

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia. Setiap manusia yang dilahirkan memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda-beda serta perlu diasah terus menerus dengan pengalaman sehari-hari. Proses pendidikan menjadikan dirinya lebih baik dan siap menghadapi kehidupan di masa depan. Generasi bangsa sangat berpengaruh terhadap kemajuan dan perkembangan suatu negara. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan No.20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Proses pendidikan merupakan usaha terencana untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dapat diterapkan di kehidupan yang akan datang. Pendidikan tidak hanya memberi pengetahuan saja tetapi memberi berbagai

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Jakarta: Trans Media Pustaka, 2008) h.2

macam halnya untuk meningkatkan perkembangan dan kemajuan peserta didiknya. Proses Pendidikan tidak terlepas dari guru yang memiliki kompetensi yang menunjang proses pendidikan yang lancar dan sesuai dengan tujuan sistem pendidikan nasional.

Guru yang akan menentukan keberhasilan sebuah pendidikan, baik buruknya guru dalam mengajar akan berdampak kepada peserta didik dan pendidikan. Guru yang memiliki kewajiban memperbaiki sumber daya manusia yang akan membawa generasi bangsa memiliki kompetensi dan persiapan hidup untuk bersaing di kehidupan masa depan. Guru memiliki kepribadian yang mandiri, ia memiliki sejumlah kemampuan untuk berinovasi, berinteraksi dengan peserta didik dengan segenap kemampuannya (akademis, etika, dan moral) guna menghasilkan jenis-jenis pilihan yang paling tepat dan cerdas.² Oleh karena itu untuk menunjang proses pembelajaran, guru memiliki kewajiban untuk memikirkan proses pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Pendidikan di Indonesia sedang dituntut dengan pendidikan abad 21. Abad 21 yang merupakan perubahan zaman dimana kemajuan teknologi berkembang dengan cepat dan memiliki pengaruh terhadap aspek kehidupan termasuk pendidikan. Hal-hal nyata dari pemanfaatan teknologi dalam

² Darmadi, *Guru Abad 21 Perilaku Dan Pesona Pribadi* (Lampung tengah: Geupedia, 2018). h.1

pendidikan yaitu suasana kelas lebih menyenangkan, sehingga lebih termotivasi dalam belajar walaupun secara daring, serta peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi dan mengoperasikan aplikasi.³

Pada zaman ini, masyarakat memiliki gaya hidup baru yang tidak dapat terlepas dari perangkat elektronik yang dapat memperoleh informasi dengan cepat, mudah, dan luas sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri generasi peserta didik saat ini adalah generasi yang paling aktif dengan interne. Melihat keadaan pada saat ini yaitu pandemi covid-19, dimana seluruh pekerjaan termasuk dalam bidang pendidikan harus dilakukan di rumah. Guru tidak bisa bertemu langsung dengan peserta didik, maka dari itu kehadiran teknologi dalam pendidikan sangatlah bermanfaat. Teknologi membantu guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memastikan peserta didik menerima pembelajaran secara maksimal. Hal ini sesuai dengan pendidikan abad 21 yang menuntut kemajuan teknologi.

Pendidikan abad 21 memiliki tantangan sendiri untuk para pendidik, maka guru dapat meningkatkan kompetensi dan kualitas pengajaran. Kompetensi yang diperlukan di pendidikan abad 21, yaitu:

Partnership for 21st Century Skills (P21) dalam Zubaidah, mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yaitu "The

³ Sri dkk Gusty, *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). h.44

4Cs” *communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*, sedangkan *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* mengkategorikan keterampilan abad ke-21 menjadi 4 kategori, yaitu *way of thinking, way of working, tools for working dan skills for living in the world*.⁴

Salah satu dari *skills for living in the world* adalah keterampilan yang di dasarkan dari literasi informasi, penugasan teknologi informasi dan komunikasi, serta kemampuan untuk belajar dan bekerja melalui jaringan digital. Salah satu adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang menunjang dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat berupa media audio, media visual, maupun media audiovisual. Media pembelajaran yang didampingi dengan kemajuan teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap pendidikan dan sarana pendidikan, apalagi penggunaan alat elektronik seperti *smartphone* sudah populer dikalangan masyarakat dan peserta didik. Penyelenggara pendidikan setidaknya dapat menghadapi dan menyiapkan sarana dan prasarana untuk menempuh pendidikan abad 21. Namun sayangnya, teknologi modern berbasis IT belum dimanfaatkan secara

⁴ Siti Zubaidah, ‘Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran’, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, December 2016, 2016, 1–17. Di unduh pada tanggal 20 Oktober 2020

maksimal. Hal ini menjadikan guru berinovasi untuk mendukung proses pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA bersifat mencari informasi mengenai konsep dan fakta dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA mengajarkan peserta didik untuk menemukan sendiri masalah yang ada dan mengolahnya menjadi sebuah fakta atau konsep baru dari pengetahuannya sendiri. Dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk mengenali fakta, mengetahui perbedaan ataupun persamaan fakta, serta mencari hubungan antar keduanya hingga dapat membangun pemikirannya sendiri.

Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menjadikan wahana mempelajari diri sendiri dan alam sekitar sehingga dapat menerapkan dan menyesuaikan diri terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran IPA memiliki kesulitan-kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Pada proses belajar-mengajar yang terjadi saat ini yaitu pembelajaran daring lebih banyak didominasi oleh guru memberikan tugas yang akan membebankan peserta didik tanpa adanya pembelajaran yang aktif.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Namun pada kenyataan, pengadaan alat peraga membutuhkan biaya yang tidak murah dan memiliki keterbatasan dalam jumlah dan fungsinya apalagi saat pandemi

covid-19. Media yang ada di sekolah tidak dapat digunakan langsung oleh peserta didik, guru membutuhkan inovasi yang baru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT, namun tidak sedikit guru dan peserta didik yang masih belum siap untuk melakukan pembelajaran melalui internet. Hal ini tidak dapat dihindari karena peserta didik berhak untuk mendapatkan pembelajaran secara maksimal dan guru juga memiliki kewajiban untuk memberikan pembelajaran kepada setiap peserta didik secara maksimal

Berdasarkan wawancara guru kelas V SDN Satria Jaya 03 menemukan penyebab rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran yaitu kurang fokus dalam belajar, karena motivasi dan minat peserta didik yang rendah saat pembelajaran. Proses pembelajaran IPA kepada peserta didik dengan cara pemberian materi dan pemberian tugas atau unjuk kerja. Proses pembelajaran saat pandemi covid-19 seperti ini guru memberi materi melalui grup whatsapp dari sumber serta media belajar yang diperoleh dari perpustakaan ataupun video dari youtube, dan pengumpulan tugas dilakukan seminggu sekali dengan mengumpulkan portofolio sehingga menimbulkan kesan pembelajaran yang monoton bagi peserta didik.

Proses pembelajaran melalui zoom meeting dapat dikatakan jarang terlaksana karena banyak peserta didik atau wali murid yang belum menguasai pembelajaran berbasis internet dan lingkungan peserta didik yang mengganggu sehingga tidak efektif dalam pembelajaran. Oleh karena itu,

media pembelajaran yang digunakan guru seperti video, buku, dan portofolio dapat dikatakan mudah untuk disediakan dan waktu untuk pembuatan media pembelajaran tersebut singkat. Namun pada kenyataannya, ketika proses pembelajaran menggunakan media tersebut peserta didik hanya fokus dan kondusif di awal pembelajaran dan selanjutnya peserta didik akan merasa bosan.

Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi sebuah dorongan positif bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Peserta didik yang hanya diceramahkan akan sulit untuk mengerti. Pada materi pembelajaran IPA di kelas V, peserta didik tertarik dalam memahami materi sistem pencernaan manusia dikarenakan peserta didik ingin mengetahui alat pencernaan yang ada di dalam dirinya dan bagaimana proses pencernaan itu ketika peserta didik makan atau minum.

Pembelajaran IPA biasanya dilakukan dengan percobaan atau eksperimen tetapi dalam materi sistem pencernaan manusia tidak dapat dilihat secara langsung maka diperlukannya media pembelajaran dalam materi ini. Media pembelajaran sistem pencernaan ini sudah ada di sekolah dalam bentuk torso sistem pencernaan manusia. Namun sayangnya, media pembelajaran berbasis IT belum disediakan di sekolah. Pada pembelajaran materi tersebut hanya menggunakan video dari youtube yang membuat peserta didik hanya

menonton video yang diberikan oleh guru dan langsung diberikan tugas tanpa adanya pembelajaran yang aktif.

Media yang dibutuhkan harus menarik perhatian peserta didik agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran dengan suasana belajar yang itu-itu saja. Belum efektifnya media pembelajaran interaktif dan berbasis IT dalam kalangan guru sekolah dasar menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran karena selain mengajar guru juga masih memiliki tugas administrasi dan ketidaktahuan guru dalam penggunaan berbagai *software* media pembelajaran. Namun di sisi lain media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline*. Penelitian pertama dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD”.⁵ Pada penelitian tersebut mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* dalam bentuk offline dengan tema perpindah kalor di sekitar untuk kelas V SD.

Penelitian kedua yaitu dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan *Articulate Storyline*

⁵ Yunita Setyo Utami dan Wahyudi, ‘Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD’, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03.2 (2020), 207–13.

Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar”.⁶ Pada penelitian tersebut mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline* dalam bentuk aplikasi offline berbasis android dengan materi rumah adat nusantara untuk kelas IV SD dengan menggunakan model pengembangan model Alessi & Trollip.

Penelitian ketiga yaitu dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan”.⁷ Pada penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis articulate storyline dalam bentuk file atau offline dengan materi grafik fungsi aljabar SMP kelas VIII dengan menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi.

Proses penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian diatas. Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* yang telah dikembangkan sebelumnya masih dalam bentuk offline. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* berbentuk online dengan bantuan hosting website sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana baik berbasis android maupun IOS. Konten pembelajarannya menggunakan pemahaman dilingkungan sekitar peserta

⁶ Nur Fadillah Mahmud, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (Ran) Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv b Sd Telkom Makassar’, 2021.

⁷ Ryan Angga Pratama, ‘Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan’, *Biology Education, Sains and Technology*, 1.1 (2018), 242–50 <<https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/331>>.

didik yang konkret. Produk yang akan dikembangkan juga tersedia quiz serta mengetahui hasil nilai yang telah dikerjakan dan hasil jawaban yang benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan penyempurnaan dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan kondisi pembelajaran diatas, maka diperlukan pemecahan masalah agar proses pembelajaran peserta didik lebih bermakna, menyenangkan, dan dapat mendorong peserta didik untuk menambah motivasi sehingga pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPA semakin meningkat. Maka peneliti tertarik untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*. Media akan dibuat mencakup pada kompetensi pembelajaran, materi pembelajaran, kuis, dan menampilkan hasil nilai setelah peserta didik mengerjakan kuis tersebut.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* akan dibuat dalam bentuk *website* agar peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah melalui laptop, *tablet*, maupun *smartphone*. Penggunaanya sangat mudah dengan cara memilih ikon tersedia yang akan dikehendaki, kemudian setelah berapa saat akan dialihkan ke slide yang dipilih oleh peserta didik. Menu di dalam media pembelajaran ditampilkan cukup jelas dan cenderung tidak membingungkan. Kelemahan dari media pembelajaran

interaktif menggunakan *articulate storyline* yaitu perlunya jaringan data seluler atau internet yang akan memproses ke *website* media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* yang akan dibuat oleh peneliti dengan sekreatif mungkin dengan memunculkan gambar, teks, video, gif, dan audio pada slide yang tersedia. Pada dasarnya beberapa peserta didik sekolah dasar akan cepat merasa bosan apabila media yang digunakan hanya monoton atau melihat materi pembelajaran tanpa mengajak mereka untuk berinteraksi. Media ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk merasa tidak terbebani oleh materi pembelajaran, serta dengan adanya media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* guru dapat lebih efisien waktu.

Berdasarkan uraian diatas, maka muncul keinginan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Kelas V SD.”

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan

articulate storyline pada pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia kelas V SD.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, peneliti hanya membatasi permasalahan pengembangan berbentuk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia pada peserta didik kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* layak dikembangkan pada pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia kelas V SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dalam pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia kelas V SD ini diharapkan dapat memberi kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA dan dapat menjadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik mengkonstruksikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya dalam pembelajaran IPA di kelas V SD sehingga memberikan rasa belajar yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami.

b. Bagi Pendidik

Sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan referensi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman.

c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya yang relevan.