

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu komponen dalam kurikulum Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang membahas aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat. Namun, minat siswa terhadap mata pelajaran ini masih rendah. Hal ini terlihat dari sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, di mana mereka kurang fokus dan cenderung berisik sendiri. Hal semacam ini menyebabkan hasil belajar mereka tidak optimal. Kurangnya fasilitas dan peralatan serta kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Penyebab kurangnya respon dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran adalah penggunaan media yang tidak tepat, serta kurangnya sarana pendukung saat pembelajaran berlangsung. Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai merupakan kondisi pembelajaran yang baik. Seorang guru perlu mengetahui dan menerapkan beberapa prinsip pengajaran agar dapat melaksanakan tugasnya secara profesional. Salah satunya, guru harus membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan serta menggunakan berbagai media yang beragam untuk menarik minat siswa.

Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat yang mengantarkan materi pelajaran hingga mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini didasarkan pada keyakinan bahwa pembelajaran dengan media dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam jangka waktu yang cukup lama. Dengan demikian, belajar dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Tingkat perkembangan pesat Teknologi Informasi (TI) di Indonesia telah memberikan dampak signifikan pada interaksi antara individu, komunitas, dan negara. Perkembangan TI dan komunikasi serta peningkatan peran ilmu pengetahuan menuntut sumber daya manusia memiliki keterampilan

dan kemampuan yang tinggi. Kemampuan dan keterampilan yang tinggi dalam teknologi akan mencegah kesenjangan antara perkembangan ilmu pengetahuan dengan perkembangan TI dan komunikasi sebagai pendukungnya. Perkembangan teknologi, terutama di bidang internet, menciptakan ruang interaksi virtual dan menyediakan akses mudah ke informasi yang melimpah. Ini memudahkan kegiatan sehari-hari, termasuk pembelajaran yang dapat dilakukan secara murah, efisien, dan mudah. Sumber ilmu pengetahuan tidak lagi terbatas pada satuan pendidikan formal, tetapi telah menyebar ke berbagai tempat.

Dalam sejalan dengan perkembangan pesat teknologi, kebutuhan akan rancangan dan konsep pembelajaran berbasis teknologi menjadi tidak terhindarkan. Guru dapat memanfaatkan kemajuan tersebut sebagai pendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang dapat dilakukan melalui pengoptimalan penggunaan web, aplikasi online berbasis pendidikan, dan berbagai media pembelajaran lainnya. Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penunjang. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang membantu guru dalam menyampaikan materi dan merangsang partisipasi siswa, sejalan dengan konsep Briggs yang menjelaskan bahwa media adalah segala perangkat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan memotivasi siswa untuk belajar.¹

Menurut teori yang dikemukakan oleh Schramm (1977) media pembelajaran merupakan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memenuhi kebutuhan pembelajaran². Pemanfaatan aplikasi online sebagai media pembelajaran adalah bentuk kreativitas guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting karena media tersebut memiliki peran krusial dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian media dengan materi pembelajaran

¹ Sadiman, A. S., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. (Depok: Rajagrafindo Persada, 2006) hlm 6.

² Rudi, S., & Cepi, R. *Media pembelajaran*. (Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI, 2008) hlm. 6.

dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Seorang guru perlu mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa untuk memotivasi mereka agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD). IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan politik di sekitar mereka. Salah satu tantangan dalam pembelajaran IPS adalah membuat materi yang sering kali abstrak dan kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan antara peneliti dengan guru kelas VI SDN 02 Menteng Atas, Jakarta Selatan didapatkan bahwa hasil belajar siswa cenderung rendah pada mata pelajaran IPS materi perlawanan rakyat terhadap penjajahan. Dalam pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan buku pemerintah sebagai bahan ajar, dan sangat jarang menggunakan *powerpoint* atau proyektor. Guru kelas VI mengatakan saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengalami kebosanan dan sering kehilangan focus jika siswa berlama-lama menatap pantulan layar proyektor. Hasil wawancara dengan siswa didapatkan bahwa mata pelajaran IPS materi yang sulit dipahami merupakan materi perlawanan rakyat terhadap penjajahan. Dalam materi tersebut dibutuhkan daya ingat yang kompleks seperti harus menghafal nama tokoh, tanggal, serta asal daerah. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran lain, tidak hanya menggunakan buku agar pembelajaran dapat menyenangkan dan mendapatkan nilai yang layak.

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara

pendidikan.³ Menurut teori Gestalt, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari siswa sendiri dan faktor dari lingkungannya⁴. Faktor siswa dapat dilihat dari kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran. Sedangkan faktor lingkungan dapat dilihat dari sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, serta metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dari uraian tersebut, maka hasil belajar siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa saja tetapi guru turut memiliki peran penting dalam menyampaikan pembelajaran.

Dalam era digital yang semakin maju, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi yang telah dilengkapi dengan *template* sehingga bisa disesuaikan dalam penggunaannya. *Articulate Storyline* memiliki berbagai kelebihan, tidak hanya berisikan tulisan saja, tetapi dapat dilengkapi dengan penggunaan gambar, video, audio, dan kuis sehingga dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam memahami materi pembelajaran. Hasil media pada *Articulate Storyline* dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui *smartphone/laptop*, sehingga tidak terbatas pada tempat dan waktu. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian pertama, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Magetan. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media *Articulate Storyline*. Selain itu juga memiliki

³ Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), hlm 3.

⁴ Susanti, Ahmad. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2013) hlm 12.

kesamaan dalam hal jenis penelitian, yaitu R&D (*Research and Development*).

Penelitian kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Comala Maivi dan Yeni Erita dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Articulate Storyline* 3 Berbasis *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) di dua sekolah, yaitu SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Cangang. Penelitian tersebut mengambil data dari validitas berbagai para ahli, data praktikalitas media pembelajaran, dan data hasil belajar peserta didik. Hasil belajar pada penelitian tersebut mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Pada pelaksanaan *pre-test* didapatkan hasil presentase ketuntasan 24%, sedangkan hasil *post-test* didapatkan presentase ketuntasan menjadi 88,5%.

Penelitian ketiga yang dilakukan, berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* Materi Tata Surya Kelas 6 SD”. Kesamaan dengan penelitian tersebut, menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Tetapi memiliki perbedaan pada mata pelajaran yang diterapkan, penelitian tersebut pada mata pelajaran IPA.

Dari beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* setelah melalui uji validasi mendapatkan hasil nilai kelayakan yang baik. Media tersebut dapat mempengaruhi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berjalan membosankan. Media yang interaktif dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Dalam penelitian sebelumnya juga ditemukan beberapa hambatan dalam penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Hambatan yang ditemukan, yaitu masih rendahnya kemampuan teknologi pada guru. Sehingga dalam penggunaannya, banyak fitur-fitur yang tidak digunakan secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran IPS melalui penggunaan media *Articulate Storyline* kelas VI Sekolah Dasar. Media pembelajaran interaktif tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan mudah dalam memahami materi perlawanan rakyat Indonesia terhadap penjajahan Belanda. Sehingga melalui penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan bantuan media tersebut. Berdasarkan kondisi di atas penulis tergerak untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPS Materi Perlawanan Rakyat Terhadap Penjajahan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan media *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS siswa kelas VI sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI sekolah dasar.
2. Materi IPS yang akan dikembangkan adalah materi perlawanan rakyat Indonesia masa penjajahan.
3. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis web yang dibuat menggunakan *Articulate Storyline*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPS dalam materi perlawanan rakyat Indonesia masa penjajahan untuk siswa kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan dari penggunaan media *Articulate Storyline* yang diterapkan pada mata pelajaran IPS dalam materi perlawanan rakyat Indonesia masa penjajahan untuk siswa kelas VI sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap perbaikan kualitas pembelajaran, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dalam hal pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran, terutama penerapan *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar. Selaian itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan untuk referensi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini sebagai panduan, gambaran, dan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini dengan meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam pemahaman tentang materi perlawanan rakyat Indonesia masa penjajahan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini akan memberikan manfaat untuk memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti lainnya tentang penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif.