

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional pada dasarnya merupakan cermin dalam menentukan karakteristik Kurikulum. Karakteristik yang dimaksud adalah dalam setiap pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan ranah sikap spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sehingga dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karakteristik dari Kurikulum 2013 yang saat ini digunakan adalah diberlakukannya pendekatan pembelajaran tematik integratif berbasis jaringan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk peserta didik.

Dalam penerapannya, kurikulum 2013 dirancang dan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik pada tingkat kelasnya masing-masing. Hal ini dilakukan mengingat teori perkembangan kognitif yang diasumsikan Piaget, bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar merupakan pembelajar yang aktif dan pada usia tersebut mereka mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman, anak-anak lebih tertarik pada wujud benda konkritnya dalam memahami suatu konsep, serta kurang mampu berpikir secara abstrak. Berdasarkan teori sosio-emosional,

dikatakan anak usia sekolah dasar cenderung senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, bersemangat dalam merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Bersamaan dengan pembenahan tersebut, dunia pendidikan juga menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Karakteristik kurikulum saat ini akhirnya berkiblat pada tuntutan pembelajaran abad 21, yaitu menciptakan kompetensi 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Collaborative, And Communication*) pada siswa.¹ Untuk mengimplementasikan kompetensi tersebut penggunaan media berbasis teknologi informasi menjadi bagian penting dari upaya terwujudnya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Banyak *software* yang dikembangkan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu pengenalan konsep materi yang sedang dipelajari kepada peserta didik.

Namun, pembelajaran abad ini tidak berarti terlepas dari berbagai macam kendala. Baik kendala ketika diterapkan saat kegiatan belajar mengajar ataupun kendala akibat pengaruh kondisi eksternal yang tidak dapat diprediksi. Seperti yang terjadi dua tahun belakangan ini yaitu pandemi *covid-19*. Pandemi ini tidak memungkinkan orang berkumpul atau berkerumun, dan berdampak pula pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Akibatnya, pembelajaran tatap muka menjadi terhambat. Langkah yang

¹Yunita Setyo Utami, Wahyudi, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD", Jurnal Riset Pendidikan Dasar Vol 04(1) (2021), h.63.

kemudian diambil dan menjadi alternatif agar pembelajaran tetap berlangsung, pemerintah menginstruksikan penerapan pembelajaran jarak jauh dari rumah (PJJ/BDR), dengan kata lain pemanfaatan teknologi semakin dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran *mobile learning*. Di satu sisi, pembelajaran tetap dapat berlangsung namun di sisi lain penerapan BDR yang monoton membuat peserta didik mulai merasa jenuh ketika belajar. Seperti yang diaktakan oleh Rafiq, bahwa:

Educators must take precautions against the second and third waves of the COVID-19 outbreak. The expansion of online learning in schools will be accelerated further, and schools will organise themselves systematically to pursue aspects of technology-based learning.²

Pendidik harus turut mengambil tindakan pencegahan terhadap gelombang kedua dan ketiga dari wabah Covid-19, dengan sekolah akan mengatur sendiri secara sistematis untuk mengejar aspek-aspek pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar melalui wawancara *online* dan hasil observasi selama melakukan Praktek Kegiatan Mengajar Jarak Jauh di SDN Menteng Atas 19 Pagi, didapatkan informasi bahwa pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi telah menerapkan model pembelajaran *mobile learning* dengan memanfaatkan *Youtube* sebagai media pembelajaran. Namun peserta didik

² Syarifa Rafiq, E.Boeriswati, Herlina Usman, "E-Learning in Elementary School: Educational System Change During Covid-19 Pandemic", The Educational and Science Journal, Vol. 23 No. 7 (2021), h. 173.

mulai merasa jenuh dan bosan karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

Beberapa sampel peserta didik sebagai narasumber merasa bosan dengan penggunaan video materi pembelajaran dari Youtube, rekaman suara, atau pemanfaatan *Power Point*. Isi atau materi yang disajikan pada video terkadang kurang dapat dipahami sehingga pembelajaran tidak terserap secara maksimal. Tidak jarang peserta didik kehilangan fokus belajar karena konten atau penyampaian materi yang kurang menarik. Pembelajaran pun dapat dikatakan hanya berlangsung satu arah, dengan peserta didik yang hanya menonton tayangan video tersebut dan setelahnya diberikan tugas. Jarang ada kegiatan langsung yang dapat dilakukan, dan hal ini bertentangan dengan karakteristik anak-anak pada usia sekolah dasar. Maka dapat dikatakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* perlu dikembangkan.

Bersumber dari data tersebut, peneliti kemudian tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *software Articulate Storyline*, sebagai alternatif dan variasi media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menambah antusias peserta didik dalam kegiatan belajar. Pengembangan ini juga dikembangkan tanpa mengesampingkan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar khususnya kelas rendah dan kompetensi 4C. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar sebagai salah

satu tujuan pendidikan, dan media pembelajaran yang sifatnya interaktif dua arah antara media yang digunakan dengan pengguna dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran *mobile learning* selama BDR.

Articulate Storyline merupakan salah satu *software* yang dapat membuat media pembelajaran dengan hasil akhir yang lebih menarik dan interaktif dengan aktif melibatkan peserta didik langsung. *Software* ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa *scene* dan *slide* yang dapat dikombinasikan dengan animasi, gambar nyata, audio dan video. *Output* yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline* beragam, mulai dari format untuk pengguna iOS, android, dan PC. Dengan performa tersebut, media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih hidup dan bersifat dua arah. Peserta didik juga bisa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya seperti adanya permainan di dalam rancangan media yang diinginkan.

Meskipun begitu, penggunaan dan pengembangan tentang *software* ini masih jarang dan tidak banyak digunakan di sekolah dasar. Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran dengan *software Articulate Storyline* ini selain dapat menjadi pembangkit motivasi peserta didik juga dapat menjadi inovasi baru untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagian besar peserta didik kurang antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar karena media pembelajaran yang selama ini digunakan kurang menarik.
2. Media pembelajaran belum bervariasi karena hanya menggunakan video pembelajaran dari *Youtube* yang bersifat satu arah.
3. Media pembelajaran yang kurang mendukung karakteristik peserta didik di usia sekolah dasar kelas rendah.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia belum banyak dikembangkan di SD.

C. Pembatasan Masalah

Setelah memperhatikan latar belakang serta identifikasi area dan fokus penelitian, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *mobile learning* pada Tema 3 Benda di Sekitarku, subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku muatan PPKn, Bahasa Indonesia (penghela) IPA, dan Matematika untuk siswa kelas III sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas. Maka penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimanakah langkah pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku untuk siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimanakah bentuk produk media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku untuk siswa kelas III sekolah dasar?
3. Apakah media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *Mobile Learning* untuk Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku untuk siswa kelas III sekolah dasar dapat dikatakan layak secara ilmiah?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Kegunaan secara teoritis

- a) Penelitian ini menghasilkan produk yang diharapkan dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran Tematik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas III Sekolah Dasar.
- b) Menambah wawasan khususnya dalam mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Articulate Storyline*.
- c) Sebagai referensi untuk pembaca apabila ada kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Kegunaan secara praktis

a) Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran dan termotivasi selama proses pembelajaran. Selanjutnya, meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran Tematik, Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku kelas III Sekolah Dasar.

b) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat atau merancang kebijakan belajar yang berlaku di sekolah.

c) Bagi Guru/Pendidik

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan dapat membantu penyampaian materi. Selanjutnya, guru

dapat melakukan inovasi lain untuk menghasilkan produk yang lebih bermakna dan berkualitas.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dalam mengembangkan *Software Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang interaktif.

