

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Revolusi Industri 4.0 memberikan dampak yang sangat besar di Indonesia. Revolusi ini mengubah cara kerja manusia menjadi digitalisasi dengan inovasi-inovasi baru. Banyak perubahan yang terjadi di berbagai bidang yang ditandai dengan kemajuan teknologi, khususnya kecerdasan buatan, seperti robot, *Artificial Intelligence*, *Machine Learning*, *Biotechnology*, *Blockchain*, *Internet of Things (IoT)*, serta *Driverless Vehicle*.¹ Revolusi ini merupakan era yang berkembang dengan sangat pesat. Era ini bukan hanya berdampak pada bidang industri saja, akan tetapi berdampak ke segala aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan.

Revolusi Industri 4.0 memiliki lima teknologi yang menjadi pilar utama dalam mengembangkan sebuah industri siap digital, yaitu: Internet of Things, Big Data, Artificial Intelligence, Cloud Computing dan Additive Manufacturing.² Meskipun bidang pendidikan bukan menjadi fokus utama yang dikembangkan dalam revolusi ini, namun bidang pendidikan sangat erat kaitannya dengan revolusi industri 4.0, sebab kita dapat memanfaatkannya untuk mendukung pola belajar dan pola berpikir untuk membuat inovasi baru yang inovatif dan

¹ Danik Nuryani, Ita Handayani, *Kompetensi Guru di Era 4.0 dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, 2020. Diunduh pada 10 Januari 2021 pukul 22.30

² Aptika.kominfo.go.id, diakses pada 02 April 2021 pukul 01.20

kreatif guna menciptakan generasi unggul melalui pembaruan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kebutuhan zaman. Seperti yang tercantum dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab 2 Pasa 3 bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”³

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya.⁴ Potensi yang dimiliki oleh peserta didik tentu saja berbeda-beda. Pendidikan mempunyai tugas untuk menghasilkan generasi yang unggul, berbudaya, dan memiliki kepribadian yang baik. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas seorang pendidik untuk mampu melihat dan menguasai potensi-potensi tersebut sehingga peserta didik mampu berkembang menjadi generasi yang unggul sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk menghadapi tantangan global, peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas peserta didik melalui olah rasa, raga, hati, dan piker.

³ H.A.R Tilaar, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Nuansa, 2017), h.2.

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.3.

Saat ini, kita berada pada revolusi industri 4.0 yang telah membawa perubahan besar pada dunia pendidikan. Pendidikan era revolusi industry 4.0 sangat mampu untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang melibatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Revolusi ini pun mampu membuka jendela dunia melalui pembaharuan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kebutuhan zaman dengan memanfaatkan *Internet of Things* (IoT). Dalam lingkungan sekolah menengah dan universitas, IoT telah digunakan secara efektif, dimana para peserta didik sudah beralih dari buku berupa kertas menjadi *e-book*. Namun, dalam kondisi sekarang ini, tidak dapat dipungkiri semua jenjang pendidikan menggunakan IoT sebagai wadah untuk melakukan proses pembelajaran. \

Seperti yang kita ketahui bersama, saat ini Indonesia sedang berada dalam kondisi pandemi *covid-19*. Hal tersebut menyebabkan tatanan kehidupan berubah secara drastis. Seperti menggunakan masker, berjaga jarak (*social distancing*), hingga larangan untuk berkumpul sehingga banyak bidang yang dirugikan karena adanya pandemi ini, salah satunya bidang pendidikan. Banyak penyesuaian yang harus dilakukan untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi tuntutan baru dalam penyelenggaraan pendidikan yang biasanya dilaksanakan secara *luring* di sekolah, kini menjadi pembelajaran jarak jauh (*daring*) yang hanya dilaksanakan di rumah dengan menggunakan *handphone*. Proses pembelajaran dimasa pandemi dapat tetap

berlangsung dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang menjadi peluang besar untuk melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

Pendidik dituntut untuk bisa beradaptasi dengan zaman dengan menguasai teknologi lebih guna menyesuaikan dengan peserta didik agar tidak terjadi ketimpangan antara kemampuan guru dan peserta didik. Peningkatan kualitas guru dalam menguasai teknologi merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan pendidikan di era ini agar mampu mengajarkan materi dengan penerapan penggunaan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Akan tetapi, kecanggihan teknologi tidak dapat menggantikan peran guru secara utuh sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, “orang tua” di sekolah. Karena sentuhan dan kasih sayang seorang guru kepada peserta didik memiliki keunikan yang tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang atau bahkan digantikan oleh teknologi. Meskipun profesi guru tidak dapat digantikan oleh kecanggihan teknologi, guru tidak boleh merasa cukup dengan kemampuan yang dimilikinya. Guru harus terus meningkatkan kemampuannya untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Kemajuan teknologi di era ini semakin meningkatkan pandangan sosial di setiap lini kehidupan. Dengan berkembangnya media teknologi, dapat dengan mudah meningkatkan banyak pengetahuan, salah satunya pengetahuan

mengenai budaya dalam maupun luar negeri. Pengaruh budaya barat atau yang dikenal dengan istilah *westernisasi* telah terlihat jelas saat ini. Dimana pola kehidupan masyarakat semakin hari semakin hanyut dalam pola modernis dengan berkiblat kepada system budaya barat (*westernisasi*)⁵. Pengaruh ini tidak dapat kita hindari pada revolusi 4.0 yang mana zaman semakin canggih dengan teknologi yang dapat dengan mudah berinteraksi dengan antar bangsa. Kita dapat dengan mudahnya mengakses informasi mengenai budaya luar dan berkomunikasi dengan orang luar negeri. Program – program pertukaran pelajar, kunjungan wisata, dan program-program lain untuk keluar negeri telah banyak diminati, sedangkan proteksi untuk menghadapi pengaruh budaya ini sangat lemah di masyarakat sehingga mereka mulai meninggalkan jati diri sebagai bangsa yang berbudi luhur, tanpa mengenal batasan – batasan ajaran moralitas bangsa. Hal tersebut menjadi suatu tantangan bagi para pendidik untuk memperkenalkan keragaman budaya Indonesia kepada generasi penerus bangsa agar tetap bisa menjaga persatuan dan kesatuan dari berbagai keunikan yang ada. Seperti bunyi semboyan bangsa Indonesia yaitu “*Bhineka Tunggal Ika*” yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Semboyan tersebut memiliki makna walaupun Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, ras, etnis, agama, bahasa, dan budaya yang berbeda, tetapi harus bisa saling menghargai

⁵ Suharni, *Westernisasi Sebagai Problema Pendidikan Era Modern*. Jurnal Al-Ijtima'iyah. Vol. 1 No.1 (2015), h. 73

perbedaan agar tetap bisa menjaga persatuan bangsa dan menjadi inspirasi bagi negara lain dalam menjaga persatuan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial terpilih yang dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Pendidikan IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, terampil mengatasi setiap masalah yang ada, serta memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi.⁶ IPS sebagai ilmu yang membahas mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan kehidupan lingkungan yang memiliki keanekaragaman budaya atau yang biasa kita sebut multikultur. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk memiliki pengetahuan mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia, dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara *online* peneliti dengan guru dan siswa siswi kelas IV SDN Kenari 08, didapatkan informasi bahwa *WAG* dan *GCR* telah mendominasi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya materi keberagaman budaya Indonesia yang terdapat pada tema

⁶ Maman Surahman, dkk, *Kajian Ilmu Pengrtahuan Sosial Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Graha ilmu, 2018), h.6

1 “Indahnya Keberagaman” subtema 1, untuk memberikan materi dan tugas kepada peserta didik. Karena dinilai lebih efektif dan mudah digunakan oleh peserta didik maupun pendamping peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, materi yang disampaikan oleh guru kurang variatif. Guru hanya sekedar memberikan materi berupa video dan teks. Hal tersebut menyebabkan kurangnya antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Selain melakukan wawancara secara *online* kepada peserta didik, peneliti juga memberikan kuisioner yang secara garis besar dapat disimpulkan bahwa, semua peserta didik sudah memiliki *gadget* yang bisa mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Namun, peserta didik kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh dikarenakan penyampaian materi yang diberikan terlalu monoton sehingga peserta didik merasa bosan. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran lain selain video dalam menyampaikan materi mengenai keberagaman budaya Indonesia. Peserta didik membutuhkan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik yang dilengkapi dengan gambar, teks bacaan, serta video yang menyenangkan, khususnya pada pelajaran IPS materi keberagaman budaya.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan media

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Di era revolusi 4.0 dan dengan adanya pandemi ini yang mengharuskan kita semua berinteraksi secara tidak langsung, *Articulate Storyline* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi keberagaman budaya Indonesia. Penggunaan *Articulate Storyline* sangat efektif digunakan untuk menarik perhatian peserta didik. Hal ini disebabkan *Articulate Storyline* merupakan salah satu *multimedia authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran digital dengan konten yang berupak gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *handphone*. Hal tersebut dapat menunjang kebutuhan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti yang dibutuhkan oleh peserta didik saat ini.

Berdasarkan permasalahan penelitian, peneliti akan memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Melalui Aplikasi

Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”. Selain itu, peneliti juga berharap media pembelajaran yang dikembangkan melalui *Articulate Storyline* dapat menjadi solusi dari masalah yang ada sehingga peserta didik dapat memiliki antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai keberagaman budaya Indonesia dan menanamkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran di sekolah dasar.
2. Tuntutan baru pada dunia pendidikan di masa pandemi yaitu pembelajaran jarak jauh.
3. Keterbatasan guru dan orang tua dalam menguasai teknologi informasi dan telekomunikasi, sehingga dibutuhkan suatu hal yang sederhana namun bermakna dalam proses pembelajaran.
4. Perlunya pengembangan aplikasi pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS kelas IV SD.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* tema ‘Indahnya Kebersamaan’ subtema satu ‘Keberagaman Budaya’ dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar?”.

D. Fokus Pengembangan

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah peneliti perlu memberikan batasan masalah untuk memperjelas permasalahan yang ada, maka dari itu peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan materi keragaman budaya Indonesia tema satu “Indahnya Kebersamaan” subtema satu “Keragaman Budaya dan Bangsa” dalam pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi *Articulate Storyline* dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media pembelajaran IPS

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *Articulate Storyline* tentang keberagaman budaya Indonesia.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih adalah kelas IV SD.

3. Muatan Pelajaran

Mata pelajaran yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *Articulate Storyline* pada materi keberagaman budaya Indonesia.

F. Manfaat Pengembangan

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

1. Manfaat Teoritis

Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi *Articulate Storyline* dapat digunakan dalam pelajaran IPS SD, untuk memperkenalkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Sehingga peserta didik dapat mengetahui keanekaragaman budaya dari berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia dengan tampilan yang menarik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru SD

Dapat digunakan pendidik sebagai referensi ketika mengajar dan juga diharapkan agar hasil pengembangan ini mampu menginspirasi pendidik lainnya untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

b. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah dan sebagai rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan Media pembelajaran Melalui Aplikasi *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya pada Kelas IV SD ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.