

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat memberi pengaruh cukup signifikan. Teknologi berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan, seperti ekonomi (Asnawi, 2022:409), pendidikan (Maritsa, Ana, et al, 2021:98), serta berbagai aspek lainnya. Pada era revolusi industri 4.0 mengharuskan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) (Surani, 2019 dalam Benny & Pujiastuti, 2021:63). Era revolusi industri 4.0 memperkenalkan beberapa bentuk media digital yang menarik serta dapat membantu peran guru sebagai fasilitator (Astuti, et al, 2019:469). Selain itu, *handphone* yang digunakan siswa mampu menjadi penunjang dalam penggunaan media digital. Dapat disimpulkan perkembangan teknologi tidak hanya membawa dampak negatif, namun mampu menunjang penggunaan media pembelajaran salah satunya berupa media digital.

Berdasarkan data yang diungkapkan saat pelaksanaan Indonesia Digital Outlook 2022 di The Westin Jakarta oleh Ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Arif menjelaskan saat ini kurang lebih 77% penduduk Indonesia telah mengakses internet. Kemudian setelah adanya pandemi *Covid-19* memberikan peningkatan mencapai sekitar 210 juta dari yang sebelumnya masih 175 juta. Adanya peningkatan akses internet dan teknologi yang semakin berkembang mengharuskan masyarakat Indonesia untuk beradaptasi dengan bijak.

Adanya peningkatan akses internet di Indonesia juga mendukung pemanfaatannya dalam pembelajaran. Teknologi yang berkembang dapat

meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya penggunaan media pembelajaran (Musofa & Janattaka, 2019: 147 dalam Donna, et al, 2021: 3800). Istiqlal dalam Patricia (2020: 1113) berpendapat media pembelajaran berfungsi menyampaikan informasi. Musfiqon (2012:28) menguraikan media pembelajaran berupa alat baik secara fisik atau nonfisik sehingga media pembelajaran tidak hanya berupa media nyata saja namun terdapat media pembelajaran berbasis digital atau nonfisik seperti multimedia interaktif. Maka dari itu, multimedia interaktif ini termasuk salah satu wujud dari pendidikan era revolusi industri 4.0 yang melibatkan teknologi.

Peneliti memilih lokasi penelitian dengan berbagai pertimbangan, ada dua unsur yang harus diperhatikan yakni faktor kegunaan di mana lokasi penelitian memerlukan perhatian atas sebuah masalah yang akan dipecahkan serta seberapa banyak subjek yang akan diteliti (Moehar Daniel, 2005:15). Sehubungan dengan hal ini, peneliti menemukan masalah di SDN 3 Jetis yang akan dijelaskan pada hasil studi pendahuluan serta jumlah siswa yang cukup banyak yaitu 72 siswa. Kemudian faktor kedua yaitu unsur yang tersedia berhubungan dengan faktor biaya dan tenaga. Peneliti memilih SDN 3 Jetis karena dekat dari rumah peneliti, biaya yang relatif murah, guru dan siswa kelas VA dan VB bersedia sebagai subjek penelitian, dan kepala sekolah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan salah satunya yaitu observasi pada guru kelas VA dan VB dengan hasil peran guru lebih dominan di mana guru lebih banyak menjelaskan dan siswa cenderung hanya mendengarkan. Selain itu, media pembelajaran jarang digunakan oleh guru sehingga tidak ada alat pendukung dalam penyampaian materi. Guru hanya menggunakan buku guru, buku siswa, serta media seadanya seperti gambar. Sedangkan hasil observasi pada siswa kelas VA

dan VB memperoleh hasil siswa memiliki karakteristik bersemangat namun tidak dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif saat di luar kegiatan belajar. Namun, siswa kurang aktif, ramai sendiri, dan kurang memperhatikan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan dengan wawancara pada guru dan siswa kelas V SDN 3 Jetis memperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 materi komponen ekosistem masih rendah yakni sebesar 52,63% belum tuntas KKM. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran karena waktu dan kemampuan guru yang terbatas. Guru juga belum pernah membuat dan menerapkan penggunaan multimedia interaktif. Sedangkan hasil wawancara dengan siswa yaitu siswa sulit menguasai materi pada pembelajaran tematik khususnya tema 5 subtema 1 mengenai komponen ekosistem. Selain itu, kendala dalam pembelajaran siswa sering tidak fokus karena kondisi kelas yang tidak kondusif. Kemudian media pembelajaran berbasis digital dinilai lebih menarik bagi siswa.

Hasil wawancara juga memperoleh pendapat dari guru bahwa sangat diperlukan media pembelajaran digital saat ini untuk mengikuti perkembangan teknologi, namun keterbatasan kemampuan guru serta kurangnya kreativitas guru masih menjadi hambatan. Di sisi lain, fasilitas siswa sudah tercukupi dibuktikan dengan siswa memiliki *handphone* yang sering digunakan belajar mandiri saat di rumah. Namun, hal tersebut belum dimanfaatkan oleh guru. Hal ini menjadi potensi pengembangan multimedia interaktif komsis pada SDN 3 Jetis.

Peneliti juga menganalisis kebutuhan siswa dengan melakukan penyebaran angket. Hasil yang diperoleh yaitu 73.3% siswa lebih suka belajar secara berkelompok dan 87.5% siswa belajar menggunakan media pembelajaran.

Kemudian, media pembelajaran yang digunakan yaitu 71.4% siswa menggunakan alat peraga, 26.8% siswa menggunakan video pembelajaran, dan 1.8% menggunakan media pembelajaran lain salah satunya internet. Sebesar 71.4% siswa juga membutuhkan media pembelajaran lain. Sebesar 96.4% siswa suka belajar menggunakan *handphone* atau komputer. Peneliti mencoba menunjukkan multimedia interaktif dan 87.5% siswa menyukai media pembelajaran berbasis digital. Kemudian 91% siswa juga menyatakan media pembelajaran berbasis digital itu menyenangkan. Sebesar 92.8% siswa juga menyukai multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan masalah yang dialami siswa dan guru kelas V SDN 3 Jetis yaitu siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa contohnya dengan penggunaan media pembelajaran digital berupa multimedia interaktif. Namun, saat ini guru hanya memanfaatkan buku siswa, buku guru, dan media seadanya seperti gambar. Hal tersebut belum mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mengakibatkan hasil belajar siswa tergolong rendah khususnya dalam pembelajaran tematik pada tema 5 subtema 1 yaitu sebesar 52.63% siswa belum tuntas KKM.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sebagai pengantar informasi kepada siswa juga dapat menarik perhatian siswa (Hayati, et al, 2021: 75). Kurnia (2015) dalam Patricia & Zamzam (2020: 1112) juga menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Patricia & Zamzam, 2020: 1112). Kemudian peneliti juga ingin memperkenalkan dan membiasakan penggunaan media pembelajaran di SDN 3 Jetis. Dapat disimpulkan terdapat

dampak yang dirasakan jika dalam pembelajaran tidak melibatkan media khususnya di SDN 3 Jetis yaitu berpengaruh pada hasil belajar yang belum maksimal.

Adanya perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan kemampuan siswa menggunakan media pembelajaran berbasis digital menjadikan peneliti fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa multimedia interaktif khususnya memanfaatkan salah satu *platform* digital yaitu *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* dinilai cocok dalam pembuatan multimedia interaktif karena memiliki banyak menu yang mudah digunakan oleh peneliti juga mudah dibagikan kepada para penggunaannya (Fransisca et al., 2022: 1150). Selain itu, kemudahan mengakses *output* dari *platform articulate storyline 3* secara *offline* dan *online* juga menjadi pertimbangan peneliti.

Hasil wawancara juga menyatakan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 komponen ekosistem. Karakteristik pembelajaran tematik bersifat lebih luas dengan mencakup beberapa mata pelajaran dan dirangkai secara runtut (Prastowo, 2019:15). Selain itu, Nurlalela, et al (2016) dalam Sumarsono & Sianturi (2019:108) juga menegaskan penggunaan multimedia interaktif menyediakan berbagai macam item yang bervariasi serta mampu memuat banyak materi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik. Maka dapat disimpulkan, penggunaan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* efektif dalam pembelajaran tematik serta mampu menjadi solusi dari permasalahan yang dialami siswa dan guru di SDN 3 Jetis.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan menunjukkan penggunaan media pembelajaran di kelas sangat dibutuhkan. Karakteristik siswa yang ramai mengakibatkan kelas tidak kondusif sehingga diperlukan *wjmedia* yang

dapat membantu siswa fokus pada pembelajaran. Pemilihan media juga berhubungan dengan materi yang dirasa sulit oleh siswa melihat dari hasil belajarnya. Materi yang ada pada tema 5 subtema 1 komponen ekosistem menunjukkan kesesuaian karakteristik dengan multimedia interaktif. Di mana guru tidak dapat mengajak siswa melihat satu per satu obyek ekosistem dalam waktu kurang dari 1 hari, sehingga adanya multimedia interaktif komsis akan membantu menampilkan gambaran ekosistem dengan dihadirkan video beserta foto-foto dokumentasi yang akan disediakan peneliti juga untuk mengefisienkan waktu pembelajaran.

Multimedia interaktif cocok dengan pembelajaran tematik karena mencakup banyak muatan mata pelajaran (Prastowo, 2019: 1). Selain itu, juga sesuai dengan materi pada subtema 1, misalnya mata pelajaran IPS mengenai letak geografis Indonesia peneliti akan menyediakan gambar peta dan siswa dapat mengamatinnya. Selanjutnya mata pelajaran Bahasa Indonesia teks nonfiksi yang dihubungkan dengan teks ekosistem sehingga siswa juga mendapatkan gambaran ekosistem dari kegiatan menganalisis konsep yang berkaitan pada teks nonfiksi. Selain itu, mata pelajaran PPKn mengenai persatuan dan kesatuan dengan menghadirkan video contoh perilaku persatuan dan kesatuan di lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat. Mata pelajaran selanjutnya yaitu SBdP mengenai tangga nada mayor dan minor, siswa akan ditampilkan lagu beserta tangga nadanya sehingga siswa akan mengidentifikasi dan menerapkan tangga nada yang benar dalam bernyanyi.

Hasil penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Halimah, Itsnaani Nur., & Fitri, Indriani (2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagi Siswa Sekolah

Dasar”. Hasil perolehan data dari penilaian ahli materi sebesar 90, ahli bahasa 80, ahli pembelajaran 85, ahli media 90, penilaian guru 95, dan respon siswa 84 dengan nilai rata-rata sebesar 86,03 memperoleh predikat “sangat baik”. Hasil di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* layak untuk membantu proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten Lamongan dikonsepsi menyerupai multimedia yang mampu menciptakan komunikasi interaktif dengan siswa dan didukung berbagai komponen yang ada di dalamnya seperti gambar, teks, video, audio, animasi dan *game*. Multimedia interaktif ini juga dapat diinstal pada *handphone* dan komputer serta dapat diakses secara *offline* sehingga akan memberi kemudahan siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Komsis Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ditemukan beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah berfungsi untuk menyatakan hal-hal yang akan dicari jawabannya. Rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten Lamongan ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten

Lamongan ditinjau dari observasi aktivitas siswa dan guru dalam penggunaan multimedia interaktif komsis?

3. Bagaimanakah keefektifan multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten Lamongan ditinjau dari tes hasil belajar siswa serta angket respon guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan dirumuskan melalui latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya. Tujuan penelitian pengembangan mengarah pada pencapaian maksimal dari latar belakang. Maka dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten Lamongan yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten Lamongan yang praktis ditinjau dari observasi siswa dan guru dalam penggunaan multimedia interaktif komsis.
3. Mengembangkan multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Kabupaten Lamongan yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar siswa serta angket respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan memerlukan penjelasan spesifikasi produk yang diharapkan sebelumnya oleh peneliti. Karena setiap produk memiliki ciri-ciri tersendiri. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline* 3 pada pembelajaran tematik kelas V SDN 3 Jetis Lamongan.
2. Multimedia interaktif menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.
3. Multimedia interaktif yang dibuat memuat komponen teks, gambar, video, audio, animasi dan *game*.
4. Multimedia interaktif dapat berupa web (html5) atau juga dapat berupa *application file* (.exe).
5. Multimedia interaktif dapat diinstal di *handphone* dan perangkat komputer atau PC. Adapun spesifikasi minimal untuk *handphone* yang digunakan yaitu:

- a. Versi Andorid : Android 4.4 *kitkat*
- b. RAM : Minimal 2 GB

Dan spesifikasi minimal untuk komputer yang digunakan yaitu:

- a. Sistem operasi : Windows 7,8 dan 10 (32-bit /64-bit)
- b. RAM : Minimal 2 GB
- c. Hardisk : Free minimal 100 MB

6. Multimedia interaktif dikembangkan dengan mode *offline* sehingga dapat digunakan tanpa jaringan internet.
7. Multimedia interaktif dilengkapi dengan latihan soal sebagai bentuk dari evaluasi di setiap akhir pembelajaran.

8. Multimedia interaktif ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *articulate storyline* 3 yang dipadukan dengan hasil desain aplikasi *canva*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan memiliki batasan produk yang dihasilkan untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Pada dasarnya setiap produk tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan produk. Adapun batasan penelitian sebagai berikut.

1. Penggunaan multimedia interaktif terbatas pada subtema 1 tema 5 kelas V yakni terdiri dari 6 pembelajaran.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat diinstal pada *handphone* dan komputer secara *offline*.
3. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes.
4. Subjek uji coba yaitu siswa kelas VA dan VB SDN 3 Jetis Lamongan.
5. Penelitian pengembangan ini hanya mengukur hasil belajar siswa.
6. Uji coba produk dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya pemberian pengalaman belajar yang menarik dan praktis sehingga mampu berpengaruh pada hasil belajar. Secara teoritis multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pentingnya penelitian pengembangan sebagai berikut.

1. Bagi siswa
 - a. Mengikuti pembelajaran secara aktif dan partisipatif serta mampu menguasai materi yang diberikan khususnya pada pelajaran tematik.
 - b. Mengantisipasi kejenuhan selama berlangsungnya pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.
 - c. Memudahkan siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun.
2. Bagi guru
 - a. Menjadi bahan introspeksi guru bahwa diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baru, memanfaatkan perkembangan teknologi, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Menjadi bahan referensi untuk mengasah jiwa kreativitas jika ingin menerapkan multimedia interaktif pada siswanya.
3. Bagi sekolah
 - a. Menjadi referensi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dengan berbantuan teknologi.
 - b. Menambah pengetahuan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
4. Bagi peneliti
 - a. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif di sekolah dasar.
 - b. Menjadi referensi dalam pengembangan penelitian yang relevan.

G. Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki istilah-istilah yang penting dan dibahas secara keseluruhan. Akan tetapi, penafsiran arti yang beragam oleh setiap orang tidak dapat dihindari. Maka dari itu diuraikan definisi istilah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara informasi dari guru kepada siswa dalam menyampaikan konsep belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.
2. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang memiliki banyak elemen seperti gambar, animasi, video, audio dan *game* yang berada dalam satu kesatuan untuk menyampaikan materi serta dapat terjalin komunikasi interaktif.
3. *Articulate Storyline 3* adalah aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan multimedia interaktif yang memiliki banyak menu dan *output* yang mudah diakses. *Articulate storyline 3* menyatukan berbagai komponen sehingga dapat memunculkan media pembelajaran yang menarik.
4. *Canva* adalah aplikasi *design grafis* yang digunakan untuk membuat desain multimedia interaktif komsis berupa *background* yang kemudian dimasukkan pada aplikasi *articulate storyline 3*.
5. Komsis adalah nama aplikasi dari multimedia interaktif yang dikembangkan dari singkatan subtema 1 tema 5 yaitu komponen ekosistem.
6. Multimedia interaktif komsis berbasis *articulate storyline 3* adalah produk media yang dikembangkan oleh peneliti dan dibuat dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan *platform articulate storyline 3* yang bisa digunakan pada *handphone* atau komputer. Produk ini memuat beberapa elemen yaitu gambar, animasi, video, audio dan *game* yang dapat menciptakan komunikasi interaktif.

7. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menyatukan lebih dari satu mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan. Pembelajaran tematik mengaitkan lingkungan sehari-hari sebagai sumber belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran tematik memuat hal yang kompleks dan menyeluruh