

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu peranan terpenting untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia dalam memajukan suatu negara. Semakin baik tingkat pendidikan suatu negara, maka semakin baik juga sumber daya manusianya. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu berpartisipasi dalam membangun bangsa dan negara, serta siap bersaing secara global. Pendidikan juga menjadi salah satu faktor yang dapat merubah perilaku seseorang agar menjadi lebih baik, aktif, berpikir kritis, kreatif dan inovatif dalam membentuk kehidupan yang sesuai dengan harapan manusia dan memberikan manfaat bagi orang lain.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003, Pasal 1 ayat 1 dikatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Melalui pendidikan, kualitas peserta didik Indonesia dapat ditingkatkan sehingga tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Kemampuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tentunya erat kaitannya dengan proses pembelajaran di kelas. Hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah menanamkan makna belajar, sehingga hasil belajar peserta didik akan berguna bagi kehidupannya saat ini dan masa yang akan datang. Proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi fokus utama agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan moral yang baik.

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi terjadi begitu pesat. Pesatnya perkembangan teknologi ini khususnya internet dapat memberikan kemudahan bagi siapa saja yang menggunakannya. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi dapat mempermudah meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan mampu memberikan kemudahan bagi seluruh aspek pendidikan mulai dari pendidik, peserta didik, maupun sistem pendidikan.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju akan mengharuskan guru untuk ikut mempelajarinya demi tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna. Peserta didik juga perlu didekatkan dan diajarkan bagaimana penggunaan teknologi yang baik dan bijak, karena sebenarnya peserta didik juga sudah tidak asing lagi dengan adanya teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkembangnya teknologi ini memberikan dampak terhadap proses pembelajaran yaitu terdapat banyak pilihan media pembelajaran dan sumber belajar. salah satunya pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.² Media pembelajaran dapat berupa media audio, media visual, maupun media audio visual. Oleh karena itu, media menjadi salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan lebih konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik

Untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas juga diperlukan peran guru sebagai fasilitator yang menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan serta mampu dalam mengembangkan ide-ide yang inovatif

² Ramen A Purba, dkk, Pengantar Media Pembelajaran (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 29.

di bidang pendidikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan bantuan guru, yaitu melalui rangsangan, bimbingan, arahan dan dorongan serta mengorganisir proses belajar peserta didik agar dapat memperoleh pengetahuan dan memahami suatu kebudayaan sesuai dengan tujuan pembelajaran.³ Oleh karena itu, pembelajaran dapat dikatakan sebagai kegiatan proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik dengan bantuan guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kebudayaan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai harapan.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu bidang studi yang ada dalam pendidikan dasar, menengah hingga atas. IPS di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.⁴

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk peserta didik mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya dan kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan pelajaran yang kaya akan konsep dan materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu merancang sesuatu media pembelajaran yang bersifat konkret agar peserta didik mampu belajar aktif dan memahami konsep IPS, sehingga menumbuhkan kesan bermakna dari pembelajaran yang sudah dilakukan dan materi pelajaran dapat diingat dan dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan berupa hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Karang Tengah 12, didapatkan

³ Hadid Hanafi, La Adu, dan H. Muzzakkir, *Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019), h. 60.

⁴ Chumi Zahroul Fitriyah dan Handy Febyanto, 'Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pedagogia*, 4.1 (2015), p. 34 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.70>>.

informasi bahwa dalam proses pembelajaran di kelas IV peserta didik sulit memahami materi IPS, dikarenakan pada kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) yang menyebabkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam belajar kurang optimal. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media berupa video dari youtube dan gambar. Materi yang diajarkan juga terbatas hanya berdasarkan buku tematik dan LKS saja. Selain itu pada masa pembelajaran jarak jauh guru, proses pembelajaran hanya menggunakan *Whatsapp Group* saja, dikarenakan saat menggunakan *zoom meeting* pembelajaran menjadi tidak efektif karena orang tua yang masih belum mahir menggunakannya. Terbatasnya kuota dan *smartphone* pada peserta didik juga menjadi kendala dalam pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih menyimak penjelasan guru, karena manfaat media dalam proses pembelajaran sebagai sumber informasi materi yang disampaikan guru kepada peserta didik maupun sebaliknya, sehingga peserta didik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk selalu memiliki tekad dalam belajar.⁵ Media pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk mencapai hasil pemahaman yang maksimal karena dengan media pembelajaran materi yang disampaikan menjadi lebih konkret, sehingga materi pembelajaran lebih mudah masuk ke dalam ingatan dan dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang dirancang dengan sangat baik akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Namun perlu ditekankan bahwa yang "baik" di sini tidak hanya pada tampilan media yang berhasil dibuat, tetapi juga mencakup aspek-aspek lainnya

⁵ Aditian Yudiantara, Moh. Salam dan Ikman, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Materi Bangun Ruang Di Smp Negeri 9 Kendari', *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3.2 (2015), h. 2.

seperti kualitas, keefektifan, dan kesesuaian dengan materi dan lingkungan belajar.⁶ Dengan adanya perkembangan teknologi yang terjadi saat ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk proses pembelajaran berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik pada peserta didik.

Guru harus mampu memilih cara dan mampu berinovasi untuk menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik. Guru membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan materi IPS, salah satu contohnya adalah materi keberagaman budaya Indonesia. Dalam mengajarkan IPS dibutuhkan bantuan media pembelajaran agar materi-materi IPS yang abstrak dapat dibuat menjadi lebih efektif. Belum adanya media yang lain digunakan oleh guru, terutama media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. sehingga guru membutuhkan media pembelajaran lain yang dapat memudahkannya menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran itu peserta didik dapat lebih mudah memahami materi sekaligus senang belajar IPS.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik. *Articulate Storyline* merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media komunikasi dan presentasi dalam proses pembelajaran dan memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media interaktif yang menarik dan menyenangkan, *software* ini juga memiliki menu-menu seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.⁷ *Articulate Storyline* sangat cocok digunakan untuk materi keberagaman budaya Indonesia karena didalamnya terdapat menu-menu yang praktis untuk menambahkan teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis.

⁶ Khaerudin Erlin. K Tobamba, dan Eko Siswono, 'Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', Jurnal Taman Cendekia, 3.2 (2019), h. 374. <<https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>>.

⁷ Wan Laura Hardilawati, dkk 'Manajemen Pembelajaran Berbasis Google Suite Dan Articulate Storyline 3', Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2.2 (2020), h. 78.

Articulate storyline juga dapat diakses secara online maupun offline karena memiliki berbagai format publish seperti LMS, HTML5, CD, dan android. Hasil dari *Articulate Storyline* tersebut memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas dengan dukungan media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran tatap muka atau jarak jauh, baik secara individu atau kelompok. .

Berdasarkan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya, *Articulate Storyline* layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ismiranda Fatia dan Yetti Ariani dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 Pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar” layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan hasil validasi ahli materi sebesar 89,23% kategori sangat valid, ahli media sebesar 100% kategori sangat valid, ahli bahasa 80% dengan kategori valid, uji coba media oleh guru sebesar 81,25% kategori praktis, dan uji coba kepada peserta didik 88,25% dengan kategori sangat praktis.⁸

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Di Sekolah Dasar” layak dijadikan sebagai media pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Dengan hasil validasi ahli media 89,17% kategori sangat layak, ahli materi 90% kategori sangat layak, dan uji coba pengguna oleh peserta didik 92,32% kategori sangat layak.⁹ Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

⁸ Ismiranda Fatia dan Yetti Ariani, ‘Pengembangan Media *Articulate Storyline* 3 Pada Pembelajaran Faktor Dan Kelipatan Suatu Bilangan Di Kelas IV Sekolah Dasar’, *Journal of Basic Education Studies*, 3.2 (2020), h. 509–510.

⁹ Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7.3 (2021), h. 1371. <<https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>>.

Jadi, dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Media ini diharapkan mampu menjadi media yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan dengan adanya media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* guru dapat lebih efisien waktu.

Keterbaruan pada produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran dalam bentuk *web* agar peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah melalui *smartphone*, *laptop*, maupun *tablet* sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar. Media pembelajaran ini akan dibuat oleh peneliti dengan sekreatif mungkin dengan gabungan slide, gambar, teks, video, audio, dan animasi, Selain itu terdapat soal evaluasi dan games, serta terdapat sertifikat apresiasi karena telah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran *Articulate Storyline* juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaannya. Media pembelajaran *Articulate storyline* berbasis pendekatan saintifik ini juga dapat mendukung peserta didik dalam menuangkan ide-ide inovatif dan kreatif sehingga mampu mengembangkan potensi peserta didik.

Materi IPS yang digunakan dalam media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik yang adalah materi keberagaman budaya Indonesia Kelas IV SD. Media yang dikembangkan oleh peneliti memuat beberapa ciri khas masing-masing yang ada pada setiap provinsi di Indonesia yaitu pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan tari tradisional. Media pembelajaran ini dikembangkan agar peserta didik lebih mengenal dan mencintai keberagaman budaya yang ada di Indonesia, agar untuk kedepannya peserta didik dapat melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Ada banyak cara untuk melestarikan budaya, namun yang terpenting adalah menumbuhkan terlebih dahulu kesadaran dan rasa memiliki terhadap budaya tersebut,

sehingga memiliki rasa dan cinta terhadap budayanya sendiri, dengan rasa memiliki serta mencintai budaya sendiri peserta didik akan termotivasi untuk mempelajarinya.¹⁰

Media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik ini dikembangkan agar dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri serta membantu menguatkan pemahaman peserta didik yang telah diperoleh dari guru. Pendekatan saintifik ini lebih menekankan pada keefektifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan peserta didik untuk membangun konsepnya sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan Pelajaran IPS Tema 1 Indahnya Kebersamaan” khususnya materi keberagaman budaya Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih belum bervariasi dan kurang menarik
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS masih belum maksimal dan belum melibatkan peserta didik secara langsung
3. Peserta didik masih sulit untuk memahami materi pembelajaran IPS
4. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik dalam

¹⁰ Hildigardis M. I. Nahak, ‘Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi’, *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5.1 (2019), h. 74. <<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>>.

muatan pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis mencoba mengadakan penelitian pengembangan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik dalam muatan pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar?

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik dan mampu memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sebagai penunjang proses IPS di Sekolah Dasar.

2. Secara praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peserta didik untuk menarik perhatian peserta didik kelas IV sehingga menjadi lebih aktif, semangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia di Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

Hasil dari pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang sudah dikembangkan dapat

bermanfaat dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, guna mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis pendekatan saintifik untuk pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya agar mampu menciptakan produk yang lebih baik, efektif, dan bermanfaat bagi banyak pihak.

