

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yaitu sebuah mekanisme terjadinya interaksi pada peserta didik dengan sumber belajar yang bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang memberi peluang agar peserta didik dapat aktif ketika pembelajaran, yang bertujuan agar membangun pengetahuannya sendiri. Guru yang menjadi fasilitator mempunyai tanggung jawab menyediakan layanan serta sarana untuk mendukung aktivitas belajar siswa. Lingkungan belajar yang kurang nyaman, suasana kelas tidak menyenangkan, serta minimnya dukungan bisa mengurangi pencapaian belajar siswa. Maka diharapkan guru bisa menyediakan sarana belajar yang kondusif, yang mampu mewujudkan suasana belajar menyenangkan untuk peserta didik. Dalam membuat pembelajaran yang aktif, efektif, dan bermakna, guru terlebih dahulu mempersiapkan komponen-komponen pembelajaran. Satu di antara komponen yang tidak terpisahkan pada pembelajaran yaitu model pembelajaran serta media pembelajaran.

Model pembelajaran yaitu sebuah rangkaian konseptual yang dirancang secara sistematis untuk menjadi panduan pelaksanaan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran yang aktif serta media belajar yang menarik dapat membuat proses pembelajaran menjadi hidup, yang menjadikan murid terkesan dalam kegiatan pembelajaran.

Beragam macam model belajar yang dapat dijadikan referensi mengajar agar pembelajaran menjadi efektif dan aktif. Di antaranya ialah model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* yaitu model belajar kooperatif di mana siswa belajar pada kelompok kecil mencakup 4 orang maupun lebih, bekerja sama dengan saling bergantung, serta mempunyai tanggung jawab terkait pemahaman bagian materi yang hendaknya dipelajari. Setiap siswa kemudian memaparkan materi tersebut untuk anggota kelompok lainnya.

Selain model pembelajaran, yang berperan krusial guna mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana bisa diaplikasikan guru guna menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Saat ini, banyak aplikasi atau perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Salah satunya yaitu aplikasi *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* yaitu perangkat lunak (*software*) yang dipakai dalam menyusun presentasi. *Software* ini mengombinasikan teks, gambar, suara, video, serta animasi agar dapat menghasilkan presentasi visual yang menarik dan interaktif.

Pembelajaran yang dimana menyampaikan materi secara lisan atau monoton dan tidak berkembangnya media pembelajaran yang dipakai memiliki keterbatasan dalam menyampaikan materi yang berakibat pembelajaran menjadi pasif dan murid menjadi bosan. Seperti yang telah dijelaskan oleh Megayanti (2016:2852) ada dua faktor penyebab siswa menjadi malas atau bosan belajar yakni: 1) faktor dari dalam, yang disebabkan kurangnya motivasi pada diri siswa, kondisi kesehatan siswa, serta suasana hati siswa; 2) faktor dari luar, disebabkan

fasilitas yang tidak mendukung, dan metode pembelajaran yang monoton. Perkembangan kognitif peserta didik disekolah dasar juga masih berada pada tahapan Operasional Konkret artinya peserta didik kesulitan dalam melakukan pembelajaran yang bersifat abstrak. Oleh karena itu pengajar diharapkan bisa membuat pembelajaran efektif serta inovatif memakai model serta media yang tepat. Pemakaian model serta media yang benar, bisa menaikkan hasil belajar peserta didik. Oleh karenanya, oemanfaatan media pembelajaran dan model pembelajaran harus dimaksimalkan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik maupun dengan teknologi saat ini. Namun, kenyataannya masih banyak guru Sekolah Dasar (SD) yang melakukan pembelajaran yang monoton dan membosankan seperti menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah saja dan belum memaksimalkan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan observasi peneliti dalam pengumpulan data di SD Negeri 101987 Bintang Bayu pada tanggal 9 Januari 2023, peneliti menemukan permasalahan yang mana guru jarang menggunakan media elektronik dan lebih sering menggunakan media cetak dan papan tulis sebagai media pembelajaran sehingga media yang digunakan tidak berkembang dan tidak interaktif. yang mana memiliki keterbatasan dalam menyampaikan materi pembelajaran salah satunya ialah pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja, ditambah guru menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.. Hal tersebut akan membuat pembelajaran monoton serta membosankan untuk peserta didik yang menjadikan siswa pasif sebab hanya mendengar informasi yang disampaikan. Sebagian besar

siswa masih kurang berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar peserta didik rendah ditinjau berdasarkan peserta didik yang kurang menangkap materi yang diterangkan oleh guru. Disinilah peran seorang pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 101987 Bintang Bayu, terutama dikelas V pada materi Tema 5 “Ekosistem” Sub Tema 1 “Komponen Ekosistem” Kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu.

Bersumber dari latar belakang peneliti tertarik melaksanakan penelitian dan pengembangan berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* BEBANTUAN ARTICULATE STORYLINE PADA TEMA 5 SUB TEMA 1 KELAS V SD NEGERI 101987 BINTANG BAYU”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Tidak berkembangnya media pembelajaran yang digunakan didalam kelas karena guru hanya menggunakan media pembelajaran yang terbatas dan tidak interaktif.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar dan hanya berpatokan pada buku pelajaran.
3. Guru memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada latar belakang serta indentifikasi masalah yang dijabarkan, perlu ada batasan penelitian supaya bisa lebih fokus serta menjawab masalah secara terarah, efektif serta efesien. Batasan masalah penelitian mencakup:

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada siswa kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu.
2. Penelitian ini berfokus dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate storyline*.
3. Model pembelajaran yang dipakai pada penelitian yaitu model *Cooperative Learning tipe jigsaw*.
4. Materi penelitian dibatasi pada materi tema 5 sub tema 1 pembelajaran ke-1.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Cooperative Learning tipe Jigsaw* bebantuan *Articulate Storyline* pada tema 5 sub tema 1 kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu.
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Cooperative Learning tipe Jigsaw* bebantuan *Articulate Storyline* pada tema 5 sub tema 1 kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Cooperative Learning tipe Jigsaw* bebantuan *Articulate Storyline* pada tema 5 sub tema 1 kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu.

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber dari rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan penelitian ini di antaranya:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Cooperative Learning tipe Jigsaw* bebantuan *Articulate Storyline* tema 5 sub tema 1 kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu.

2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* bebantuan *Articulate Storyline* tema 5 sub tema 1 kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* bebantuan *Articulate Storyline* tema 5 sub tema 1 kelas V SD Negeri 101987 Bintang Bayu.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan bisa berkontribusi serta berguna pada pengembangan ilmu pendidikan, wawasan, serta teknologi. Khususnya dalam penggunaannya untuk keefektivan dan keinovatifan dalam pembelajaran tematik. Pengembangan media juga bisa berguna untuk meningkatkan rujukan media pembelajaran untuk tematik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Media Pembelajaran interaktif bisa berguna agar dapat menjadikan siswa memahami materi dengan mudah sehingga bisa meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

2. Bagi guru

Tersedianya media belajar interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang bisa digunakan oleh guru yang bersangkutan guna mendukung proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini diharapkan bisa dijadikan sumber belajar pada pembelajaran tematik serta sebagai bahan masukan bagi guru yang bersangkutan agar dapat memperbaiki kualitas dan tingkat pengajarannya.

4. Bagi peneliti lain

Pengembangan media belajar interaktif bisa menjadi bahan referensi maupun bahan perbandingan bagi peneliti lain dan juga bisa menumbuhkan wawasan terkait mengembangkan media pembelajaran.

