BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

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].

Berbagai upaya telah ditempuh untuk mampu mengubah pendidikan ke arah yang lebih baik. Peningkatan anggaran negara untuk bidang pendidikan, pembaruan kurikulum, peningkatan profesionalisme guru (Sertifikasi), dan berbagai kegiatan pelatihan menjadi usaha nyata pemerintah yang selalu dilakukan dari tahun ke tahun. Namun hal tersebut belum mampu menyelesaikan permasalahan besar dunia pendidikan di Indonesia. Kualitas, relevansi, ,manajemen dan pemerataan pendidikan masih saja

[1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1a Tentang Sistem Pendidikan Nasional

menjadi masalah pendidikan sampai sekarang (Tilaar dalam Munib, dkk., 2012)[2].

Ruang lingkup yang lebih kecil, permasalahan mendasar pendidikan di Indonesia menjadi pekerjaan rumah yang seolah tidak bisa diselesaikan meski telah diupayakan. Kurikulum yang terus berubah serta proses pembelajaran konvensional masih menjadi kebiasaan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Kecenderungan guru yang masih memegang prinsip teacher centered juga menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Padahal pembelajaran terpusat pada guru *(teacher centered)* sudah tidak lagi relevan digunakan di era modern ini. Cara pandang pembelajaran terpusat pada guru sudah seharusnya diubah menjadi terpusat pada siswa. Karakter siswa sebagai pebelajar telah berubah, maka dari itu cara belajar mereka juga ikut berubah.

Upaya untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dan membelajarkan siswa guna membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dibutuhkan sebuah pendekatan pembelajaran. pendekatan pembelajaran menurut Syaiful Sagala merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional, pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan

[2] Munib Achmad, S.H., M.Si. dkk., 2011. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UPT UNNES Press.

pembelajaran, apakah guru akan menjelaskan suatu pengajaran dengan materi bidang studi yang sudah tersusun dalam urutan tertentu, ataukah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan yang lainnya dalam tingkatan kedalaman yang berbeda, atau bahkan merupakan materi yang terintegrasi dalam suatu kesatuan multi disiplin ilmu.[3]

Berdasarkan pendekatan konstruktivisme belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar (Daryanto, 2013: 2)[4]. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu menggali sendiri pengetahuan yang belum ia ketahui, sekaligus mengasah kreatifitas pada cara berpikirnya. Oleh sebab itu untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu mengembangkan daya kreatifitas siswa maka perlu diperhatikan pula aspek-aspek penunjang pada proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Media adalah Perantara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ibrahim, 2000:3). Sejalan dengan itu Pribadi (2009) mengemukakan bahwa media dapat diartikan

---

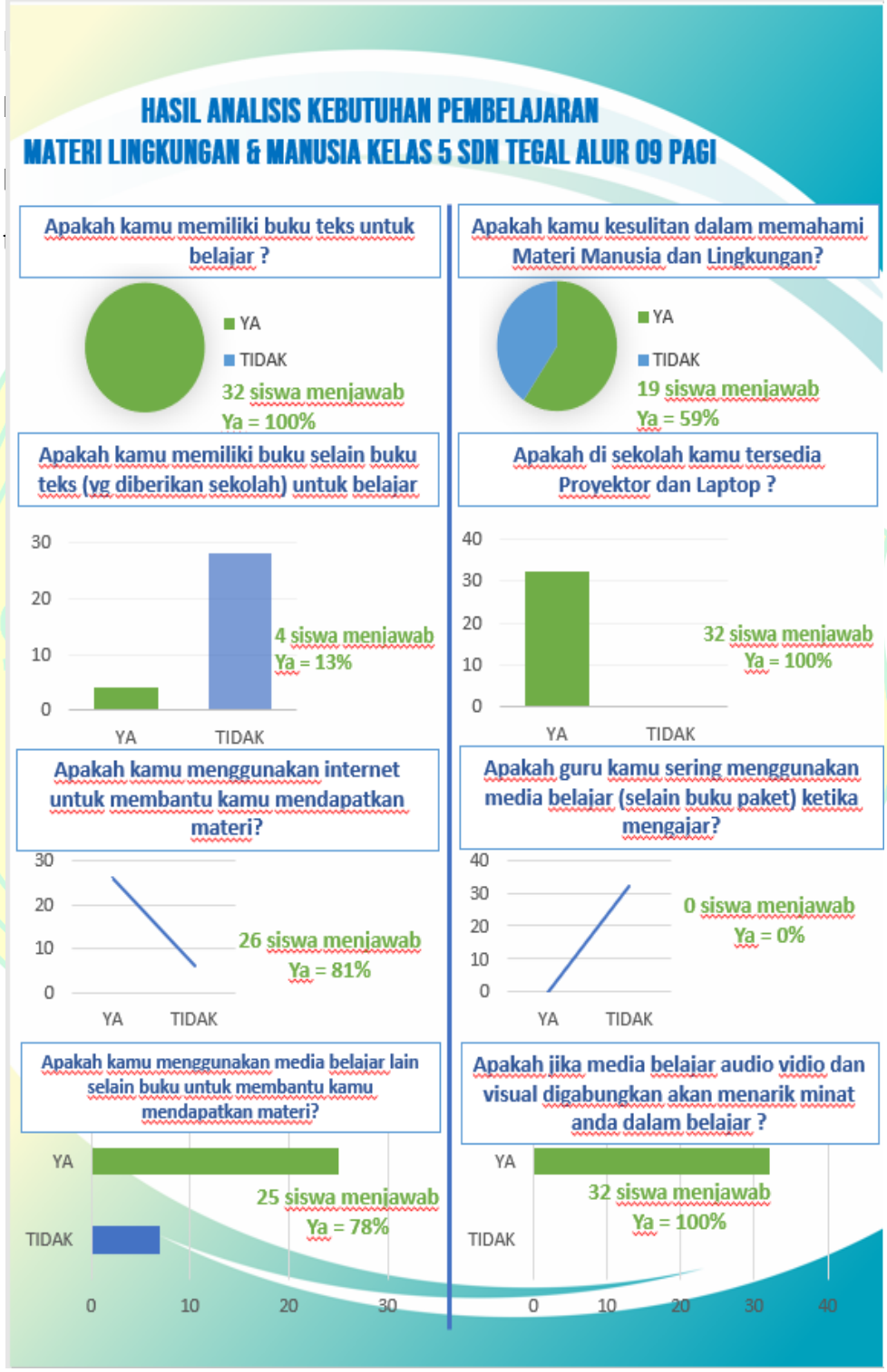
[3] Syaiful Sagala. Konsep dan Makna Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 68

[4] Fadhlurrahman Yughni,*Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game PAKPIKPOK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Ekosistem*,Jurnal Ilmu Alam Indonesia Volume X Nomor X, 2016

sebagai “perantara” yang menghubungkan antara guru atau instruktur dengan siswa. Dari definisi tersebut maka dapat dipahami pentingnya peran media untuk membantu proses komunikasi dari guru kepada siswa. Menurut Allen dalam (Daryanto, 2010: 17) media diklasifikasikan menjadi 9 kelompok, yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Dengan diklasifikasikannya media maka penggunaan media menjadi semakin mudah, guru hanya perlu menentukan media mana yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil survey peneliti menemukan penyebab rendahnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran pada Materi Tema Manusia dan Lingkungan di SDN Tegal Alur 09 Pagi cenderung berjalan monoton, dimana guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah dan sumber serta media belajar lain diperoleh dari perpustakaan sehingga menimbulkan kesan pembelajaran yang monoton bagi siswa siswi. Permasalahan selanjutnya terdapat fasilitas elektronik yang disediakan sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran namun berdasarkan hasil surver 100 % siswa mengajatakan bahwa guru jarang memanfaatkan media elektronik tersebut dalam pembelajaran. Hal ini menunjukan rendahnya pemanfaatan media pada pembelajaran yang dilakukan di SDN Tegal Alur 09 Pagi,

akibatnya siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran dan akhirnya siswa sulit memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan



Gambar 1.1 Hasil Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas 5 di SDN Tegal Alur 09 Pagi yaitu Ibu Ika Duasa Retavia Putri, S.Pd perihal pemanfaatan media pembelajaran di SDN Tegal Alur 09 Pagi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ika Duasa Retavia Putri, S.Pd yang menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran karena selain mengajar guru juga masih memiliki tugas administrasi dan juga ketidaktahuan guru dalam penggunaan berbagai software multimedia pembelajaran juga menjadi salah satu faktor mengapa media pembelajaran belum juga di manfaatkan secara optimal , namun disisi lain Bu Ika membenarkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas[5].

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada Materi Tema Manusia dan Lingkungan di SDN Tegal Alur 09 Pagi tentu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar. Tema merupakan mata pelajaran yang memiliki lingkup materi yang begitu luas. Pada materi manusia dan lingkungan terdiri atas 5 mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, SBDP dan dari setiap mata pelajaran yang ada terdiri atas kompetensi dasar yang harus di miliki siswa baik sedara sosial, spiritual, pengetahuan

[5] Wawancara dengan Ibu Ika Duasa Retavia & Ibu Kusniawati, tanggal 6 Januari 2020 di Ruang Guru

hingga keterampilan. Menurut Ibu Ika Duasa Retavia Putri,S.Pd banyaknya mata pelajaran dan kompetensi dasar dalam sebuah materi dirasa menjenuhkan sehingga dibutuhkan media dan metode pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi di SDN Tegal Alur 09 Pagi maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan software *Articulate Storyline* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline, movie, picture, character* dan lain-lain yang mudah digunakan[6]. Articulate Storyline ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan *slide, flash* (swf), video, dan karakter animasi menjadi satu. Articulate Storyline menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu

---

[6] Anonim, "Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD", https://pustekkom.kemdikbud.go.id/artic ulate-storyline-untuk-mediapembelajaran-guru-sd/ (diakses pada 6 Februari 2020 pukul 19.20).

pembuatan. Tampilannya yang sederhana akan memperudah guru dalam mengoperasikan.

Multimedia pembelajaran *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan selain itu dengan adanya *articulate Storyline* guru dapat lebih efisien waktu mengingat Tema 8 Sub tema 1 merupakan materi tengah semester genap namun karena adanya kegiatan ujian untuk kelas 6 seringkali menyita waktu siswa siswi kelas lainnya khususnya kelas 5 sehingga dengan adanya multimedia berbasis articulate ini akan mampu membantu guru mengatasi Gap tersebut . Menurut hasil penelitian Raharjo (1991) menunjukan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar. Namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Rusman, dkk., 2011: 65) [7]. Terkait Materi Tema Manusia dan Lingkungan, media pembelajaran *Articulate Storyline* yang menghadirkan konten gambar, video, dan animasi akan

[7] diakses pada tanggal 6 januari 2020 pukul 21:16 https://www.kompasiana.com/josehasibuan/5500cb2a8133119f19fa7ef6/peranan-multimedia-dan-alat-peraga-dalam-pembelajaran

mampu memberikan pengetahuan yang lebih lengkap karena mampu menghilangkan batas ruang dan waktu untuk melihat materi pembelajaran yang tidak dapat diperoleh didalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan *Multimedia* Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* untuk Siswa Kelas V".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan analisis yang telah diuraikan sebelumnya terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Adapun Identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Terbatasnya media belajar yang tersedia disekolah.
2. Tersedia Fasilitas Elektronik yang dapat menunjang kegiatan belajar berbasis proyeksi diam (Proyektor, Laptop dan *Sound*) tapi guru belum memanfaatkannya secara optimal.
3. Banyaknya beban kerja guru sehingga kurangnya waktu untuk membuat media belajar untuk dikelas.
4. Kurangnya Pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media belajar berbasis elektronik menyebabkan metode belajar yang digunakan masih konvensional (Ceramah /Diskusi).

5. Siswa membutuhkan inovasi belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan metode belajar yang digunakan masih konvensional.
6. Siswa lebih tertarik belajar menggunakan media belajar berbasis elektronik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.
7. Belum adanya pengembangan *Multimedia* berbasis *Articulate Storyline* yang digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Tegal Alur 09 Pagi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang diperoleh dari latar belakang, peneliti perlu melakukan pembatasan masalah terhadap identifikasi masalah yang ditemukan agar penelitian ini dapat lebih efektif dalam memberikan solusi terhadap masalah yang ada. Berikut adalah batasan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu , :

1. Banyaknya beban kerja guru sehingga kurangnya waktu untuk membuat media belajar untuk dikelas.
2. Siswa membutuhkan inovasi belajar guna meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan metode belajar yang digunakan masih konvensional.

3. Belum adanya pengembangan *Multimedia* berbasis *Articulate Storyline* yang digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Tegal Alur 09 Pagi.

D. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan *Multimedia* berbasis *Articulate Storyline* pada Tema 8 Kelas 5 Sub Tema 1 “Manusia dan Lingkungan”.

1. Jenis masalah : Bagaimana pengembangan *Multimedia* berbasis *Articulate Storyline* dapat menunjang tugas guru dalam menyampaikan materi tentang “Manusia dan Lingkungan” pada Tema 8 Subtema 1.
2. Sasaran : Guru dan Peserta didik kelas 5 semester 2
3. Tempat : SDN Tegal Alur 09 Pagi.

E. Rumusan Masalah

Setelah pembatasan masalah telah dirumuskan, selanjutnya peneliti merumuskan rumusan masalah secara sederhana untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Berikut rumusan masalah masalahnya :

1. Apa sajakah tugas dan fungsi guru di SDN Tegal Alur 09 Pagi?
2. Metode apakah yang digunakan guru dalam memberikan pengetahuan di kelas?
3. Bagaimana pengembangan *Multimedia* berbasis *Articulate Storyline* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Tema 8 sub tema 1 " Manusia dan Lingkungan" di SDN Tegal Alur 09 Pagi

F. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk *Multimedia* pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada Tema "Manusia dan Lingkungan"

G. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan , peneliti berharap dapat memiliki kegunaan terhadap pengembangan *multimedia* pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Kegunaan yang diharapkan dapa dikelompokan menjadi 2 jenis yaitu :

1. Kegunaan Praktis

A. Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi warga sekolah bahwa pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran kedalam pembelajaran agar tujuan belajar dapat lebih maksimal tercapat

B. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru terkait aplikasi Articulate Storyline yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran agar proses belajar dapat lebih interaktif dan efisien sehingga target pembelajaran guru dan siswa dapat tercapai.

C. Siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan media belajar articulate telah diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga lebih mudah memahami materi yang diajar karena terdapat kolaborasi Audio,Visual dalam media pembelajaran.

2. Kegunaan Teori

Dari hasil penelitian yang dibuat, penulis berharap dapat memberikan refrensi tambahan tentang bagi penelitian pengembangan selanjutnya.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA