

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan strategis bagi pembangunan Negara, pembangunan pendidikan nasional berlangsung secara dinamis sejalan dengan proses sejarah bangsa. Di era modern sekarang ini, pendidikan telah dipandang sebagai bagian dari hak asasi manusia, bukan hanya hak warga negara, dan sangat penting bagi pembangunan nasional.

Menurut Munib (2009:139) “pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan yang sangat penting ini diakui dan sekaligus sangat sah sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 yaitu (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. (2) Setiap warga negara harus mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah harus membiayainya. (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta keluhuran budi dalam kerangka pendidikan kehidupan nasional yang ditetapkan dengan undang undang.

Dari undang-undang diatas dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan hak dari setiap warga dan pemerintah wajib membiayai setiap warganya agar memperoleh pendidikan sebagaimana yang telah tertuang dalam undang-undang. setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas harus dilakukan dengan strategi yang berkualitas pula. Guru sebagai tenaga pendidik terdepan memiliki peranan yang sangat

penting untuk mewujudkan strategi pembelajaran yang berkualitas, sehingga diperoleh hasil belajar yang baik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat mengharuskan guru untuk terus mengembangkan kompetensinya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik.

Namun, keadaan dilapangan menunjukkan masih ada guru yang belum mengembangkan kompetensinya secara optimal seperti masih ada guru yang hanya berfokus pada pembelajaran konvensional padahal di era modern ini guru dituntut untuk dapat memberikan materi yang terus berkembang kepada peserta didik. Konkritnya, guru-guru masih memberikan pembelajaran dengan metode ceramah ketika menyajikan pembelajaran yang bersangkutan dan para guru masih menjelaskan teori secara langsung atau tatap muka ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dengan keadaan seperti itu maka peserta didik hanya akan sampai pada tahap mengetahui teori dan konsep tersebut, padahal kenyataan dilapangan mengharuskan peserta didik mengerti dan memahami serta mengaplikasikannya dalam mata pelajarannya. Walaupun demikian, dalam setiap desain pembelajaran tetap ada keuntungan yang diterima siswa, dengan metode tatap muka tersebut siswa diberikan sesi bertanya secara langsung bertatap dengan gurunya tanpa ada media perantara apapun, sehingga dengan demikian siswa dapat langsung mendapatkan jawabannya secara langsung.

Ada banyak hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru yaitu dengan cara membuat berbagai pelatihan, mengembangkan berbagai metode pembelajaran dan mengembangkan berbagai macam media yang dapat

mendukung proses belajar mengajar agar dapat bersinergi dengan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya.

Sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi secara langsung maupun tidak langsung membawa pengaruh terhadap kurikulum pendidikan termasuk dalam penggunaan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan menjadikan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 118422 Putat mengenai media pembelajaran yang digunakan guru di kelas V. Kegiatan Belajar Mengajar di kelas V belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada saat proses belajar mengajar, terlihat cara yang dilakukan guru saat mengajar masih menggunakan metode ceramah dan guru hanya berpedoman kepada buku teks, Kelemahan guru menggunakan media buku teks membuat peserta didik kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mudah merasa bosan. Menggunakan Buku teks juga memiliki kelemahan yaitu tidak dapat bertahan lama karena membutuhkan perawatan agar tidak mudah sobek dan terkena air. Hal tersebut dikarenakan fasilitas yang kurang memadai, keterbatasan penggunaannya dan juga dikarenakan ketidak tahuan guru dalam membuat media menggunakan teknologi sekarang ini.

Diketahui dari 24 peserta didik terdapat 14 peserta didik yang masih belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru hanya menggunakan buku

teks saat mengajar dan banyak siswa yang kurang memahaminya. Hal ini disebabkan karena setiap peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda-beda. Sebagian peserta didik dapat memahami hanya dengan dijelaskan saja, namun Sebagian peserta didik dapat memahami dengan menggunakan alat bantu dalam belajar seperti media pembelajaran. Fasilitas sekolah berpengaruh penting untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Banyaknya fasilitas yang kurang memadai akan menghambat proses belajar mengajar di sekolah. (Koran bogor.com, : 2019).

Berdasarkan temuan di atas, jika kondisi tersebut dibiarkan begitu saja dan tidak mendapat perhatian yang serius maka akan menimbulkan efek yang sistematis dalam kemampuan belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan perhatian yang serius dari pemerintah dan dukungan dari semua pihak terkait dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Salah satu langkah yang bisa dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah dan juga *smartphone* orang tua peserta didik. Media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *Audio visual* merupakan salah satu alternatif yang tepat digunakan karena fasilitas di SD Negeri putat tersedia untuk mendukung penggunaan media yang nantinya akan di presentasikan di depan kelas dan dapat juga dibagikan ke *smartphone* peserta didik untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari di rumah.

Articulate Storyline merupakan *software* pembuat media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft power point*, memungkinkan guru yang awam dengan proses

pembuatan media pembelajaran berbasis *audio visual* akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*, serta banyak *tools* di *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft power point*.

Articulate Storyline menjanjikan untuk menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar, *timeline*, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan waktu dan tenaga. (kemdikbud. go. id, 2016). Hasil terbitan *Articulate Storyline* berbasis *web (html5)* atau dengan bentuk *application file* yang dapat dijalankan pada berbagai instrumen seperti laptop, *tablet*, *smartphone android*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dan tertarik untuk menawarkan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis audio-visual". dengan demikian, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media *Articulate Storyline* Berbasis Audio-Visual Pada Tema 6 Subtema 2 Di Kelas V SD Negeri 118422 Putat T.A. 2020/2021."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajar.
2. Kurangnya media yang memadai dalam proses pembelajaran.
3. Kesulitan siswa dalam pembelajaran dan tidak dapat teratasi dengan maksimal karena media pembelajaran yang kurang menarik.
4. Guru hanya menggunakan media berupa buku teks pelajaran.

5. Perlunya mengembangkan media *articulate storyline* pada tema 6 subtema 2.

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada: Media *Articulate Storyline* berbasis *audio-visual* ini hanya memuat materi pembelajaran di kelas V pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dan hanya dinilai oleh 1 dosen ahli media dan 1 dosen ahli materi Universitas Negeri Medan dan Guru Kelas V SD Negeri 118422 Putat serta peserta didik kelas V SD Negeri 118422 Putat yang berjumlah 24 orang.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media *Articulate Storyline* berbasis *audio visual* pada tema 6 Subtema 2 di kelas V SD Negeri 118422 Putat Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis Audio-visual Pada Tema 6 Subtema 2 di kelas V SD Negeri 118422 Putat Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana keefektifan media *Articulate Storyline* berbasis Audio-visual Pada Tema 6 Subtema 2 di kelas V SD Negeri 118422 Putat Tahun Ajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *Articulate Storyline* berbasis *audio visual* pada tema 6 Subtema 2 di kelas V SD Negeri 118422 Putat Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis Audio-visual Pada Tema 6 Subtema 2 di kelas V SD Negeri 118422 Putat Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Articulate Storyline* berbasis Audio-visual Pada Tema 6 Subtema 2 di kelas V SD Negeri 118422 Putat Tahun Ajaran 2020/2021?

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat terhadap masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Dapat memberi manfaat teoritis berupa referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media *Articulate Storyline* berbasis Audio-visual Pada Tema 6 Subtema 2 di kelas V SD Negeri 118422 Putat, yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan siswa pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga Menumbuhkan minat dan pemahaman peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah bosan karena proses belajar yang dilakukan dengan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam melakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media *articulate storyline* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *articulate storyline* berbasis *audio visual*. Media ini di khususkan penggunaannya untuk kelas V SD pada Tema 6 Subtema 2 pembelajaran 1. Media ini dibuat menggunakan aplikasi yang bernama *Articulate Storyline* lalu dikembangkan menjadi berbasis *audio visual* yang di sesuaikan dengan materi pembelajaran peserta didik.