

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang wajib dilakukan dilingkungan sekolah. Pada pelaksanaannya pembelajaran disekolah memerlukan pedoman atau panduan seperti kurikulum. Kebudayaan riset dan Teknologi telah berupaya melakukan peningkatan mutu Pendidikan melalui pengembangankurikulum yang dikenal sebagai “Kurikulum Merdeka Belajar”. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang nyaman, aktif dan mandiri sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Kurikulum Merdeka berfokus pada materi yang esensial disesuaikan dengan fase tahapannya (Standar dkk., n.d.,2024). Sehingga, pembelajaran lebih terasa mudah, menyenangkan dan memberikan kebermaknaan pembelajaran bagi peserta didik.

Pada kurikulum Merdeka ini pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS menjadi IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan, rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan, inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, serta mengembangkan pemahaman dan pengetahuan konsep IPAS (Saadah et al., 2022). Khususnya untuk mata Pelajaran seperti IPAS, peserta didik cenderung kesulitan untuk mengimajinasikan hal abstrak yang ada pada materi proses fotosintesis. Karena pada dasarnya materi tersebut bahasanya secara umum bukan yang hanya ada dilingkungan sekitar peserta didik, faktor

tersebut yang menyebabkan rendahnya nilai peserta didik khususnya pada materi proses fotosintesis.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengetahui terkait konsep IPAS yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada konsep proses fotosintesis. Pentingnya proses fotosintesis ini divisualisasikan pada sebuah media pembelajaran karena sifat proses fotosintesis yang abstrak. Sehingga perlu adanya media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep dalam proses fotosintesis.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan baik serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Daniyati et al., 2023). Alasan mendasar perlunya digunakan media dalam proses pembelajaran di ruang kelas terutama bagi peserta didik sekolah dasar, yakni karena peserta didik sekolah dasar cenderung masih berfikir kongkrit, sehingga materi pembelajaran yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan atau diperlihatkan menjadi lebih nyata (Magdalena et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Mulyoagung 1 pada tanggal 04 Agustus 2025 yaitu, metode yang sering digunakan dalam pembelajaran berupa metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi. Pada saat mengikuti proses pembelajaran ada beberapa peserta didik yang pasif dan

kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi. Media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar berupa buku ajar pendidik dan buku peserta didik. Kelebihan dari buku yang digunakan yaitu sudah memuat kurikulum merdeka sehingga dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran, sedangkan kekurangan dari buku yaitu penyajian materi dalam setiap bab hampir sama berupa teks bacaan, kegiatan mandiri yang harus dilakukan peserta didik, serta media gambar yang terdapat pada buku membuat peserta didik mengetahui tumbuhan berfotosintesis, akan tetapi peserta didik merasa bosan karena hanya melihat dan tidak ada kegiatan lain. Untuk penggunaan multimedia interaktif yang digunakan guru dalam mengajar berupa *power point* dan video pembelajaran, akan tetapi belum maksimal dan guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* dikarenakan masih minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu teknologi komputer kurang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran IPAS padahal tersedia ruang komputer.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 04 agustus 2025 didapatkan hasil bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi proses fotosintesis. Hal tersebut terjadi karena tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Ada beberapa peserta didik yang cepat dalam memahami materi dan ada peserta didik yang lamban dalam memahami materi. Dari pernyataan guru kelas hal tersebut dikarenakan keterbatasannya media pembelajaran yang digunakan di SDN Mulyoagung 1. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat bosan dan kurang memperhatikan

guru ketika menyampaikan materi. Terkadang guru perlu menjelaskan berulang-ulang kali agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan SDN Mulyoagung 1, pentingnya penelitian ini terletak pada perlunya transformasi media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi fotosintesis yang abstrak menjadi konkret bagi peserta didik usia sekolah dasar. Di sisi lain, terdapat kebutuhan mendesak untuk menyelaraskan implementasi Kurikulum Merdeka dengan pemanfaatan fasilitas teknologi di sekolah yang selama ini belum optimal. Tanpa adanya pengembangan multimedia interaktif ini, hambatan pemahaman konsep dan rendahnya motivasi belajar peserta didik di SDN Mulyoagung 1 akan terus berlanjut. Maka dibutuhkan sebuah multimedia interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi proses fotosintesis. Dengan itu dipilih multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk proses pembelajaran, agar lebih bervariasi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta menjadikan peserta didik lebih termotivasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media *articulate storyline 3* ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video berupa media berbasis *web* atau *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet dan smartphone. (Jazuli et al., 2024). Tujuan media *articulate storyline 3* ini adalah untuk menarik perhatian peserta didik agar muncul minat belajar dalam diri peserta didik, dengan adanya minat belajar tersebut maka peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Hal ini juga didukung hasil penelitian dari Annisa Wijayanti (2021) “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 6 Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* sangat menarik dan menyenangkan saat digunakan pada peserta didik kelas V SDN Sumberjo 01 Blitar. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline*. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada tingkat kelas dan kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, memotivasi serta membantu peserta didik dalam pembelajaran dan memahami materi. Maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV Sekolah Dasar”. Dengan harapan media ini dapat membantu guru kelas dan sekolah sebagai solusi kegiatan pembelajaran lebih aktif dan membantu dalam proses penyampain materi oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi proses fotosintesis kelas IV sekolah dasar ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Mengembangkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi proses fotosintesis kelas IV sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konten (Isi)

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Fase: B

Elemen: Pemahaman

Capaian Pembelajaran: Peserta didik dapat memahami proses fotosintesis serta menghubungkan dengan pentingnya proses ini dengan makhluk hidup.

b. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis.
2. Peserta didik dapat mengaitkan dampak proses fotosintesis dan menjaga tumbuhan di bumi.
3. Peserta didik dapat menunjukkan pentingnya proses fotosintesis bagi makhluk hidup lain.

c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan gambar peserta didik dapat mengidentifikasi kebutuhan tumbuhan untuk melakukan proses fotosintesis serta hasil dari fotosintesis. (C2)
2. Melalui diskusi dan tanya jawab peserta didik dapat mengaitkan dampak proses fotosintesis dan menjaga tumbuhan di bumi. (C4)
3. Melalui lembar kerja peserta didik dapat menunjukkan pentingnya proses fotosintesis bagi makhluk hidup lain. (P3)

2. Konstruk (Tampilan)

Multimedia interaktif ini dihasilkan dalam bentuk *web* atau *application file*. *Articulate storyline 3* yang memuat tentang materi proses fotosintesis. Terdiri dari beberapa bagian diantaranya: 1) bagian pertama terdapat tampilan sampul media yang memuat judul dan identitas media. 2) bagian kedua terdapat tampilan informasi dari media, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. 3) bagian ketiga terdapat tampilan profil dari pengembangan bahan ajar. 4) bagian keempat terdapat tampilan menu utama terdiri dari: petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, quiz dan game. 5) bagian kelima terdapat tampilan materi pembelajaran fotosintesis proses paling penting di bumi. 6) bagian keenam terdapat tampilan quiz. 7) bagian ketujuh terdapat tampilan gamez.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

a. Manfaat Teoritis

Manfaat dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi proses fotosintesis adalah untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran serta memenuhi kebutuhan peserta didik dalam menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu peserta didik dalam memotivasi serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Serta dapat meningkatkan motivasi belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi proses fotosintesis.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menjadikan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* sebagai alternatif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan inovasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan peserta didik di sekolah yang bersangkutan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

a. Asumsi

1. Peserta didik kelas IV di SDN Mulyoagung 1 sudah menggunakan kurikulum merdeka sebagai kurikulum dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat membuat peserta didik lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran serta

memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran

3. Peserta didik dapat mengoperasikan atau menggunakan computer.

b. Keterbatasan

1. Penelitian ini hanya diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SDN Mulyoagung 1 sebagai uji coba pemakaian media.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* hanya dikembangkan untuk materi “Fotosintesis Proses Paling Penting di Bumi” pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
3. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3* hanya dapat diakses melalui perangkat digital.

G. Definisi Oprasional/Penjelasan Istilah

a. Proses Fotosintesis

Fotosintesis merupakan proses pembuatan makanan pada tumbuhan yang terjadi di daun yang banyak mengandung klorofil dengan bantuan cahaya matahari sebagai sumber tenaga atau energi. Energi cahaya yang mengenai daun akan diserap oleh klorofil. Energi tersebut dipakai oleh klorofil untuk mengubah air dan karbondioksida menjadi karbohidrat dan oksigen.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam

menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

c. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi melalui media elektronik seperti laptop, komputer dan perangkat elektronik lainnya.

d. Articulate Storyline 3

Aplikasi *articulate storyline 3* merupakan multimedia *authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara animasi dan video berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan smartphone.