

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perubahan yang bersifat global dan sangat cepat merupakan ciri perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). khususnya di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran didorong untuk mengalami reformasi berkat perkembangan tersebut. Guru harus mampu menggunakan alat yang tersedia.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun (2014), pengajaran melibatkan interaksi siswa dengan guru, sumber belajar, dan satu sama lain di ruang kelas. Pemahaman ini berpendapat bahwa belajar adalah proses dimana siswa memperoleh pengetahuan dan penguasaan atas apa yang dikomunikasikan oleh pendidik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang membantu belajar siswa dengan baik.

Pesan atau informasi disampaikan melalui media pembelajaran dalam segala bentuknya dan melalui segala salurannya (Nurhabibie, 2017, h. 99-104). Media pembelajaran diperlukan agar dapat memberikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan secara utuh kepada peserta didik serta menjamin mereka memahami dan menerapkannya dengan benar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran, prestasi belajar siswa dapat digunakan untuk mengukur dan mengidentifikasi hal tersebut. Komputer dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam situasi ini, bertindak sebagai perantara untuk meningkatkan standar pengajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa, meliputi interaksi langsung seperti kegiatan tatap muka dan interaksi tidak langsung seperti penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Pola pembelajaran yang berbeda dapat digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan variasi interaksi tersebut (Rusman, 2013, h. 134). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penting untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengajar yang menarik bagi siswa dan menyenangkan bagi guru. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2014, guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Pasal 4 Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa tugas profesional guru antara lain meningkatkan taraf pendidikan nasional.

Menurut Triwiyanto (2014 hal. 1-7) Pendidikan adalah usaha sesuatu dari manusia dalam upaya memberikan pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup dengan tujuan memaksimalkan kemampuan individu agar kedepannya dapat memainkan peran kehidupan dengan tepat. Guru harus mengoptimalkan proses belajar mengajar sebagai salah satu cara untuk meningkatkan taraf pendidikan (Suhada, dkk. 2020, hal. 24). Topik pendidikan merupakan salah satu topik yang perlu dikaji lebih lanjut.

Menurut Mendikbud (2014), interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar terjadi dalam suatu lingkungan **DAFTAR PUSTAKA**.....**109**
LAMPIRAN.....**113**
RIWAYAT HIDUP.....**228**

n belajar pada saat proses pembelajaran. Apabila penyampaian sumber belajar yang dilakukan guru dapat memberikan pemahaman yang baik kepada siswa, maka pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan efektif. Penggabungan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar mempunyai daya untuk mengirimkan dan menstimulasi minat dan keinginan baru dalam diri siswa, serta memotivasi dan memberi semangat pada kegiatan belajar bahkan menimbulkan dampak psikologis bagi mereka. Efektivitas proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh pemilihan strategi pengajaran dan media yang digunakan untuk mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa.

Globalisasi teknologi saat ini tidak bisa dilepaskan dari bidang pendidikan. Pendidikan secara keseluruhan mengakui nilai penyampaian pengetahuan melalui media yang memanfaatkan teknologi komputer modern. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa memperoleh kompetensi yang dibutuhkan adalah kemampuan pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pendidikan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memotivasi siswa dan merangsang kegiatan belajarnya, bahkan memberikan dampak psikologis bagi dirinya. Dengan kata lain, memasukkan media ke dalam kelas akan secara signifikan meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar serta penyebaran informasi.

Secara umum, karena lebih fleksibel, pembelajaran daring memiliki sejumlah manfaat. Jika guru dan siswa memiliki akses terhadap sumber daya internet dan teknologi yang memadai, mereka dapat belajar kapan saja dan dari lokasi mana saja. Sayangnya, banyak siswa yang kekurangan akses terhadap komputer, telepon seluler, dan internet. Faktanya, sebagian siswa dan guru

berdomisili di daerah yang tidak memiliki jaringan listrik sehingga guru perlu mengunjungi rumah siswa untuk melakukan pembelajaran (Azanella, 2020, hal. 3). Selain itu, pemerintah telah siap dengan sejumlah solusi untuk mengatasi hal ini, termasuk dukungan berbasis internet untuk guru dan siswa serta kolaborasi pembelajaran dengan TVRI (Kemendikbud, 2020).

Guru berkerja keras semaksimal mungkin mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang akan membantu siswa memahami informasi yang disajikan. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memilih model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran, serta mengevaluasi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang dipersiapkan guru guna memudahkan tercapainya tujuan pendidikan.

Sebagai satuan pembelajaran yang lengkap, media terdiri dari sejumlah kegiatan pembelajaran yang disusun untuk membantu isi pembelajaran dalam mencapai sejumlah tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan jelas. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau wahana untuk membantu menyebarkan pesan pembelajaran selama kelas. Hal ini berfungsi untuk memperluas peran strategi pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Karena media dapat memotivasi siswa dalam belajar, maka penggunaan media pembelajaran merupakan cara terbaik untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Materi pembelajaran interaktif yang berbasis inkuiri, dengan bantuan aplikasi mengartikulasikan alur cerita. Fitur lainnya, aplikasi artikulasi alur cerita menawarkan fitur video, gambar, animasi, foto audio, dan lainnya. Fungsionalitas *articulate storyline* sangat mirip dengan *Microsoft Power Point*. Pembelajaran

menjadi lebih berpusat pada siswa berkat penerapan alur cerita persuasif. Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, menyusunnya menggunakan *articulate storyline*, kemudian saling menanggapi pada saat kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi.

Sebenarnya belum semua sekolah sudah sepenuhnya memanfaatkan media berbasis teknologi. SD Negeri 173393 Dolok Sanggul, Kabupaten Humbang Hasundutan, menjadi salah satu tempat tinggalnya. Berdasarkan temuan observasi peneliti, instruktur hanya menggunakan buku siswa dan buku pedoman guru sebagai sumber belajar. Ketika pembelajaran tematik terjadi, guru tetap menggunakan metode ceramah yang terkesan hanya terfokus pada guru tanpa adanya interaksi dari siswa. Hal ini berdampak pada kebosanan dan penurunan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berdampak negatif pada efektivitas penyampaian materi.

Pada saat observasi peneliti kepada guru kelas menjelaskan bahwa pembuatan media interaktif berbasis aplikasi belum bisa dimanfaatkan. Selain itu, guru kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul membenarkan dalam wawancara peneliti bahwa ia tidak sering menggunakan media selama pembelajaran tematik dan ia merasa kesulitan dalam memilih media yang sesuai untuk digunakan selama pembelajaran pada tanggal 2 September 2022. Sedangkan guru belum pernah membuat media berbasis teknologi karena belum paham cara pembuatannya, maka media yang dihasilkan guru saat ini adalah media hasil produksi guru sendiri, yaitu media peta konsep berbahan karton dengan isi diambil dari internet. Guru lebih cenderung berperan aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan siswa, hal ini menggambarkan hal ini. Padahal

menurut Faisal (2014, hal. 23), siswa pada umumnya berperilaku pasif di kelas dan hanya mendengarkan, namun tampaknya tidak demikian. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa, agar hal tersebut dapat terjadi, siswa juga harus mampu berpartisipasi secara adil dalam pengambilan keputusan.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan berdampak pada hasil belajarnya yang dianggap buruk. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan mata pelajaran sebesar 40%, dimana hanya 9 dari 24 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Nilai KKM kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul adalah 68, namun ada 15 siswa atau 60% yang tidak tuntas dalam KKM. Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa tahun ajaran 2022–2023, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Menurut penelitian (Agustira dan Rina Rahmi, 2022, h. 10), penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan akan menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Kemudian pada saat proses pembelajaran, guru hanya konsisten menggunakan teknik yang sama seperti menceramahi, menanya, berdiskusi, dan memberikan tugas, serta tidak pernah menggunakan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajarannya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, terlihat bahwa proses pembelajaran tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan sebaik-baiknya, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dan tidak dilaksanakannya model pembelajaran yang tepat sehingga mengakibatkan siswa kurang mampu. hasil belajar. Meskipun penggunaan media pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, namun harus ada cara untuk meningkatkan proses pembelajaran agar siswa kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul dapat memperoleh manfaatnya. Untuk meningkatkan minatnya terhadap pelajaran yang diajarkan gurunya, siswa hanya memerlukan materi pembelajaran yang menarik dan mengikuti perkembangan teknologi. Pembuatan materi pembelajaran *Articulate storyline* dengan menggunakan model inkuiri merupakan salah satu upaya yang dilakukan.

Oleh karena latar belakang di atas maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *web*. Dengan terciptanya sumber belajar tersebut diharapkan dapat tercipta proses pembelajaran yang produktif dan efektif sehingga siswa lebih mudah memahami materi, khususnya materi tematik. Jadi, peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023.**

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pada materi percobaan benda – benda padat, cair, dan gas di Kelas V SD Negeri 173393 Kec. Dolok Sanggul masih berupa media gambar dikarenakan kurangnya inovasi.
2. Pembelajaran pada materi benda – benda padat, cair, dan gas di Kelas V SD Negeri 173393 Kec. Dolok Sanggul tidak selalu menggunakan media pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1733933 Dolok Sanggul

4. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran membosankan.
5. Guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.
6. Guru hanya berpedoman pada buku paket.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk mendeskripsikan desain produk pengembangan media pembelajaran:

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023”
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023”
3. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif Berbasis Inkuiri Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di Kelas V SD Negeri 173393 Dolok Sanggul T.A 2022/2023”

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan pembelajaran di harapkan hasil penelitian ini bermanfaat seperti berikut :

1. Dari Segi Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media.
- b. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.
- c. Menambah bahan kajian pustaka pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta dapat digunakan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Dari Segi Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Inkuiri Berbantuan aplikasi Articulate Storyline kelas V ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang diberikan, serta diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang mana dalam media pembelajaran ini diberikan latihan soal yang dikemas sebagai permainan edukatif.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan suatu inovasi serta variasi dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis inkuiri berbantuan aplikasi *articulate storyline* kelas V ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam

pelaksanaan proses pemberian materi, Serta memberikan media pembelajaran yang terkesan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang serupa, terutama tentang pengembangan sebuah media pembelajaran.