

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia *digital* banyak dimanfaatkan dalam menunjang proses pembelajaran, agar mutu pendidikan lebih maju perkembangannya. Keberhasilan seorang guru dapat memberikan sebuah pembelajaran agar efisien dan efektif ditandai dengan adanya dari proses pembelajaran siswa. Siswa dapat membangun pengetahuannya dijalani oleh diri sendiri melalui sebuah proses pembelajaran, siswa dalam proses pembelajaran ditempatkan sebagai pusat dari pembelajaran, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Berbagai hal pun sudah diperkenalkan serta dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan harapan pembelajaran oleh guru akan memberikan kesan serta sebagai pembelajaran bagi siswa dan akan tersampaikan dan dipahami dengan baik. Penggunaan media dalam menunjang proses pembelajaran akan memberi dampak pengalaman yang sangat berarti bagi siswa serta memberikan manfaat baik bagi pendidik juga siswa. Beberapa manfaat dirasakan yaitu proses pembelajaran lebih interaktif, membuat menarik, meminimalisir waktu pembelajaran, proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun sehingga kualitas oleh siswa dapat ditingkatkan serta lebih mudah memahami pikirannya sehingga memberikan gambaran (visual) yang lebih jelas, serta mudah dimengerti oleh siswa mengenai materi yang dipelajarinya.

Dalam proses pembelajaran di ruang kelas, ada beberapa aspek penting yaitu guru serta siswa. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengajar serta

siswa tugasnya belajar. Guru memiliki arti penting dalam menentukan kesuksesan dari suatu pembelajaran, dimana tugas utama seorang guru yaitu mengelola, merancang, melaksanakan serta mengevaluasi dari pembelajarannya. Dilihat bagaimana guru dalam menentukan strategi mengenai keluasaan materi dan pemahaman, sebab guru yang memilih metode, bahan dan media yang akan diberikan kepada siswa.

Proses pembelajaran yaitu kegiatan yang melibatkan antara guru dengan siswa agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Mengenai berhasil atau tidak itu ditentukan oleh guru, guru tidak hanya memberikan penyampaian materi, melainkan lebih dari itu. Guru haruslah membimbing siswa, membuat suasana di kelas yang mengasyikkan, sehingga membuat siswa belajar dengan baik dan giat.

Seorang guru wajib memiliki kompetensi inti diantaranya membuat perkembangan kurikulum pada bidang yang ditekuni, membangun aktivitas pengembangan yang mendidik, membuat bahan ajar serta mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan teknologi informasi, serta guru dituntut untuk terampil dalam membuat materi, atau media pembelajaran kreatif dan inovatif, seperti contohnya membuat bahan ajar cetak, dan bahan ajar berbasis aplikasi, audiovisual, audio, maupun interaktif (Asmani & Jamal, 2011).

Seperti cara mendesain dalam hal bahan ajar, menjadi salah satu bentuk kompetensi yang seorang guru harus miliki, agar lebih efisien dan efektif dalam segi pembelajaran, serta tidak keluar dari kompetensi yang ingin tercapai. Berkenaan dengan pengembangan bahan ajar, hal pertama bagaimana cara

menentukan jenis materi, ruang lingkup, tingkat kedalaman, urutan penyajian, perlakuan terhadap materi pembelajaran. Setelah itu dalam pengembangan suatu bahan ajar harus memecahkan serta menjawab masalah atau kesulitan belajar. Seringkali siswa merasa kesulitan untuk mencerna materi yang dijelaskan oleh

guru, serta guru sulit menyampaikan beberapa materi pelajaran. Kendala tersebut bisa saja terjadi karena materi yang dijelaskan terasa asing dan sulit untuk diajarkan dan juga dipelajari. Agar kendala tersebut dapat teratasi, dibutuhkan materi atau bahan ajar yang tepat sebagai penunjang pembelajaran.

Dalam pembelajaran siswa merasa banyak teori. Teori yang dipelajari lebih mengarah pada kemampuan siswa untuk memahami materi. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti suatu materi suatu pelajaran, juga merasa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Sehingga cenderung tidak interaktif dan tidak aktif didalam kelas serta kurangnya umpan-balik (*feedback*) terhadap pendidik dan siswa tersebut.

Mengingat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ialah terkait tingkah laku, moral yang berfokus pada pembentukan warganegara juga mampu menunaikan hak serta kewajiban agar mewujudkan warga negara Indonesia yang berkarakter, cerdas, terampil yang diamanatkan oleh UUD 1945 dan Pancasila. Hal tersebut PPKn memiliki tempat yang sangat signifikan dalam kehidupan bermasyarakat, sebab PPKn bukan sekedar memberikan hal konseptual saja, namun juga memberikan keterampilan menciptakan dan membentuk warga negara yang lebih baik, tak terkecuali untuk generasi muda.

PPKn memberikan berbagai dampak yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan. Seharusnya siswa lebih termotivasi dan menyukai dalam proses

pembelajaran PPKn. Namun dalam kenyataannya, masih banyak berasumsi bahwa kurang termotivasi dan tertarik terhadap mata pelajaran PPKn. Hal tersebut bisa dilihat dengan adanya siswa yang terlambat, tidak mengerjakan tugas, tidak membawa buku tulis atau paket dengan alasan lupa, kurang memperhatikan

penjelasan oleh guru. Apabila terus dibiarkan dalam proses belajar yang diibaratkan yang penting belajar tanpa kita memahami betul materi yang diajarkan, maka akan sulit sekali siswa untuk dapat memahami materi seutuhnya dan lebih dalam. Maka dari itu dibutuhkan suatu cara, untuk menarik siswa, termotivasi pada mata pelajaran PPKn, sehingga tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar yang maksimal akan tercapai.

Proses pembelajaran yang seringkali dihadapkan pada materi yang sulit untuk dijelaskan, serta diluar pengalaman siswa dalam kegiatan sehari-hari, sehingga materi yang dipelajari akan terasa sulit yang diajarkan. De Porter mengungkapkan bahwa manusia dapat menerima suatu materi dari apa yang dikerjakan sebesar 70%, sesuatu yang mereka lihat serta dengar sebesar 50%, apa yang mereka lihat sebesar 30%, berdasarkan yang mereka dengar sebesar 20%, dan dan paling sedikit 10% berdasarkan apa yang hanya mereka baca.

Dalam buku karya Doug Malouf dengan judul "*How To Create and Deliver a Dynamic Presentation*" menambahkan bahwa respon dengan peraba 7%, pengecapan 4%, penciuman 3%, pendengaran 11% paling tinggi pada penglihatan 75% (Malouf, 1988).

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan suatu alat pembelajar agar mempermudah proses penyampaian informasi, alat bantu yang berupa media

yang menggabungkan seperti video, suara, teks, gambar serta sebuah animasi yang dikemas secara kreatif, interaktif, serta menyenangkan bagi siswa. Media tersebut diharapkan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar menumbuhkan kembangkan kemampuan kreativitas dan daya pikir.

Sebab itu dibutuhkan suatu alat agar mengatasi dari permasalahan tersebut. Agar proses pembelajaran menjadi efektif dan hasil belajar maksimal, seorang pendidik perlu melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan agar dapat meningkatkan hal tersebut dengan memaksimalkan pemanfaatan dari media pembelajaran selama proses pembelajaran di kelas berlangsung.

Pada era teknologi informasi ini, perkembangan dunia teknologi informasi sangatlah pesat. Media atau sarana yang dimanfaatkan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Sebab materi yang ditanggapi siswa akan terasa optimal apabila banyak variasi, tidak hanya semata-mata mempermudah dalam proses pembelajaran, juga diasumsikan dapat memberikan motivasi, meningkatkan daya tarik belajar dan rasa semangat siswa. Media pembelajaran yang dibuat untuk mengembangkan guru dan siswa pada proses pembelajaran, seperti *adobe, animation video, flipbook, macromedia flash, nearpod, edmodo, quizizz* serta lainnya.

Salah satu *tools* multimedia untuk pembuatan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. Banyak *software* pembuatan media sebagai bahan ajar, tetapi *Articulate Storyline* merupakan alat perancang untuk mempermudah guru dalam pembuatan media pembelajaran elektronik serta berbasis teknologi. *Articulate Storyline* program sangat efektif serta relatif mudah diaplikasikan

karena prosesnya tidak memerlukan keahlian menguasai *programming language* yang rumit.

Tampilan yang familiar dari *Articulate Storyline* memudahkan pengguna yang telah menguasai dan mengenal *Microsoft PowerPoint*. Desain aplikasi *Articulate Storyline* sangat menarik, dapat menampilkan berbagai macam gaya teks, grafik, maupun tautan web dan video yang dapat disematkan. Salah satu dapat membuat kuis dalam banyak bentuk varian seperti seret dan lepas, pilihan ganda, mencari pasangan yang cocok, jawab singkat, benar atau salah, bank kata, serta dapat bisa membuat *games* agar mengemas materi pembelajaran dapat didesain menarik. Kegiatan belajar didalam kelas akan lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga hasil dari pembelajaran siswa dapat lebih meningkat.

Praktek Mengajar yang dilaksanakan bulan Agustus-Desember 2020 di kelas VIII SMP Negeri 187 Jakarta, dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau daring dalam mata pelajaran PPKn, guru menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Classroom* serta guru menggunakan media cetak buku paket yang dibagikan siswa, diakhir proses pembelajaran siswa diberikan penugasan. Penggunaan media pembelajaran tidak digunakan selain buku cetak sebab pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang tidak singkat menjadi suatu kendala tersendiri bagi guru dalam membuat media pembelajaran.

Adanya suatu kendala menjadikan tantangan bagi guru agar menciptakan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Ketika PJJ sebab adanya pandemi Covid-19 diharuskan melaksanakan pembelajaran dari rumah masing-masing siswa. Pembelajaran dapat diciptakan dengan memanfaatkan bermacam model media sehingga suasana kelas akan menyenangkan,

menimbulkan semangat, meningkatkan motivasi agar mendapatkan hasil belajar maksimal oleh siswa. Salah satunya dengan menghadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari pemahaman diatas, penulis mencoba mengangkat permasalahannya ke dalam studi penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas VII di SMPN 187 Jakarta” Harapannya, dengan dikembangkannya media pembelajaran khususnya materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan bisa memecahkan permasalahan yang ada.

B. Identifikasi Masalah

Hasil identifikasi masalah yang didapat berdasarkan latar belakang, sebagai berikut:

1. Terbatasnya ketersediaan media pembelajaran sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam proses pembelajaran
2. Kurangnya kemampuan dalam memahami materi pembelajaran
3. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan dari pembelajaran.

C. Pembatasan

Masalah Melihat adanya lingkup permasalahan yang diidentifikasi, pembatasan masalah sangat penting untuk dilakukan. Peneliti dibatasi pada:

1. Media pembelajaran ini dibuat untuk siswa kelas VII SMP Negeri 187 Jakarta

2. Media yang akan diujikan akan meliputi materi Bab V Semester Genap yaitu Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan
3. Platform berbasis pada software *Articulate Storyline*

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada identifikasi masalah, latar belakang, serta pembatasan masalah, hasil yang didapatkan sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis articulate storyline terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 187 Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Membuat platform dan melihat perbedaan hasil media pembelajaran PPKn berbasis *Articulate Storyline* Bab V Semester Genap yaitu Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan kelas VII di SMPN 187 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Manfaat terbagi menjadi dua:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberi kontribusi berupa penerapan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran pada hasil belajar terhadap pembelajaran PPKn di SMPN 187 Jakarta.

2. Manfaat Praktis

- a) Untuk Sekolah

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan pihak sekolah mendapatkan informasi terhadap pentingnya memanfaatkan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih optimal.

b) Untuk Guru

Diharapkan dapat membantu guru khususnya pada mata pelajaran PPKn dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

c) Untuk Siswa

Diharapkan sebagai acuan bahwa adanya media pembelajaran yang aplikatif juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan minat, motivasi adanya penggunaan media pembelajaran interaktif mengenai mata pelajaran PPKn dengan *Articulate Storyline*.

d) Untuk Peneliti

Diharapkan bisa dipergunakan untuk menambah wawasan serta pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* serta dapat dijadikan peneliti lain sesuai dengan kebutuhannya.

*Memerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*