

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan adanya Virus Corona (Covid-19). Virus Corona (Covid-19) menyebar dengan cepat hampir di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Covid-19 (*coronavirus disease 2019*) adalah penyakit yang disebabkan oleh jenis coronavirus baru yaitu Sars-CoV-2, yang dilaporkan pertama kali berada di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019. Covid-19 ini dapat menimbulkan gangguan pernapasan akut, seperti demam di atas 38°C, batuk, dan hingga sesak nafas. Selain itu, penyakit ini dapat disertai dengan nyeri otot, lemas, dan diare. Pada penderita Covid-19 yang parah, dapat menimbulkan pneumonia, sindroma pernapasan akut, gagal ginjal, bahkan sampai menyebabkan kematian. Covid-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat dan *droplet* (percikan cairan saat bersin dan batuk), tidak melalui udara. Bentuk Covid-19 jika dilihat melalui mikroskop elektron (cairan saluran napas/swab tenggorokan) dan jika

digambarkan kembali bentuk Covid-19 seperti virus yang memiliki sebuah mahkota.<sup>1</sup>

Pada awalnya penyebaran virus Corona berdampak pada bidang ekonomi, tetapi kini dampak tersebut dirasakan juga oleh bidang pendidikan.<sup>2</sup> Bidang pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Covid-19 juga memberikan pengaruh di seluruh bidang pergerakan masyarakat, bahkan sampai diberlakukan pembatasan sosial berskala besar. Virus Corona mengharuskan masyarakat untuk melakukan seluruh kegiatannya di rumah.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) pada poin ke-2, yaitu proses Belajar dari Rumah.<sup>3</sup> Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dialihkan menjadi pembelajaran daring atau disebut juga Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran dengan menggunakan sebuah media yang memungkinkan

---

<sup>1</sup> Kemenkes, "Hindari Lansia Dari Covid 19," 2020, <http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2020/04/23/21/hindari-lansia-dari-covid-19.html>, diakses pada tanggal 25 Oktober 2020.

<sup>2</sup> Agus Purwanto, dkk, "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar," *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2, no. 1 (2020): 1–12, h. 2.

<sup>3</sup> Mendikbud, "Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19)," 2020.

terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik.<sup>4</sup> Proses pembelajaran jarak jauh yaitu tidak terjadinya kontak tatap muka antara guru dan peserta didik. Komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh berlangsung dua arah dengan menggunakan media seperti laptop/komputer, *smartphone*, telepon, internet, video, televisi dan lain sebagainya.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini mengharuskan guru dan peserta didik untuk beradaptasi dengan segala perbedaan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran jarak jauh, guru dan peserta didik dituntut untuk paham akan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini. Teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>5</sup> Guru perlu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran jarak jauh sebagai media pembelajaran. Guru harus bisa menentukan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga peserta didik terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.<sup>6</sup> Media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebuah alat bantu

---

<sup>4</sup> Anggy Giri Prawiyogi, dkk, "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa Di SDIT Cendikia Purwakarta," *Jurnal Pendidikan Dasar* (2020): 94–101, h. 95.

<sup>5</sup> Nursiyanto, dkk, "Pendampingan Media Pembelajaran Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Islam Pelangi Bandar Lampung" (2020): 20–24, h. 21.

<sup>6</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 3.

yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi. Manfaat media pembelajaran adalah untuk mengurangi kemungkinan peserta didik tidak paham terhadap materi yang disampaikan guru dan membuat pembelajaran menjadi menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran memerlukan sarana dan prasarana yang memadai, kesiapan peserta didik untuk proses pembelajaran, dan seorang guru yang mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam bermasyarakat dan interaksi antara manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial).<sup>7</sup> IPS adalah ilmu sosial yang didalamnya terdapat manusia untuk menjalankan kegiatan-kegiatan sosial di masyarakat.<sup>8</sup> Melalui IPS, peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan mengenai interaksi di lingkungannya dan mengembangkan keterampilan sosial agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Muatan IPS yang salah satunya memuat materi tentang sejarah, akan kurang menarik apabila pembelajaran bersifat monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran,

---

<sup>7</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 7.

<sup>8</sup> Audita Alfianti, M. Taufik, dan Zerri Rahman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 1, no. 2 (2020): 1–12, h. 4.

peserta didik akan tertarik dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas V A di SDN Menteng 03 melalui PJJ, peneliti menemukan penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS kurang bervariasi. Guru menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube* dan terkadang guru menggunakan *PowerPoint*, kemudian menjelaskannya melalui *platform Zoom Meeting*. Setelah itu, guru memberikan tugas yang ada pada buku siswa. Peserta didik langsung mengerjakan tugas tersebut dan hasilnya dikirimkan melalui *Whatsapp*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V A melalui *Google Formulir*, peneliti menemukan sarana dan prasarana sudah menunjang PJJ. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yaitu metode ceramah, tanya jawab, *picture and picture*, dan kelompok. Hasil evaluasi pembelajaran pada muatan IPS di kelas V A yaitu 75% sampai 95%. Adapun kesulitan yang dialami oleh guru saat mengajar muatan IPS khususnya sejarah, yaitu materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kesulitan yang dialami guru adalah menyampaikan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia karena berhubungan dengan masa lampau yang sulit diterima oleh peserta didik. Media yang biasa guru gunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah media audio dan visual. Menurut guru kelas, media pembelajaran yang digunakan sudah cukup, namun masih memerlukan masukan media pembelajaran digital.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan peserta didik kelas V A melalui *Google Formulir*, peneliti menemukan bahwa peserta didik cukup mengetahui tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peserta didik menyukai kondisi pembelajaran yang tenang, baik pembelajaran *offline* maupun *online*. Cara peserta didik agar dapat memahami materi muatan IPS yaitu dengan membaca materinya berulang kali dan mencoba memahaminya. Hasil wawancara menunjukkan peserta didik mengalami kesulitan saat belajar muatan IPS. Peserta didik setuju bahwa pembelajaran pada muatan IPS membutuhkan media pembelajaran digital yang memuat gambar-gambar sehingga dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS kurang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran dan sulit memahami materi. Selain itu, guru mengalami kesulitan saat mengajar muatan IPS khususnya muatan sejarah materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, karena materi berhubungan dengan masa lampau yang sulit diterima oleh peserta didik. Guru dan peserta didik setuju akan adanya media pembelajaran digital yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat membuat peserta didik tertarik serta lebih mudah memahami materi.

Materi pokok yang akan dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peneliti memilih materi proklamasi kemerdekaan Indonesia karena materi tersebut tentang sejarah yang membuat guru mengalami kesulitan mengajar materi tersebut dan peserta didik pun mengalami kesulitan belajar muatan IPS. Berdasarkan hasil analisis materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dalam kurikulum 2013, materi tersebut berada pada kelas V, Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan), Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan), Pembelajaran 1 dan 3.

Untuk itu, perlu diciptakan media pembelajaran digital yang inovatif sehingga dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah *software* yang dikeluarkan pada tahun 2014, *software* ini mempunyai kemampuan untuk menggabungkan *slide*, *flash* (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu.<sup>9</sup> *Software Articulate Storyline* telah tersedia dengan format .exe sehingga pengguna dapat menggunakannya secara langsung pada komputer atau laptop. Peneliti memilih *Articulate Storyline* karena

---

<sup>9</sup> Darnawati, dkk, "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2019): 8–16, h. 10.

*Articulate Storyline* dapat membuat media pembelajaran yang menarik dengan fitur-fiturnya yang lengkap.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat menghadirkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan berisikan gabungan *slide*, gambar, video, suara, dan animasi untuk menyajikan materi yang ingin disampaikan. Selain itu, juga terdapat kuis interaktif dalam media pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Fadillah Mahmud.<sup>10</sup> Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yaitu aplikasi RAN (Rumah Adat Nusantara) berdasarkan tingkat kebutuhan dan perkembangan zaman sekarang ini. Berdasarkan hasil pengembangan Nur Fadillah Mahmud, penelitian tersebut memiliki relevansi pada pengembangan media pembelajaran, yaitu *Articulate Storyline*. Perbedaan yang ada pada penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dikembangkan yaitu penelitian sebelumnya memuat materi rumah adat nusantara, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan memuat materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Penelitian yang terdahulu tidak memiliki

---

<sup>10</sup> Nur Fadillah Mahmud, "Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar" (2020), h. 7.

animasi-animasi yang sesuai dengan materinya. Oleh karena itu, inovasi yang akan peneliti kembangkan yaitu peneliti akan mencantumkan animasi-animasi yang sesuai dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dengan adanya animasi-animasi yang sesuai dengan materi, diharapkan peserta didik menjadi tertarik dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian *Research and Development (R&D)* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS kurang bervariasi.
2. Guru menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube* dan terkadang guru menggunakan *PowerPoint* yang dijelaskan melalui *platform Zoom Meeting*.
3. Guru kesulitan dalam menyampaikan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.
4. Peserta didik kesulitan saat belajar muatan IPS.

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media

pembelajaran *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar?

#### **E. Ruang Lingkup**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran *Articulate Storyline* tentang materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memiliki jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan jenjang sekolah dasar merupakan kewajiban mahasiswa program studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih adalah kelas V sekolah dasar.

### 3. Muatan Pembelajaran

Muatan pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

#### 1. Kegunaan Secara Teoretis

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran *Articulate Storyline*. Produk ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi dunia pendidikan khususnya pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia di sekolah dasar.

#### 2. Kegunaan Secara Praktis

##### 1) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran yang digunakan sekolah. Produk hasil pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

## 2) Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat digunakan guru sebagai referensi ketika mengajarkan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar. Selain itu, dapat menginspirasi guru agar dapat berinovasi dalam pengembangan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran.

## 3) Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran dan membuat peserta didik mudah memahami materi.

## 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Kegunaan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya ketika melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* sehingga dapat mengembangkannya lebih baik lagi.