

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tidak terasa sudah hampir dua tahun sejak pertama kali pandemi COVID-19 mulai mewabah di Indonesia pada awal Maret 2020. Situasi yang menyebabkan semua tatanan kehidupan berubah. Secara umum, semua kegiatan bergeser menyesuaikan keadaan seperti kewajiban memakai masker, menjaga jarak dan membersihkan tangan. Segala sektor merasakan dampak negatif akan adanya pandemi ini, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Banyak perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan seperti proses pendidikan, metode pembelajaran, lingkungan pendidikan, kebijakan dalam penyelenggaraan pendidikan, dan anggaran pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Hal ini karena pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan diharapkan dapat mendorong manusia untuk mengembangkan kemampuan dan potensi diri (*life skill*) yang dimilikinya, karena tidak ada manusia yang terlahir di dunia ini cukup terampil untuk memecahkan masalah kehidupannya. Seperti halnya yang terdapat dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan adalah 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 Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena merupakan sebuah usaha sadar yang dapat dilakukan tidak hanya oleh guru namun juga dapat dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat .

Pelaksanaan pendidikan yang tetap harus berlangsung di masa pandemi COVID-19 menjadi sebuah tuntutan baru dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Proses pendidikan yang biasanya dilaksanakan secara langsung dengan tatap muka di sekolah berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh menurut Rudestan & Schoenholtz-Reed adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara guru dan peserta didik.² Dalam pembelajaran jarak jauh, antara guru dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung, pembelajaran dimungkinkan antara guru dan peserta didik dengan berbeda tempat bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh. Hal ini menuntut guru untuk mempunyai kompetensi lebih dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada kondisi seperti ini guru harus berinovasi untuk membuat suatu proses pembelajaran yang berbeda dan menciptakan pembelajaran

¹ Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi* (Tangerang Selatan: AN1MAGE, 2019), h. 5.

² Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), h. 5.

dengan *platform* yang menggunakan teknologi. Permasalahan pembelajaran yang terjadi pada saat ini menuntut guru dan orang tua untuk bekerja lebih ekstra, bagi guru harus menyiapkan pembelajaran agar peserta didik bisa memahami materi yang diajarkan dan bagi orang tua harus menyiapkan fasilitas-fasilitas pada pembelajaran jarak jauh seperti laptop/gawai juga kuota internet. Guru harus menyesuaikan diri dengan berinovasi serta memanfaatkan teknologi masa kini yang cocok untuk diterapkan di masa pandemi. Salah satunya dengan menciptakan suatu media atau pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik minat belajar peserta didik serta menunjang proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Media diketahui sebagai alat atau suatu sarana perantara atau penyalur informasi atau pesan dari sumber informasi untuk diterima ke penerima informasi. Sumber informasi dalam hal ini adalah guru dan penerima informasi adalah peserta didik. Keberadaan media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik memahami materi, karena media pembelajaran dapat merubah materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret dengan menyajikan wujud yang dapat ditangkap oleh panca indera. Terlebih untuk pembelajaran matematika yang merupakan ilmu dengan objek kajian yang sifatnya abstrak alias tidak berwujud dalam bentuk konkret atau nyata, yang hanya dapat dibayangkan dalam pikiran saja sehingga memerlukan penalaran. Sampai saat ini, matematika masih menjadi momok

untuk peserta didik Sekolah Dasar karena dinilai sulit. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kisno dan Fatmawati yang merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan hasil penelitian yaitu kemampuan berhitung peserta didik pada pra-tindakan adalah 40,91%, siklus satu 72,73%, dan siklus dua mencapai 86,36%. Pencapaian ini melebihi kesepakatan antara peneliti dan kolaborator, yaitu sebesar 71%. Dari data tersebut, dapat terlihat bahwa media pembelajaran melalui penggunaan media audio visual dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.³

Faktanya, berdasarkan analisis kebutuhan berupa wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN Cilangkap I Kota Depok, didapati informasi bahwa selama proses pembelajaran jarak jauh guru kelas lebih aktif menggunakan *WAG (Whatsapp Group)* sebagai media pembelajaran dalam memberikan materi dan tugas kepada peserta didik. Penggunaan *platform* tersebut dikarenakan *WAG (Whatsapp Group)* merupakan wadah yang cocok bagi kondisi peserta didik dan orang tua kelas IV saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di tengah pandemi sekarang. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada saat ini banyak peserta didik yang mengalami kesulitan seperti; tidak semua peserta didik memiliki *gadget* pribadi,

³ Kisno and Nia Fatmawati, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Audio-Visual," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* II, no. 1 (2017): 3–10, h. 116.

beberapa dari peserta didik menggunakan *gadget* milik orangtua mengakibatkan guru hanya dapat berkomunikasi dengan peserta didik di waktu orang tua pulang kerja. Selanjutnya didapatkan informasi bahwa ketika pembelajaran jarak jauh, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar dengan objek kajian yang sifatnya abstrak. Jadi, peserta didik harus mengulang kembali sendiri atau dibantu oleh orang tua sedangkan guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi hanya berupa video pembelajaran dengan durasi maksimal 7 menit dimana menurut penuturan Bu Wiwin sangat sebentar dan tidak cukup untuk sebuah pembahasan. Selanjutnya dilanjutkan dengan memberikan perintah kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas seperti soal atau proyek. Penyampaian materi berupa video dibatasi maksimal 7 menit sebenarnya menjadi salah satu pertimbangan guru mengingat penggunaan kuota yang harus digunakan ketika peserta didik mengakses video pembelajaran. Selain itu, didapat informasi bahwa kurangnya pengetahuan dan pemanfaatan guru akan fasilitas aplikasi (*software*) dalam membuat media pembelajaran hal ini memicu keterbatasan media atau media yang tidak beragam, kurang menarik, serta satu arah atau kurang interaktif dalam pembelajaran di sekolah.

Penggunaan media yang digunakan saat pembelajaran oleh guru kelas IV SDN Cilangkap I yaitu Bu Wiwin selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) sudah cukup baik karena telah mengadakan pertemuan secara virtual melalui

videocall dan memberikan video-video pembelajaran. Hanya saja masih kurangnya variasi dalam penyampaian materi matematika. Hal ini berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dan ketika guru menyampaikan materi melalui video pembelajaran terdapat kendala pada kondisi kuota peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, sebagai guru tentunya kita dituntut untuk berinovasi dan berkreasi agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, namun tidak memberatkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi alternatif dan solusi dalam memberikan variasi dalam menyampaikan materi untuk permasalahan yang ada sekarang.

Sebenarnya, penyajian materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang dipakai selama ini dinilai cukup namun kurang menarik. Berdasarkan wawancara tersebut peneliti menemukan masalah yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi baru dalam media pembelajaran sehingga menuntut adanya pengembangan media yang menarik, interaktif, serta mudah untuk digunakan. Diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.⁴ Selain itu, teknologi pendidikan dapat juga sebagai teknik pendukung sistem pembelajaran yang ada dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan dapat sebagai penunjang

⁴ E. Bambang Saputro, A. Sopyan, B. Subali, "Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya Pada Siswa Kelas X Sma," *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (2016): 103–110, h. 108.

materi pembelajaran dalam pendidikan sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Teknologi pendidikan juga berpengaruh terhadap pembelajaran yang berlangsung untuk menunjang sistem pembelajaran yang dilaksanakan.⁵ Salah satu teknologi pendidikan contohnya adalah media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak pembuat media pembelajaran yang mudah juga menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft PowerPoint*, memungkinkan guru yang masih awam dengan proses pembuatan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih mudah karena dalam pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*, serta banyak *tools* di dalam *Articulate Storyline* yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*. *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi yang dapat memuat teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. Hal ini juga menjadi pertimbangan peneliti memilih *Articulate Storyline* sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif; karena *software* ini tidak membutuhkan bahasa pemrograman dalam proses pembuatannya. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan

⁵ Unik Hanifah Salsabila et al., "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2020): 188–198, h. 197.

materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁶ Selanjutnya berdasarkan penuturan peserta didik melalui wawancara, belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi bangun datar. *Software Articulate Storyline* memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah terdapat perintah animasi yang dapat dilakukan dengan menu *trigger* sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif. Selain itu, *Articulate Storyline* juga memudahkan pengguna dalam mempublish media interaktifnya secara *online* maupun *offline* sehingga dapat diformat dalam bentuk *CD*.⁷ Jadi, hasil dari *Articulate Storyline* memberi kemudahan bagi pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas tanpa harus menggunakan PC yang berukuran besar dan bebas dari kuota internet sehingga bisa dan cocok untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh seperti sekarang.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar agar menjadi solusi dan variasi dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*

⁶ Rika Kurnia Sari and Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD Rika," *Mimbar Ilmu* 4, no. 1 (2021): 122–130, h. 122, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/31555>.

⁷ Rizky Yahya, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4, no. 1 (2020): 78–91, h. 79.

ini dikembangkan sebagai penunjang agar proses visualisasi pembelajaran matematika dengan pokok bahasan bangun datar terlihat lebih nyata dan interaktif. Selain itu, penggunaan dari media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini tidak terbatas waktu. Selain dapat diakses di web, produk yang akan dikembangkan ini rencananya akan dikembangkan pula dalam bentuk aplikasi sehingga pengguna dalam hal ini peserta didik maupun guru dapat mengakses media ini melalui *gadget* kapanpun dan dimanapun tanpa memikirkan kuota. Hal ini cocok digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring karena *Articulate Storyline* memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih bisa memahami materi yang diajarkan karena seperti bermain game menggunakan PC/*handphone*. Pemilihan materi bangun datar sendiri didasarkan karena bangun datar merupakan materi yang memerlukan visual dalam pemahamannya. Selain itu, media dilengkapi dengan latihan soal yang dibuat bertingkat sehingga memperkaya ragam soal yang dapat dipelajari oleh pengguna. Hal ini menjadi salah satu kekhususan dari media yang dikembangkan. Hasil dari penelitian pengembangan diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran jarak jauh agar lebih bermakna bagi peserta didik, menciptakan suasana belajar baru yang lebih menarik serta memberikan ketertarikan dan semangat belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul: “Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Keterbatasan dan kurangnya variasi media pembelajaran yang tersedia pada pembelajaran matematika.
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi matematika cenderung kurang menarik dan membosankan.
3. Media pembelajaran yang sering digunakan pada pembelajaran matematika merupakan video.
4. Kendala kondisi kuota peserta didik saat guru menyampaikan materi melalui video.
5. Belum adanya media pembelajaran *Articulate Storyline* pada materi bangun datar.
6. Kurangnya pengetahuan dan pemanfaatan guru akan fasilitas aplikasi (*software*) untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Agar memudahkan dalam penelitian dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, maka penelitian ini perlu diperhatikan beberapa pembatasan masalah antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline*
2. Objek yang diambil adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar
3. Mata pelajaran yang diambil untuk media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* adalah mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar pada kelas IV Sekolah Dasar (KD 3.9, 4.9)
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran serta membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan memberikan suasana baru dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan bagi pihak sekolah dan guru dalam pengembangan media pembelajaran pembelajaran. Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dan menjadi bahan referensi untuk pengembangan media pembelajaran matematika alternatif yang yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan.

2. Secara Praktis

Beberapa manfaat praktis penelitian ini berdasarkan golongan untuk para pembaca, antara lain:

- a. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai menjadi model media pembelajaran alternatif yang menarik, kreatif, inovatif serta menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu untuk menambah

pengetahuan mengenai perkembangan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah khususnya saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) seperti sekarang.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat digunakan pendidik sebagai referensi ketika mengajarkan muatan pelajaran Matematika materi Bangun Datar di kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu juga memberikan wawasan, pengetahuan, motivasi kepada guru untuk berkreasi serta berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan perkembangan zaman dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat memotivasi, menarik minat belajar, dan memudahkan pembelajaran matematika terutama materi bangun datar peserta didik kelas IV.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan bahan referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi di kemudian hari.