

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21 saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berpengaruh dan memberi perubahan pada dunia pendidikan (Istiqomah dan Herlina, 2020, hal. 570). Perubahan ini bermaksud memperbaiki sistem pendidikan menjadi lebih bermutu guna menciptakan generasi muda yang siap akan perubahan dunia yang sangat cepat (Sari dkk, 2019, hal. 54). Hal ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga dapat bersaing dikancah global. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan yang ada. Menurut Dari, dkk (2018, hal. 181) menyatakan pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan suatu bangsa di masa yang akan datang.

Oleh sebab itu, sistem pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Nuzulia & Zain, 2020, hal. 67). Adapun menurut (Pristiwanti, dkk, 2022, hal. 1707) pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah suatu keterampilan dasar untuk mengubah tingkah laku seseorang dan menerapkan manusia berpikir positif, yang dapat diandalkan melalui pendidikan.

Sasaran yang utama pendidikan adalah manusia. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif, pasif dan positif dalam hidupnya sekarang dan yang akan datang. Dengan adanya pendidikan akan membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Kata manusia berasal dari bahasa sansekerta

“manu” dan dalam bahasa latin “mens” yang artinya berfikir, Berakal budi yang berarti manusia. Setiap manusia memiliki sifat hakikat sendiri (Syam S, 2021, hal. 45). Pendidikan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA menitik beratkan pada suatu proses percobaan untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini terjadi ketika pembelajaran IPA mampu meningkatkan proses berpikir siswa untuk memahami suatu konsep materi sehingga siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA bertujuan untuk membantu siswa menguasai sejumlah fakta dan konsep IPA yang dapat mengembangkan dan menanamkan sikap ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sekarang lebih dikenal dengan “*Sains*” merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta dan konsep saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Penemuan tersebut IPA sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. IPA dapat melatih siswa untuk berfikir logis, rasional, kritis, dan kreatif atau berfikir secara ilmiah. Pembelajaran IPA bukan hanya untuk menguasai sejumlah pengetahuan, tetapi juga harus menyediakan ruang yang cukup untuk tumbuh berkembangnya sikap ilmiah, berlatih melakukan proses pemecahan masalah, dan penerapannya dalam kehidupan nyata (Mahardhika, 2019, hal. 7). Salah satu materi didalam pembelajaran IPA yaitu membahas tentang Manusia dan Lingkungan yang Tercantum dalam buku tematik pada Tema 8 kelas V SD pada subtema manusia dan lingkungan pembelajaran ke 1 yaitu bagian siklus air. Jika pendidik menggunakan metode pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi padahal pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPA sangat dibutuhkan.

Pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk memahami suatu konsep tertentu. Seorang siswa telah memiliki pemahaman konsep apabila siswa telah menangkap makna atau arti dari suatu konsep (Suleman, 2013, hal. 5). Dari pendapat tersebut seorang siswa

yang mempunyai pemahaman ia akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna. Untuk mencapai pembelajaran IPA yang bermakna dan mampu mengaktifkan siswa untuk menguasai konsep-konsep materi pembelajaran IPA yang mampu diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari maka peran guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menyajikan pembelajaran IPA yang melibatkan siswa secara langsung.

Namun dalam kenyataannya ketika proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar masih banyak pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional di mana pembelajaran berpusat pada guru dan berjalan satu arah tanpa melibatkan siswa secara langsung (Nahdi, dkk, 2018, hal. 10). Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa guru kurang kreatif dalam pemilihan suatu media pembelajaran padahal seperti yang kita ketahui media ini memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Kemudian guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada pembelajaran IPA yang dilakukan di kelas kelas V SDN 78 Palembang diperoleh beberapa permasalahan diantaranya, pemahaman konsep siswa mengenai materi IPA dalam pembelajaran masih rendah atau belum dapat memahami materi dengan baik, karena guru masih terpaku dengan buku tanpa menggunakan media pembelajaran jadi siswa sulit memahami materi.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Nurmala, 2021) dengan judul pengembangan media *articulate storyline* 3 pada pembelajaran ipa berbasis stem untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. Hasil dari penelitian ini diperoleh presentase kelayakan penilaian dari ahli materi sebesar 79,8%, dengan kategori valid, penilaian ahli media sebesar 97,9%

dengan kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa sebesar 87,5 % dengan kategori sangat valid. Hasil respon siswa uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media *articulate storyline* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal itu sejalan dengan permasalahan yang peneliti temui di SDN 78 Palembang bahwasanya kurangnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi terutama pelajaran IPA tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran ke 1 siklus air hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa sulit untuk memahami materi. Maka pendidik harus memiliki media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pada buku teks. Salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam memvisualisasikan materi adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang menuntut siswa untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Salah satu bentuk interaksi siswa dengan menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab. Komputer atau kombinasi di antaranya yang berbentuk video interaktif (Amanda, 2019). Adapun salah satu media interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa adalah *Articulate Storyline*. hal tersebut didukung oleh Sasaki dan Sudarwanto (2021, hal. 1118) yang menyatakan bahwa *articulate storyline* adalah perangkat lunak yang menggunakan sistem *e-learning* yang fungsinya untuk sarana pembantu pembelajaran dengan desain yang interaktif.

Articulate Storyline merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam penyampaian materi secara interaktif dan menarik (Alperi & Handayani, 2021, hal. 388). Adapun menurut Sakti dan Ulianas (2018) mengemukakan penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline*, siswa akan lebih aktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya itu penggunaan media pembelajaran

Articulate Storyline juga bisa digunakan oleh pendidik. Adapun *Articulate Storyline* mendukung fitur pembuatan animasi dan memiliki *interface* yang simpel seperti *Power Point* hal tersebut didukung oleh Yasin dan Ducha (2017, hal. 169) fitur *Articulate Storyline* yang lengkap serta penggunaannya yang mudah layaknya *software Power Point* sehingga penggunaan *software* ini dapat menarik minat siswa dalam belajar. Sedangkan menurut penelitian Romadona (2021) media *articulate storyline* merupakan perangkat lunak atau *software* yang berperan sebagai media pendukung pembelajaran, fungsinya adalah untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *e-learning* dengan menggunakan proyek *storyline*.

Pembaruan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti yaitu pada basis dan materinya yang biasanya menggunakan aplikasi *canva*, *kingmaster* dan *capcut* namun kini peneliti menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* penggunaannya dapat melibatkan siswa secara langsung untuk menggali informasi materi pembelajaran dan dapat digunakan juga sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis. Selain itu dipenelitian lain hanya video animasi namun pada pengembangan ini peneliti menyelipkan soal evaluasi untuk mengetahui apakah siswa tersebut bisa memahami materi atau belum. Selain itu media ini berupa aplikasi yang dimana nanti siswa bisa mengaksesnya dirumah. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *Microsoft Power Point*, memungkinkan pendidik yang awam tentang media pembelajaran akan lebih mudah mengaplikasikan karena pembuatannya tidak membutuhkan bahasa pemrograman. *Articulate Storyline* menyediakan berbagai macam *template* yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes. Selain ppt dan soal latihan/ tes aplikasi *articulate storyline* juga bisa digunakan untuk membuat video animasi, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa mampu meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan antara lain :

- 1) Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
- 2) Guru jarang menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran.
- 3) Siswa kurang aktif ketika proses pembelajaran.
- 4) Pemahaman siswa terhadap materi IPA masih kurang
- 5) Siswa merasa bosan dan monoton dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Agar peneliti dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti memberikan pembatasan masalah yang akan diteliti, yakni:

- 1) Pengembangan dibatasi pada Model ADDIE dengan penelitian uji validasi dan kepratisian.
- 2) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada siswa Kelas V SD
hanya mencakup manusia dan lingkungan bagian siklus air.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD?

- 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritik

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan bahan studi lanjutan yang relevan, dapat juga digunakan sebagai relevansi terbaru terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD .

1.6.2 Secara Praktis

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman siswa agar mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

- 2) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Rencana produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi manusia dan lingkungan kelas V SD yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Adapun spesifikasinya sebagai berikut :

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* berupa video animasi dan kuis.
- 2) Materi pada media ini adalah muatan pelajaran IPA kelas V tentang Manusia dan lingkungan pada tema 8 sub tema 1 pembelajaran ke-1 bagian siklus air
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini berisi materi IPA yang menekankan pada pemahaman siswa.