

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pada zaman revolusi industri sekarang ini merupakan suatu hal yang sudah tidak asing bagi sebagian masyarakat di Indonesia. Revolusi industri sudah menjelajah ke seluruh dunia yang merubah pola pikir hingga pola kerja manusia mulai dari perubahan belanja secara online, perubahan cara bepergian, dan perubahan cara makan, hingga berdampak pada perubahan di dunia pendidikan. Abad 21 merupakan fase 4.0 yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang luas. Revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Pembelajaran pada abad 21 saat ini yang mengedepankan informasi dan teknologi sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang bersifat teks book dan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Penguasaan materi merupakan salah satu hal penting bagi siswa di abad ke-21.

Dalam dunia Pendidikan erat ikatannya dengan kegiatan belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran, melainkan lebih dari itu.

Dalam hal ini guru berperan penting, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran agar mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pemanfaatan media pembelajaran yang berkaitan dalam proses belajar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran bagi siswa maupun bagi guru jika dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik. Dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih konkret, seragam, menarik dan proses pembelajarannya menjadi lebih interaktif. Media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar lebih semangat dalam belajar. Serta merubah peran guru dan lebih melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

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.¹

Tugas guru memasuki abad ke-21 untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu melaksanakan keempat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk pendidikan, yaitu: *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk terampil melakukan sesuatu), *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang), dan *learning to live together* (belajar menjalani kehidupan bersama).²

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal.

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

² Agustina Buchari. *Peran Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Iqra' Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan [FTIK] IAIN Manado. Vol. 12, No. 2, 2018, h.113

Seperti yang dikutip oleh Munadi, bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.³ Media pembelajaran disini berarti dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka motivasi belajar siswa akan menjadi lebih tinggi.

Seperti yang ingin dikembangkan oleh peneliti disini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. *Articulate storyline* adalah media pembelajaran yang termasuk jenis multimedia interaktif. Multimedia interaktif yaitu kombinasi dari berbagai media dalam satu program dan memberi respon timbal balik bagi pengguna agar dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Sedangkan articulate storyline merupakan perangkat lunak (software) yang digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera.⁴

³ Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. (Gaung Persada Press: Ciputat)

⁴ Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS XI DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG*. FKIP, Universitas Sriwijaya. h.54

Dilihat dari beberapa penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar. Melihat penelitian yang dilakukan oleh Nur Fadhillah Mahmud yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar”. Hasilnya produk multimedia pembelajaran interaktif RAN yang dihasilkan dari aspek tampilan dan programan berdasarkan penilaian dari ahli media adalah sangat valid dengan nilai sebesar 88,63% dan pada kelayakan produk dinilai dari aspek materi/isi berdasarkan penilaian dari ahli materi adalah sangat valid dengan nilai sebesar 89,77%. Sedangkan kelayakan produk multimedia yang ditinjau oleh respon pengguna media oleh kelas IV B SD Telkom Makassar yaitu sangat praktis dimana nilai yang didapatkan sebesar 78,27%. Berdasarkan semua hasil dari ahli dan responden maka disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu RAN (Rumah Adat Nusantara) dinilai sangat layak untuk digunakan.⁵

Pendidikan di Sekolah Dasar memuat beberapa muatan pelajaran diantaranya yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya dan Prakarya, IPS, dan Pendidikan Jasmani

⁵ Nur Fadillah Mahmud. *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar*. Universitas Negeri Makassar.

Olahraga dan Ketarampilan. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau interaksi sosial antara manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial). Mata Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang kaya akan konsep dan materi yang bersifat abstrak. Maka sebagai seorang guru harus berinisiatif 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 Cinangka 02, yang membahas tentang permasalahan-permasalahan yang sering terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Cinangka 02 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 saat dikelas.

Selain itu media pembelajaran yang tersedia di SDN Cinangka 02 berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat dikatakan masih kurang. Media pembelajaran yang tersedia hanya berupa hasil karya siswa seperti gambar-gambar rumah adat, makanan adat, tarian adat, dan juga pakaian adat. Hal ini mengakibatkan siswa sulit memahami konsep pembelajaran IPS tentang Keberagaman suku dan budaya di Indonesia dan mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah.

Sehingga dilihat dari hasil survey peneliti menemukan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa, yaitu pada proses pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia di SDN Cinangka 02 masih menggunakan metode konvensional dan masih menggunakan media pembelajaran tradisional yang membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran ini. Permasalahan selanjutnya yang membuat motivasi belajar rendah adalah siswa kurang tertarik pada pembelajaran ini dikarenakan tidak ada pemanfaatan media pembelajaran digital, hal tersebut mengakibatkan siswa tidak memahami materi secara utuh dan siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap muatan pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Muatan Pelajaran IPS Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah.
2. Siswa membutuhkan inovasi pembelajaran guna meningkatkan ketertarikan belajar siswa karena metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di SDN Cinangka 02.
4. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* sangat cocok dalam penyajian pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media interaktif yaitu Media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian analisis masalah di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia pada pembelajaran muatan IPS untuk kelas IV SD?
2. Apakah penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia pada Pembelajaran muatan IPS untuk kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memeberikan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif dalam

menyajikan pembelajarana muatan IPS dan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Mendorong terlaksananya proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan yang dapat menarik motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa yang baik.
2. Memberikan informasi dan wawasan terkait aplikasi *Articulate Storyline* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran muatan IPS agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara utuh.

b. Bagi Kepala Sekolah

1. Memberi dorongan agar Kepala sekolah dapat menyediakan berbagai macam media interaktif dalam melakukan proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan *meaningful learning*.
2. Memberikan informasi pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Memberikan wacana tambahan secara teoretis dan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS di SD.

