

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

IPA adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati. (Nur Kumala, 2016; Meilani, dkk., 2020). Pengetahuan mengenai gejala alam tersebut didapatkan melalui hasil observasi dan eksperimen.

Perkembangan siswa SD berada pada tahap operasional konkrit, artinya siswa SD membutuhkan pengalaman dan benda secara langsung (Piaget dalam Desmita, 2011). Melalui pengalaman belajar langsung, pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa karena siswa sendiri yang mengalami apa yang dipelajari (Primayana, dkk., 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi yang dilakukan disalah satu SD Negeri di Sukabumi, ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di SD tersebut, terdapat hampir lebih dari 50% siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) selama proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V pada masa pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah faktor kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi.

Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SD tersebut, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Siswa lebih banyak membaca materi yang hanya berupa teks pada buku penunjang siswa. Maka dari itu, kurang bervariasinya media pembelajaran menjadi faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas V rendah selama pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Media pembelajaran seharusnya menjadi alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rohani, 2019 hlm. 19). Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran (Falahudin, 2014). Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang perlu diperhatikan pada proses pembelajaran, terdapat berbagai macam jenis media yang dapat dipilih,

dimanfaatkan, dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru pada proses pembelajaran (Mahnun, 2012; Suryani, 2016).

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Teknologi yang berkembang akan sangat memudahkan pekerjaan manusia disegala bidang jika dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya (Siregar, & Nasution, 2020). Perkembangan teknologi juga dapat menjadi sebuah inovasi pada proses pembelajaran.

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi media pembelajaran berbasis teknologi pada masa pembelajaran jarak jauh (PJJ). Aplikasi *articulate storyline* dapat menjadi salah satu media pilihan pada masa pembelajaran jarak jauh (PJJ).

*“The articulate storyline application is an interactive multimedia application that can be used by teachers or students. This application is quite easy to make because the display is almost similar to PowerPoint. Articulate storyline can be published according to user wishes. This application can be accessed via the internet because it is supported in HTML5 format and can be accessed either on a computer or smartphone.”* (Hadza, dkk., 2020)

Aplikasi *articulate storyline* merupakan aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru ataupun siswa, output dari aplikasi ini berbentuk HTML 5 yang dapat digunakan di berbagai macam perangkat (Hadza, dkk., 2020).

Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah alat penyusun multimedia berdasarkan pada kreativitas pembuatnya. Aplikasi ini juga didesain sebagai aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran interaktif *e-learning*. Aplikasi ini dapat mengaktifkan imajinasi setiap penggunanya (Chiasson, 2015).

Aplikasi *articulate storyline* dapat memuat gambar, animasi, teks, video dan audio dalam 1 aplikasi, artinya aplikasi *articulate storyline* ini dapat dikatakan multimedia karena dapat memuat lebih dari satu komponen media dalam satu aplikasi dan *outputnya* pun dapat digunakan diberbagai perangkat, hal itu menjadi kelebihan dari aplikasi *articulate storyline*.

Aplikasi *articulate storyline* ini pernah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Naufan Abghis dengan judul penelitian “*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA*

*PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEADAAN ALAM INDONESIA KELAS VII TAHUN AJARAN 2016/2017 DI MTS NEGERI SUMBANG KABUPATEN BANYUMAS*”, hasil validasi menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran ini mendapat kategori sangat baik menurut ahli media dan ahli materi yaitu dengan rentang nilai 87,4% - 94,4%. Pada penelitiannya Naufan Abhgis juga menemukan sebuah data bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *articulate storyline*.

Pengembangan multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur dan *template* yang sudah terdapat pada aplikasi *articulate storyline* memberikan sebuah inovasi pada pembelajaran terutama dalam penyampaian materi, fitur-fitur yang dimiliki membuat siswa lebih mudah mengeksplor multimedia yang dikembangkan. Selain bersifat interaktif, multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa aktif dalam menemukan pengetahuannya sendiri.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya berisi materi pelajaran saja, tetapi juga ditambahkan dengan ensiklopedia yang berisi tentang kejadian-kejadian yang relevan dengan materi pelajaran yang dibahas. Sehingga wawasan siswa menjadi lebih luas.

Materi perpindahan kalor merupakan salah satu materi yang memerlukan animasi bergerak agar dapat dipahami proses perpindahan kalor dari setiap jenis perpindahan kalor. Oleh karenanya penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi *articulate storyline* pada materi perpindahan kalor di Sekolah Dasar ini penting dilakukan.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi *articulate storyline* pada materi perpindahan kalor di Sekolah Dasar ?
- 1.2.2 Bagaimana hasil kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi *articulate storyline* pada materi perpindahan kalor di Sekolah Dasar ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Memperoleh desain pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi *articulate storyline* pada materi perpindahan kalor di Sekolah Dasar.
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi *articulate storyline* pada materi perpindahan kalor di Sekolah Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca dan peneliti sendiri. Adapun manfaat penelitian untuk berbagai aspek, yaitu.

### 1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai aplikasi *articulate storyline*.

### 1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, yaitu.

#### a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai aplikasi *articulate storyline* untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran jarak jauh.

#### b. Bagi siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

#### c. Bagi sekolah

Dapat menjadi sebuah referensi mengenai pemilihan aplikasi yang dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran jarak jauh.

#### d. Bagi peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan serta wawasan dalam pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi yang dapat digunakan pada proses pembelajaran jarak jauh.