

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah merambah setiap aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan merupakan bidang difusi teknologi yang luas dan penting yang berkembang pesat di berbagai aspek kehidupan (Siti Fitriana, 2019)(Kaliionga et al., 2023). Seiring dengan evolusi zaman, sektor pendidikan terus berkembang dan melakukan perubahan yang progresif guna menyelaraskan diri dengan tuntutan kemajuan teknologi(Wulandari, 2023) (Helmi et al., 2023). Hal ini dilakukan dengan tujuan memberikan mutu pendidikan yang optimal, membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas unggul, dan mampu bersaing dalam era global yang dinamis (E. M. Rohmah, 2024)(Sony Eko Adisaputro, 2020)(Susilo & Sofiarini, 2020)(Lestari M, Mandasari N, 2021). Adapun kurikulum merdeka menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar efektif serta efisien (Masfuah,2022)(Lestari M, Mandasari N, 2021)(Rapang et al., 2022)(G. Gumilar et al., 2023)(Zakso, 2023).

Hal tersebut membuat guru bisa menggunakan teknologi agar memudahkan siswa dalam memahami materi (Sulistyarini & Fatonah, 2022; Rahma et al., 2023). Kurikulum merdeka diaplikasikan untuk memperbaiki *learning lose* selama pandemi, dimulai tahun 2022 (Kemendikbud, 2022).

Pada kurikulum Merdeka diharapkan pula mampu menciptakan suasana pendidikan yang dinamis dan menyenangkan (Iqbal, 2022). Di era kurikulum Merdeka dengan segala ide dan kapasitasnya diharapkan mampu menciptakan pendidikan ideal (Lestari, 2022)(Darise & Darise, 2023). Pendidikan yang sesuai dengan zaman. Pendidikan tuntutan Revolusi Industri 4.0. Kurikulum Merdeka menuju pendidikan ideal, pendidikan yang siap berinovasi dan berkolaborasi dengan berbagai aspek. Keadaan zaman dijadikan lahan untuk menginovasi pendidikan mulai dari sistem pembelajaran, keterampilan dan kompetensi

mengajar guru. Kolaborasi dengan teknologi, metode pembelajaran virtual, dan juga strategi belajar mengajar yang berseni (Darise, 2021). Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat dibutuhkan khususnya dalam penerapan kurikulum merdeka yang menganjurkan guru untuk menggunakan media dalam pembelajaran (Rusmiati et al., 2023).

Namun pada kenyataannya, guru jarang menggunakan variasi model dalam pembelajaran. Selain itu media ataupun alat peraga yang digunakan masih kurang. Sehingga pembelajaran berlangsung kurang menarik dan siswa kesulitan dalam mengingat konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN Tambahmulyo 02 serta SDN Kedungmulyo pada hari Senin tanggal 22 April 2024 serta SDN Tambahmulyo 01 pada hari Selasa 23 April 2024, Hasil wawancara dari di SD tersebut menunjukkan kurangnya variasi model pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan masih terbatas yakni buku teks. Selain itu penggunaan media yang belum optimal serta kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang dikembangkan sendiri. Selain itu kurangnya motivasi belajar siswa, siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan kurang antusias dalam pembelajaran, guru masih kesulitan dalam menerapkan kurikulum merdeka karena kurangnya sosialisasi mengenai kurikulum merdeka. Pembelajaran masih berpusat guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Belum optimal dalam pengaplikasian teknologi dalam proses pembelajaran, IPAS merupakan mata pembelajaran yang dirasa sulit bagi siswa karena bagi siswa yang daya ingatnya rendah akan sulit mengingat konsep, fakta dan hukum serta istilah-istilah dalam IPA. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa akan rendah. Salah satu materi yang dirasa sulit dalam muatan Pelajaran IPAS tentang konsep harmoni dalam ekosistem. Hal ini didukung (S. P. Dewi et al., 2020) kesulitan saat pembelajaran IPA disebabkan karena mereka cenderung menghafal konsep atau teori saja. Kegiatan belajar yang berupa hafalan teori merupakan hal yang sulit bagi siswa sekolah dasar mengingat karakteristik siswa yang senang belajar secara nyata, bukan berupa pemahaman materi.

Selain itu berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Mei 2024 siswa diminta untuk membaca dan mengerjakan soal pada LKS. Pembelajaran yang seperti itu menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil belajar pada ulangan harian pembelajaran IPAS materi ekosistem yakni di kelas V SDN Tambahmulyo 01 68,82; SDN Tambahmulyo 02 69,35 sedangkan SDN Kedungmulyo 64,63. Selain itu bahan ajar hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa. Guru sebagai pendidik guru mampu menguasai strategi, pendekatan, strategi, model pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran bermakna (Lukman, 2022), guru juga harus mengembangkan kompetensi dimana guru mampu mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran (Rahayuningsih & Muhtar, 2022; Rahayu et al., 2022). Penggunaan teknologi dapat membantu pembelajaran efektif dan kondusif, bentuk pengintegrasian teknologi beragam dapat berbentuk media pembelajaran interaktif (Cahyanto & Afifulloh, 2020)(Ambarwati et al., 2022)(Waton, 2022). Oleh karena itu, hendaknya guru teknologi dalam pembelajaran guru juga harus menerapkan serta dapat memilih media yang sesuai yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan media dalam pembelajaran (Misyana et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *articulate storyline 3*.

Articulate Storyline 3 adalah salah satu software dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang memiliki fitur dan tampilan hampir sama dengan *Microsoft Powerpoint* dengan hasil output yang dapat berupa website maupun aplikasi (Febrianto et al., 2022)(Indriani et al., 2021)(Rianto, 2020)(Husna, 2022). Media website berbasis *Articulate Storyline* merupakan salah satu media yang berbasis online yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja asalkan memiliki perangkat/gawai dan jaringan internet (Febrianto et al., 2022). *Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk

menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi (Dani & Arief, 2023). *Articulate storyline* dapat mendukung para perancang pembelajaran untuk membuat media pembelajaran yang berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional (N. Rahayu et al., 2023). *Articulate storyline* berbentuk perangkat lunak yang bisa digunakan sebagai media presentasi atau komunikasi dalam pembelajaran (Alperi & Handayani, 2022). Dengan menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap penguasaan materi dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (P. K. Sari & Hanif, 2023) (Salsabila et al., 2022) (Fitrawan et al., 2024).

Penelitian pengembangan yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Nuriyatul Hidayah, Siwi Es Nafitri, Fatihul Zaky3 & 1234, 2023) Media interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline* ini layak digunakan untuk dapat membantu guru kelas V dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Febrianto et al., 2022) penggunaan media website berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain yang mendukung yakni (Nurul Fauziah Syafitri, Tunjungsari Sekaringtyas, 2024) media *articulate storyline* 3 sangat layak sebagai media pembelajaran yang dapat membantu Siswa dalam memahami materi sedangkan (Nurmala et al., 2021) media *articulate storyline* 3 layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa. Menurut (Nasril & Desyandri, 2023) multimedia maritemberbasis *project based learning* (PjBL) sangat praktis dan layak digunakan pada proses pembelajaran serta dapat diterapkan di sekolah dan memberikan inovasi baru pada media pembelajaran bagi guru dan siswa

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, maka ditemukan perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun persamaan yaitu pengembangan media *articulate storyline*, untuk perbedaannya adalah penelitian ini

materi yang diangkat ekosistem pada kelas 5 sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dan lima penelitian tersebut terdapat perbedaan tema yang diteliti, penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media *articulate storyline* pada IPAS. Oleh karena itu, bisa diaplikasikan di kegiatan pembelajaran materi ekosistem. Peneliti mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Maritem dalam Pembelajaran IPAS pada Siswa kelas V sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka bisa diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bahan ajar kurang hanya sebatas pada buku guru dan buku siswa
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada saat pembelajaran
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar siswa muatan Pelajaran IPAS
- 1.2.4 Siswa masih kesulitan dalam materi harmoni dalam ekosistem
- 1.2.5 Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*)

1.3 Cakupan Masalah

Dalam melaksanakan penelitian agar mudah serta tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1.3.1 Pengembangan media “Maritem” dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*.
- 1.3.2 Penelitian ini difokuskan pada mengukur kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan komponen validitas media, materi serta bahasa.
- 1.3.3 Penelitian ini difokuskan pada mengukur keefektifan media yang dihasilkan berdasarkan hasil belajar siswa.
- 1.3.4 Dalam penelitian ini mengacu pada muatan Pelajaran IPAS pada tingkat SD kelas V mengenai ekosistem.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan?
- 1.4.2 Bagaimana pengembangan desain media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan?
- 1.4.3 Bagaimana kelayakan media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada Siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Menganalisis kebutuhan pengembangan media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan.
- 1.5.2 Mengembangkan desain media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan.
- 1.5.3 Menganalisis kelayakan media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan.
- 1.5.4 Menganalisis keefektifan media maritem dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar di Gugus Diponegoro Jakenan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat meberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan pembelajaran IPAS.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis media maritem dalam pembelajaran IPAS pada Siswa kelas V sekolah dasar dapat dibuat referensi bagi penelitian lain serta bisa dikembangkan

kembali dan bisa memperbaiki kualitas pendidikan, serta sebagai motivasi pengembangan media

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Pengembangan media diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media maritem; membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat dalam media; meningkatkan motivasi dalam mempelajari IPAS; meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat pengembangan media maritem dalam pembelajaran IPAS pada Siswa kelas V sekolah bagi guru antara lain: memudahkan guru menyampaikan materi dengan bantuan media interaktif maritem dan memudahkan guru dalam pembelajaran serta melakukan pembelajaran inovatif sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Pengembangan multimedia media maritem memberikan kontribusi yang baik sekolah serta sebagai inovasi dan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah

1.7.1 Pengembangan media maritem dalam pembelajaran IPAS pada Siswa kelas V sekolah dasar dengan media interaktif *articulate storyline* untuk membuat desain dan medianya. Selanjutnya menjadi dipublish diubah menjadi bentuk

html sehingga dapat digunakan dalam bentuk web. Kemudian diubah dalam bentuk apk dengan aplikasi *website 2 apk builder*.

- 1.7.2 Media interaktif ini yang didalamnya mengkombinasikan teks, gambar serta video pembelajaran, media mengenai ekosistem.
- 1.7.3 Media Interaktif “Maritem” dikembangkan pada IPAS Fase C dengan materi harmoni dalam ekosistem dengan capaian pembelajaran peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik dan abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.
- 1.7.4 Media “Maritem” terdapat menu mulai, petunjuk, menu utama yang terdiri dari (apersepsi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis dan evaluasi, daftar Pustaka), profil pengembang serta menu Kembali. Tampilan Isi