Persamaannya yaitu mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3*, perbedaannya penelitian ini menggunakan materi siklus hidup makhluk hidup pada kelas IV dan pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiono sementara penelitian yang dilakukan Aulia menggunakan materi Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 3 Perubahan Wujud Benda pembelajaran 1 dan 2 kelas III dan menggunakan pengembangan model *ADDIE*.

Berdasarkan hal tersebut, penulis akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran IPA dengan judul “Pengembangan Media IDOLA (Interaktif, Digitalisasi, Online, Asyik) Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk Mapel IPA Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Sarang”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA?
3. Bagaimanakah kelayakan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA?
4. Bagaimanakah keefektifan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA?

1.3 Tujuan Penelitian

Bertolak dari permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA.
2. Menyusun desain media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA.
3. Menganalisis kelayakan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA.
4. Menganalisis keefektifan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terdapat dua manfaat yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan yang lebih luas tentang pengembangan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA. Sebagai motivasi agar senantiasa mengembangkan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* mapel IPA yang mudah, murah, asyik, menyenangkan dan sesuai dengan kegiatan yang disukai peserta didik saat ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA membuat peserta didik dapat memahami materi dengan mudah, praktis, mandiri, dan tidak terbatas oleh waktu.
- b. Bagi guru, dapat memudahkan penyampaian materi.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman baru serta ilmu pengetahuan tentang pengembangan media IDOLA berbantuan *articulate storyline 3* untuk mapel IPA.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif dengan nama Media IDOLA (Interaktif, Digitalisasi, OnLine dan Asyik).

2. Media IDOLA yang dikembangkan sesuai dengan materi Siklus Hidup Makhluh Hidup mapel IPA kelas IV SD
3. Media IDOLA dapat digunakan sebagai sumber belajar IPA secara mandiri dan fleksibel karena bisa diakses kapan saja dan dimana saja secara *online* dengan berbasis *link*.
4. Media IDOLA dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline 3*.
5. Media IDOLA mendorong siswa untuk belajar secara menyenangkan karena di dalamnya berisi menu-menu materi, video pembelajaran, game, kuis dan soal evaluasi.
6. Media IDOLA berisi video dan gambar yang menarik yang membantu siswa untuk memahami materi pelajaran.
7. Sasaran produk ini yaitu siswa kelas IV SD/MI yang menerapkan Kurikulum Merdeka.

