

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Materi tentang Tata Surya memiliki signifikansi penting dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat sekolah dasar. Materi ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep dasar ilmu alam, tetapi juga memungkinkan mereka memahami peran dan interaksi antar benda di alam semesta. Tata Surya, sebagai konsep dasar ilmu alam, memiliki dampak luas, tidak hanya dalam pemahaman konsep lainnya dalam ilmu alam, tetapi juga dalam aspek praktis kehidupan sehari-hari manusia, seperti menentukan waktu, arah mata angin, dan durasi harian.

Selain itu, pemahaman terhadap Tata Surya dapat memberikan wawasan tentang perkembangan teknologi dan penemuan-penemuan baru dalam ilmu alam. Hal ini juga membuka wawasan tentang peran dan interaksi antara benda alam semesta, termasuk Matahari, Bumi, dan planet lainnya.

Pandemi membawa perubahan yang besar dalam pendekatan pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar yang terpaksa beralih ke pembelajaran jarak jauh. Meskipun pembelajaran jarak jauh memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya fasilitas teknologi, dan motivasi belajar yang berkurang. Pemakaian media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dan meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh.

Materi mengenai Tata Surya memiliki peranan krusial dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat sekolah dasar. Sayangnya, pemahaman siswa terhadap konsep ini seringkali terhambat karena kurangnya visualisasi yang jelas. Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa, media pembelajaran interaktif mengenai Tata Surya dikembangkan dengan menggunakan Articulate Storyline 3.

Keterbatasan waktu dan sumber daya guru dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran di kelas. Pemakaian media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Articulate Storyline 3, diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep Tata Surya dengan lebih baik. Meskipun penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran interaktif bisa meningkatkan hasil belajar, belum ada penelitian khusus mengembangkan

media pembelajaran Tata Surya dengan memakai software Articulate Storyline 3 untuk siswa kelas 6 SD.

Hasil wawancara dengan guru SD Negeri Cibuntu menunjukkan beberapa kendala dalam penerapan media pembelajaran yang efektif selama pandemi COVID-19. Guru menghadapi hambatan utama, seperti keterbatasan akses internet dan kurangnya fasilitas teknologi, yang dirasakan mayoritas siswa. Selain itu, guru juga mengungkapkan ketidakfamiliaran dengan perangkat lunak yang bisa membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran jarak jauh.

Menurut Rahaju dan Hartono (2017), pembelajaran yang hanya mengandalkan pemberian tugas tanpa memberikan variasi dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat. Guru, dengan perannya sebagai perancang, pengelola, dan evaluator pembelajaran, memiliki tanggung jawab besar dalam menentukan kesuksesan perencanaan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, sesuai dengan Jane Smith (2020), dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam hal mengajarkan konsep Tata Surya.

Guru dapat mendapatkan beberapa keuntungan dari penggunaan media dalam pembelajaran, termasuk memudahkan penyampaian materi dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media interaktif seperti Articulate Storyline 3 diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami konten pelajaran.. Dalam konteks ini, Articulate Storyline 3 menonjol sebagai alat yang intuitif serta dapat dengan mudah digunakan dalam menciptakan materi pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Dengan fitur interaktif seperti trigger, movie, dan character, Articulate Storyline 3 memungkinkan desainer pembelajaran untuk menciptakan aplikasi belajar yang menarik dan membantu siswa memahami konsep Tata Surya secara efektif. Penggunaan animasi dan timing yang tepat dapat membantu visualisasi konsep yang kompleks, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, Articulate Storyline 3 diharapkan dapat menjadi alat yang efektif

dalam menciptakan aplikasi belajar interaktif yang mendukung pemahaman siswa mengenai Tata Surya.

Dari pemaparan kondisi yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Media Belajar Tata Surya Articulate Storyline 3 di Kelas 6 SD”.

B. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa perumusan masalah dalam penelitian ini melibatkan:

1. Langkah apa saja menciptakan aplikasi belajar tata surya?
2. Bagaimana penilaian kelayakan dari segi penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi tata surya dalam konteks penyampaian materi tata surya untuk siswa kelas VI SD ?
3. Respon apa yang diberikan pendidik dan peserta didik terhadap Aplikasi tata surya ?

C. Tujuan penelitian

Atas dasar rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah

1. Mendeskripsikan cara membuat aplikasi tata surya melalui Articulate Storyline 3
2. Mendeskripsikan kelayakan materi aplikasi tata surya
3. Memberikan gambaran mengenai tanggapan yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi tata surya dalam pembelajaran materi tata surya

D. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa keunggulan dari pengembangan media pembelajaran tata surya menggunakan Articulate Storyline 3 di kelas 6:

1. Manfaat Teoritis

Berpotensi memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pendidikan IPA dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam penyampaian materi tata surya kepada siswa kelas 6.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang langsung melalui penggunaan media pembelajaran ini pada topik tata surya.

c. Bagi Sekolah

Melakukan peningkatan variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk memperkaya dinamika proses belajar mengajar di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menyediakan referensi berharga untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran di bidang pendidikan.