

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dan signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan, individu mampu mengasah pola pikir dan potensi yang ada dalam diri sehingga terjadi peningkatan kualitas dalam diri individu tersebut. Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia yakni mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab yang telah terdapat pada Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Belajar pada dasarnya melakukan suatu kegiatan, maka dalam proses pembelajaran para peserta didik perlu banyak berpartisipasi dan aktif dalam kegiatan tersebut. Partisipasi peserta didik dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat peserta didik dalam belajar. Aunurrahman (2016, h. 35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Ihsana (2017, h. 1) belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah rangkaian aktivitas kegiatan yang dilakukan secara sadar didalam diri individu dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau keterampilan.

Dengan masuknya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ke dalam dunia pendidikan, perkembangan media tampil dalam berbagai jenis dan ukuran dengan

masing-masing karakteristik dan kemampuannya. Atas dasar itu, maka cara memilih dan menggunakan suatu media di dalam proses belajar mengajar, guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang kegunaan nilai serta landasannya, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakannya dengan baik, karena media merupakan suatu sarana guna meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Mengingat banyak ragam dengan karakteristiknya, tentu guru akan berusaha memilihnya dengan cermat sehingga media tersebut dapat dipergunakan secara tepat. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, guru perlu mendapat latihan praktek secara terus-menerus, sistematis dan latihan pelayanan. Peran media juga dapat dikatakan tidak akan jauh dari sistem pendidikan dan juga pembelajaran. Tujuan penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Banyak permasalahan dan tantangan di bidang pendidikan. Segala permasalahan dan tantangan yang dihadapi membutuhkan solusi agar dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang dapat memberikan dampak yang efektif. Apalagi pada era revolusi industri 4.0 yang kemajuan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan semakin pesat, sebagai akibatnya global pendidikan dituntut agar bisa menghadapi tantangan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan observasi awal peneliti dalam pengumpulan data pada tanggal 12 Desember 2021, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang mana masih banyak guru yang menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi di dalam kelas sehingga membuat proses pembelajaran yang monoton dan membosankan untuk peserta didik. Guru jarang menggunakan media pembelajaran tematik dan berpatokan pada buku pelajaran sehingga siswa jenuh dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran serta masih menggunakan metode ceramah yang akan membuat pembelajaran menjadi membosankan dan berpengaruh rendahnya minat belajar peserta didik. Guru juga kurang memperhatikan dan menyiapkan perangkat pembelajaran di kelas yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal dan memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan teknologi sehingga tidak ada pengembangan dan inovasi pada media pembelajaran serta pada pembelajaran

pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Sub Tema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” kelas IV SD 106160 Tanjung Rejo masih berupa teks bacaan dalam pemberian materi di kelas. Disinilah peran seorang guru itu sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo, terutama di kelas IV pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Sub Tema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”. Ada beberapa peserta didik terlihat kurang minat dalam belajar, tidak memahami secara menyeluruh materi yang disampaikan oleh guru serta terlihat motivasi belajar peserta didik yang rendah pada pembelajaran Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Sub Tema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 5 Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
PPKn	< 67	12	25	48%
	67	3		12%
	> 67	10		40%
Bahasa Indonesia	< 67	14	25	56%
	67	4		16%
	> 67	7		28%
SBdP	< 67	4	25	16%
	67	3		12%
	> 67	18		72%

(Sumber: Wali Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo)

Melihat perolehan hasil belajar peserta didik pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 5 kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo yang diberikan oleh guru kelas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari persentase peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 67 pada pelajaran PPKn

sebesar 40% dan pada pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 28% sedangkan persentase peserta didik yang mendapat nilai dibawah 67 untuk pelajaran PPKn sebesar 48% dan Bahasa Indonesia sebesar 56%, sementara untuk pelajaran SBdP sebagian besar peserta didik mendapat nilai diatas KKM. Hal yang dipastikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan pengembangan serta inovasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan dan melihat gambar yang ada di buku pelajaran sesuai arahan guru sehingga membuat peserta didik sulit memahami dan dan mengerti informasi mengenai materi yang dibahas di dalamnya.

Dalam proses pembelajaran tingkat Sekolah Dasar, pengembangan kemampuan berfikir peserta didik kurang didorong dan banyak terdapat peserta didik yang kurang fokus pada materi yang disampaikan. Terdapat beberapa peserta didik yang bermain, berbicara, sehingga membuat mereka tidak fokus dalam proses belajar mengajar. Maka disinilah pentingnya peran pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi microsoft power point. Aplikasi *Articulate Storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *articulate storyline*, (4) terdapat aplikasi pembuatan quiz tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismiranda Fatia, dkk (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar” yang menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE kepada 14 peserta

didik di kelas IV SDN 04 Nanggalo dengan tujuan sebagai inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil dari validator ahli materi sebesar 89,23%, validator ahli bahasa sebesar 80%, dan validator ahli media sebesar 100%. Hasil uji praktikalitas angket respon guru sebesar 81,25% dan angket respon peserta didik sebesar 88,25%. Dapat disimpulkan bahwa Media *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran faktor dan kelipatan suatu bilangan di kelas IV Sekolah Dasar telah valid dan praktis digunakan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Guru jarang menggunakan media pembelajaran tematik dan berpatokan pada buku pelajaran sehingga siswa jenuh dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah yang akan membuat pembelajaran menjadi membosankan dan berpengaruh rendahnya minat belajar peserta didik.
3. Guru kurang memperhatikan dan menyiapkan perangkat pembelajaran di kelas yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal.
4. Guru memiliki keterbatasan dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan teknologi sehingga tidak ada pengembangan dan inovasi pada media pembelajaran.
5. Peserta didik memiliki minat belajar yang rendah dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

6. Hasil belajar peserta didik pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Sub Tema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” kelas IV SD 106160 Tanjung Rejo masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pemaparan identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini agar penelitian dapat lebih berfokus dan menjawab permasalahan dengan efektif, efisien dan terarah. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Sub Tema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” pada Pembelajaran 5 Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022?
2. Bagaimana praktikalitas produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada tema 7 sub tema 1 kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Segi Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan, dan teknologi. pengembangan media ini juga dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran tematik.

1.6.2 Segi Praktis

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Sebagai media belajar yang menarik dan inovatif serta interaktif sehingga membuat peserta didik antusias dalam proses pembelajaran tematik.
 - b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 5.
2. Bagi Guru
 - a. Tersedianya perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
 - b. Sebagai media alternatif dalam memudahkan pendidik mengajar serta menyampaikan materi kepada peserta didik.
3. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 serta menjadi

bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan guru di sekolah yang bersangkutan.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta memberikan kesan yang baik pada peserta didik.

