

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alenia ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Diketahui bahwa Pendidikan merupakan dimensi yang sangat penting bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, setiap Warga Negara Indonesia diharapkan ikut berpartisipasi dalam mewujudkan tujuan bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat dan Negara¹. Pendidikan tentunya memiliki peran penting untuk menentukan kemajuan suatu negara. Menyadari pentingnya Pendidikan dalam menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing dengan SDM dari negara lain.

Peningkatan kualitas sumber daya alam sangat tergantung kepada peningkatan kualitas Pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Kualitas Pendidikan tentu bukan menjadi suatu hal yang mudah untuk diwujudkan. Kualitas Pendidikan bergantung bagaimana

¹ Siti Suprihatin, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3.1 (2015), 73–82 <<https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>>.

pembelajaran yang dijalankan pada sebuah system Pendidikan itu sendiri. Lembaga Pendidikan di Indonesia terus berupaya mencari struktur kurikulum, sistem Pendidikan, dan metode pengajaran yang efisien dan efektif. Begitu pun dalam mewujudkan mutu pembelajaran, akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan bagaimana pembelajaran diimplementasikan

Dalam dunia Pendidikan erat ikatannya dengan kegiatan belajar dan mengajar. Dalam hal ini guru berperan penting, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran agar mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pemanfaatan media belajar yang berkaitan dalam proses belajar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar dan mengajar. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran bagi siswa maupun bagi guru jika dikembangkan sesuai kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik. Dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih jelas, seragam, menarik dan proses pembelajarannya menjadi lebih interaktif. Media dapat menumbuhkan sikap positif bagi peserta didik terhadap materi dan proses belajar. Serta merubah peran guru dan lebih melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mengembangkan media harus mengetahui kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang dihadapi peserta didik tentang materi

yang akan dipelajari. Sekolah dasar perlu mengetahui kinerja guru yang mendidik peserta didik dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah salah satunya, guru sebagai kreator, yaitu mengembangkan media dan memanfaatkannya di kelas, kemudian peserta didiklah yang memanfaatkan media pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar nasional Pendidikan, yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.²

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa muatan pelajaran diantaranya yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya dan Prakarya, IPS, dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Ketarampilan. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau interaksi sosial antara

² Kemendikbud, 'Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses', 2011 (2013), 1–13.

manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial). Mata Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kaya akan konsep dan materi yang bersifat abstrak. Maka sebagai seorang guru hendaklah merancang sesuatu yang bersifat lebih kongkrit agar siswa lebih mudah untuk memahami materinya sebab, karakteristik siswa pada sekolah dasar berada dalam tahapan operasional kongkrit. Proses pembelajaran IPS bukan sekedar memberikan materi dan konsep pada peserta didik berupa hafalan, namun terletak pada upaya materi yang dipelajari dapat dijadikan bekal dalam memahami pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS di kelas akan lebih menarik minat belajar siswa dan menjadi lebih mudah apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dengan memanfaatkan sarana prasarana dan teknologi yang ada. keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk menentukan media yang sesuai dengan pembelajaran beberapa konsep. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar dan mengajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Karret 04 Pagi, yang membahas tentang permasalahan-permasalahan yang sering terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Karet 04 Pagi ditemukan beberapa masalah diantaranya kurangnya motivasi belajar siswa saat pembelajaran IPS dikarenakan beberapa guru masih

menggunakan metode konvensional yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang optimal sehingga menyebabkan siswa bosan, sulit fokus dan pasif. Berdasarkan dari uraian diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu media belajar berbasis *Articulate Storyline* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia kela IV Sekolah Dasar

Media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam mencapai hasil pemahaman yang maksimal untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Serta akan membuat kesan tersendiri kepada peserta didik sehingga lebih mudah masuk ke dalam ingatan Ketika menggunakan media ini. Selain itu, nantinya media ini akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan isi materi IPS kelas IV Sekolah Dasar. Peran penting guru adalah secara sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, memproses pembelajaran agar peserat didik aktif mengembangkan potesinya sendiri. Sangatlah penting seorang guru menyadari peranya yang berubah. Agar tetap memelihara peranya yang penting dan tidak menjadi penghambat secara teknis pengajaran, guru harus meninggalkan metode ceramah, dan beralih menjadi penggunaan media pembelajaran yan didalamnya melibatkan keaktifan peserta didik.

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mempermudah dan membantu guru dalam

menyampaikan materi pelajaran serta mengefektifkan dan mengefisienkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media yang digunakan dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, begitu pula penyampaiannya.

Seperti halnya pendapat ahli Bruner dan Olson dalam *Learning through experience and learning through media*:

*Learning directly is through symbolically coded information, properly speaking, transmitted through the media: the spoken or printed word, film, diagram, etc. It is learning through the media that most readily substituted direct experiences in formal schooling.*³

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran secara langsung dapat melalui informasi yang berupa kode secara simbolis, informasi disampaikan dengan bahasa atau bicara yang benar, kemudian diteruskan melalui media. Selanjutnya, informasi yang akan disampaikan dengan media cetak, film, diagram, dll. Dengan demikian, belajar menggunakan media merupakan hal yang mudah untuk membantu proses pembelajaran di sekolah.

Mengingat kondisi Pendidikan berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang sedang melanda seluruh dunia mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah masing-masing. Maka dari itu, diperlukan sekali

³ Jerome S. Bruner and David R. Olson, 'Learning through Experience and Learning through Media', *Prospects*, 3.1 (1973), 20–38 <<https://doi.org/10.1007/BF02196942>>.

pemanfaatan media dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran bisa mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring.

Media pembelajaran akan memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran ini memungkinkan siswa belajar melalui gambar, simbol, animasi bahkan video yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Dengan materi yang disajikan sedemikian rupa menggunakan aplikasi yang dijalankan komputer maka akan menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti, memperhatikan bahkan memahami materi pelajaran lebih tinggi dari pada dengan materi dari buku cetak.

Belajar dengan menggunakan indera ganda—pandang dan dengar—dapat memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat terlihat jelas perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5%

diperoleh melalui indera dengar dan sisanya 5% lagi dengan menggunakan indera lainnya⁴

Kekurang media pembelajaran bisa menyebabkan menyebabkan minat belajar siswa dikelas rendah. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih senang mengobrol dan tidak memiliki minat dalam mendengarkan guru saat memberikan materi pembelajaran. Siswa merasa jenuh karena tidak ada inovasi baru dalam pembelajaran. padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan sekali pemanfaatan media dengan baik. Untuk mengembangkan media perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan – permasalahan yang dihadapi peserta didik tentang materi tersebut

Articulate Storyline dihadirkan sebagai software pembuatan media interaktif yang mempunyai beberapa kelebihan karena tampilannya yang sederhana dan menyerupai Microsoft Powerpoint memungkinkan guru yang awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena tidak memerlukan pemograman, serta banyak tools yang mirip dengan Microsoft powerpoint. *Articulate Storyline* dapat menghasilkan presentasi yang lebih baik, kreatif, dan menari. Software ini dapat

⁴ Giniung Luxcyana Hermawati, *Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Koperasi Siswa Kelas Iv Di Sdn Gugus Diponegoro Semarang*, 2016.

menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan menambahkan menu-menu yang praktis dengan menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis. Output yang di dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam mulai dari format pengguna IOS, android, dan PC. Hasil dari *Articulate Storyline* tersebut memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas tanpa harus menggunakan PC yang berukuran lebih besar Dengan dukungan media pembelajaran yang menarik akan mempermudah siswa dan guru dalam keberlangsungannya pembelajaran di kelas.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran IPS umumnya guru menggunakan metode konvensional yang membuat siswa tidak tertarik
2. Dalam masa pandemi seperti ini siswa diwajibkan belajar dirumah
3. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang sudah dijelaskan, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya indonesia kelas IV sekolah dasar

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas IV SD?
2. Apakah media pembelajaran *Articulate Storyline* layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan dapat dirinci sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas IV sd

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media pembelajaran yang mempermudah kegiatan pembelajaran IPS pada kelas IV sekolah dasar. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut

- a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat bersifat secara teori. Secara teori, produk media pembelajaran yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya di bidang penelitian pengembangan untuk pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas IV SD. Hasil ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, dan menginspirasi siswa.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

a) Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif.

b) Bagi Guru

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

2. Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi, atau bisa berinovasi dalam pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran IPS.

3. Penelitian ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

c) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau perbandingan dalam upaya pengembangan media pembelajaran pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV SD.

