

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media adalah suatu perangkat pembelajaran yang dibuat untuk membantu KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dalam menyampaikan materi dengan bentuk sebuah produk untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media seharusnya adalah bagian yang wajib menerima perhatian pengajar sebagai fasilitator pada setiap aktivitas pembelajaran. Oleh karenanya setiap pendidik perlu memeriksa bagaimana menentukan & tetapkan media pembelajaran supaya pencapaian tujuan pembelajaran pada proses belajar mengajar menggunakan optimal.

Ananda, L. & Nuraini (2019, h. 10) menyatakan media adalah satuan pembelajaran yang lengkap, berdiri sendiri, dan terdiri dari rangkaian kegiatan pembelajaran yang disusun untuk membantu isi pembelajaran mencapai tujuan tertentu yang dirumuskan dengan jelas. Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena media dapat menciptakan motivasi belajar bagi siswa.

Yunita & Wahyudi (2021, h. 63) menyatakan bahwa Guru dapat menentukan media yang sesuai dengan materi yang dikomunikasikan. Karena pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan memberikan pengaruh positif, salah satunya proses pembelajaran menjadi bermakna. Penggunaan media berbasis komputer merupakan adopsi sarana

yang sejalan dengan perkembangan saat ini. Standar sekolah abad 21, guru dan siswa harus menggunakan IT di sekolah.

Peran yang dimiliki media diantaranya memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga prestasi belajar meningkat, serta menjadikan pengalaman belajar peserta didik dari abstrak jadi nyata. (Roulina, Permata, 2021, h. 171). Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya Sekolah Dasar masih menggunakan media berbasis cetak seperti gambar dan memberikan contoh dari kehidupan sehari-hari. Media cetak yang digunakan di Sekolah Dasar biasanya dari bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas yang berisi pembelajaran dan informasi. Contohnya seperti membuat gambar-gambar dari karton, membuat poster dan lain-lain. Namun, media cetak masih tertinggal jauh dari kecanggihan teknologi, sehingga pendidik menjadi kurang berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu kegiatan belajar di kelas menjadi kurang aktif dan kondusif.

Media pembelajaran di beberapa Sekolah Dasar masih belum *update* dari tahun ke tahun. Sekolah dasar memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Penggunaan media yang dilakukan salah satunya yaitu menggunakan media berbasis *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah aplikasi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yg menaruh pengalaman pada

siswa baik audio maupun visual. Dengan media audio & visual, bisa melibatkan kedua indra peserta didik, yaitu indra penglihatan & indra pendengaran untuk menangkap materi yg disampaikan melalui media tersebut.

Dari penelitian sebelumnya berdasarkan penggunaan media interaktif sangat baik & siswa bisa terbantu menggunakan adanya media tersebut, namun pada Sekolah Dasar masih jarang yang memakai media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Kebanyakan penelitian pengembangan dilakukan pada SMP & SMA/SMK. Oleh karena itu, peneliti menentukan untuk menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* karena menyajikan secara audio dan visual yang dapat merangsang konsentrasi siswa serta masih jarang digunakan untuk kegiatan belajar di tingkat Sekolah Dasar. Tujuan penelitian pengembangan dilakukan pada sekolah dasar agar nantinya peneliti akan terjun pribadi kedalam dunia pendidikan, tepatnya pada Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Ayu Sintia Ramadani Hsb, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai pada tanggal 20/09/2022. Berikut adalah hasil observasi di SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai bahwa sekolah tersebut menggunakan media gambar dan membawa contoh secara nyata. Sekolah tidak menyediakan media pembelajaran secara khusus, terutama untuk materi pembelajaran ekosistem belum menggunakan media pembelajaran.

SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai selama proses pembelajaran tidak selalu menggunakan media pembelajaran dikarenakan waktu yang kurang efisien untuk membuat media pembelajaran dan kurangnya inovasi

guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Kurangnya inovasi tersebut sehingga kurangnya keaktifan siswa dalam belajar.

Data yang peneliti dapatkan dari hasil ulangan harian siswa kelas V semester ganjil berdasarkan tabel diatas masih ada sebagian yang belum mencapai atau sebatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan total keseluruhan siswa kelas V sebanyak 27 orang. Dengan hasil ulangan harian 9 orang siswa yang nilainya berada di rata-rata standar dan di bawah KKM, serta 18 orang siswa yang nilainya mencapai KKM.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa tema V Ekosistem, Subtema 1 Komponen Ekosistem, Pembelajaran 2 materi ekosistem

Nilai	70	72	73	75	80	81	82	85	86	87	90	92	95
Jumlah Siswa	3	1	1	4	3	2	1	4	2	2	2	1	1
Jumlah Siswa Mencapai KKM								18					
Jumlah Siswa Tidak Mencapai KKM								9					
Jumlah Seluruh Siswa								27					

KKM yang tidak tercapai umumnya dikarenakan kurangnya komunikasi antara tenaga pendidik dengan siswa, saat belajar di dalam kelas guru terlalu fokus dengan metode ceramah dan kurang bervariasi media pembelajaran dan pendekatan yang digunakan oleh guru sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* untuk membantu siswa tertarik dalam

pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi di sekolah siswa lebih tertarik dan berminat belajar jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual yang membuat siswa lebih memahami pembelajaran yang di sampaikan.

Selain itu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting yang dapat membuat murid berperan secara aktif di dalam kelas, menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik kualitas proses maupun kualitas hasil dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Oleh karena itu peneliti menggunakan pendekatan saintifik dengan 5 tahap yang biasa disebut dengan 5M yaitu mengamati,menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikannya. Tahapan tersebut akan digunakan bersamaan dengan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas nantinya.

Berdasarkan hasil observasi di atas, solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran di SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai serta memberikan inovasi terbaru kepada pendidik untuk menggunakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran *Articulate Storyline* nantinya akan menyediakan tampilan yang menarik mengenai materi ekosistem pada kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT agar sekolah memanfaatkan kemajuan teknologi di masa sekarang ini.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas maka peneliti mendapat ketertarikan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, peneliti mendapatkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran pada Materi Ekosistem di Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai masih berupa media gambar dikarenakan kurangnya inovasi.
2. Guru belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
3. Hasil ulangan harian siswa masih belum tuntas pada materi pembelajaran ekosistem.
4. Siswa lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik pada tema V Ekosistem, Subtema 1 Komponen Ekosistem, Pembelajaran 2, mata pelajaran IPA, materi ekosistem, kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik pada materi ekosistem kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai Tahun Ajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik pada materi ekosistem kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai Tahun Ajaran 2022/2023 ?
3. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik pada materi ekosistem kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai Tahun Ajaran 2022/2023 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik pada materi ekosistem kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik pada materi ekosistem kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik pada materi ekosistem kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai Tahun

Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat di bagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat meningkatkan pemahaman materi ekosistem di kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai dan menambah inovasi dalam media pembelajaran berbasis IT di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa dalam materi ekosistem di kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai, serta dapat mengkondusifkan kelas dengan menyediakan atau memaparkan media berbasis IT yang menarik perhatian peserta didik.

b. Bagi Guru

Bagi guru, manfaat penelitian ini yaitu untuk memperkenalkan atau memberikan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yaitu *Articulate Storyline* yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu siswa di kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai dalam hasil pemahaman siswa dan juga meningkatkan mutu sekolah karena sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, manfaat penelitian ini untuk menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan penelitian dan harapan selanjutnya pengembangan media ini dapat menginovasi guru serta di terapkan di sekolah.