

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan serangkaian proses yang terdiri dari berbagai komponen, salah satunya adalah interaksi seseorang dengan lingkungannya. Proses belajar dapat dikatakan berhasil jika ada perubahan tingkah laku dari seseorang yang disebabkan oleh bertambahnya tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut (Arsyad, 2014, hlm. 32) “salah satu proses belajar yang dilakukan secara formal dengan adanya proses pendidikan disekolah, yang mana pendidikan formal ini dilakukan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terarah dan terencana, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap”.

Di era globalisasi saat ini, menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas sendiri dapat dilihat dari sistem pendidikan yang berkualitas pula, dengan proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran bisa diartikan sebagai interaksi dari berbagai komponen pembelajaran, yang merupakan komponen utamanya ialah guru dan siswa. Guru merupakan individu yang memiliki tugas mengatur jalannya pembelajaran dari awal hingga akhir. Siswa adalah subjek penerima materi yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari adanya timbal balik antara guru dan siswa.

Berbagai macam pembaruan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas serta kuantitas pendidikan. Tentunya dalam meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai macam inovasi baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Maka dalam meningkatkan proses pembelajaran, untuk itu guru dituntut mampu membuat pembelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar dengan baik di dalam kelas maupun secara mandiri di rumah. Pendidikan berperan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan memiliki fungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan dapat

mengarahkan, mengembangkan serta membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, bukan hanya untuk individu melainkan untuk manusia lainnya.

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia, dengan multi kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik. Karena itulah, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang sehingga hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini selaras dengan UUSPN (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 Pasal 1) Pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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”.

Pendidikan pada dasarnya membutuhkan inovasi salah satunya pada pengembangan media pembelajaran serta metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton serta membosankan. Media pembelajaran ini contohnya *powerpoint*, video pembelajaran, dan lain-lain. Menimbang bahwa rata-rata guru belum memanfaatkan media yang efektif dan masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran dengan guru yang berceramah di depan kelas, yang membuat para siswa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media pengajaran merupakan alat bantu dalam mengajar, yaitu penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru (S Nasution, 2017, hlm. 7). Harmalik (1998) (dalam Arsyad, 2014, hlm. 10) mengemukakan bahwa “punggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan minat, motivasi, serta rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis siswa”. Sedangkan Arsyad (2014, hlm. 15) berpendapat, “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi di dalam proses belajar mengajar sehingga mampu menstimulus perhatian dan minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung”.

Lebih lanjut Arsyad (2014, hlm. 26) juga mengutarakan manfaat dari media-media pengajaran saat proses belajar mengajar sebagai berikut: (1) media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya, (3) media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (4) media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat dari Arsyad mengenai manfaat media pembelajaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Didasari oleh uraian dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Pengembangan dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Media serta metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa untuk menyerap materi-materi pembelajaran. Namun, pada kenyataannya tidak semua guru dapat mengembangkan media pembelajaran. Kemampuan dan pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan guru untuk berinovasi lebih.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Pasanggrahan Kabupaten Bandung, peneliti menemukan rendahnya motivasi belajar siswa khususnya pada tema yang menyangkut pembelajaran IPA, seperti yang dijelaskan oleh wali kelas V SDN Pasanggrahan bapak Dapid Irawan, S.Pd., Menjelaskan hampir 50% siswa masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Mengambil tindakan dari hal tersebut peneliti

melakukan pengamatan ke kelas dan menemukan rendahnya rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hal itu ditandai dengan aktivitas siswa yang lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa cenderung pasif bila diberikan pertanyaan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang kurang mendukung untuk terciptanya efektifitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan papan tulis serta LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media pembelajaran. Hal itu menyebabkan cenderung kurang interaktif dalam proses pembelajaran, menggunakan komunikasi secara verbal menjadikan siswa merasa jenuh dan bosan. Bersamaan dengan itu teknologi komputer belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, yang membuat turunnya motivasi serta minat belajar siswa. Terbatasnya pengetahuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi siklus air agar dapat disampaikan menggunakan visualisasi yang interaktif serta menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi di kelas V SDN Pasanggrahan Kabupaten Bandung tentu menjadi masalah pada proses belajar mengajar. Materi IPA pada pembelajaran tematik kelas V memiliki cakupan yang kompleks. Cakupan tersebut meliputi berbagai materi lainnya yang berkesinambungan dengan siklus air, menjadikan tantangan tersendiri bagi guru untuk dapat memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi tersebut. Menurut bapak Dapid Irawan, S.Pd., beberapa materi yang sering kali sulit dipahami oleh siswa yaitu mengenai proses terjadinya siklus air dan macam-macam daur hidrologi. Kedua materi tersebut seringkali sulit dipahami siswa karena materi siklus air memerlukan media yang dapat

menjelaskan istilah asing yang harus siswa gambarkan serta jelaskan di setiap tahapannya.

Articulate Storyline merupakan sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern yang berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Darmawan (dalam Setyaningsih dkk., 2020, hlm. 145) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh smart brainware secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, web personal maupun word processing, melalui templete yang di publish baik offline maupun online.

Menurut Amiroh (2019, hlm. 6) “*Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi”. Aplikasi ini sangat berguna untuk membuat modul e-learning interaktif maupun pembelajaran online. Tampilan dashboard Sekilas mirip dengan *Microsoft powerpoint*, tetapi menawarkan lebih banyak fungsionalitas dan opsi untuk penerbitan sebagai halaman web *Hipertext Markup Language Versi 5 (HTML5)*. *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk menghasilkan simulasi, kuis, interaksi *drag-and-drop*, rekaman layar, dan banyak objek e-learning lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

Kelebihan dari *Articulate storyline* yang merupakan *software authoring tools* yaitu memiliki beberapa persamaan dengan *Microsoft Powerpoint* akan tetapi *software* ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran yang sangat menarik karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk dapat menambah *quiz*, sehingga saat siswa mengoperasikan media mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran, dan juga produk *Articulate Storyline* ini bisa dipublikasikan ke berbagai bentuk *output*.

Berangkat dari penjelasan tersebut, maka perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi siklus air sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Apalagi, kegiatan

pembelajaran di SDN Pasanggrahan Kabupaten Bandung sudah cukup mendukung. Maka peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul: **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pasanggrahan Kabupaten Bandung.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mencatat beberapa masalah yang peneliti temukan yaitu:

1. Siswa menganggap kegiatan belajar mengajar berjalan membosankan, dan kurang menarik.
2. Siswa kurang melakukan aktivitas yang interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
3. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif.
4. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar siswa, yang dapat menunjang pembelajaran.

C. Batasan Masalah dan Pengembangan

Berdasar pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, peneliti perlu membatasi pengembangan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Batasan pengembangan merupakan kegiatan peneliti dalam membatasi pengembangan produk yang diteliti. Hal tersebut dikarenakan luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan yang ada, baik waktu, dana dan tenaga maka peneliti akan membatasi pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian ini ditujukan pada pengembangan suatu produk multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi IPA siklus air.
2. Penelitian ini dilaksanakan dan diuji coba secara terbatas di Kelas V SDN Pasanggrahan Kabupaten Bandung pada tahun ajaran 2021/2022.
3. Penilaian kelayakan multimedia dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon kemenarikan pendidik dan siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Apa media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran mengetahui siklus air?
2. Bagaimana validitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka perumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media interaktif dalam proses pembelajaran mengetahui siklus air.
2. Mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air.
3. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air.
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media interaktif *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dibuat untuk tema lingkungan sahabat kita pada KD 3.8 untuk kelas V SD/ MI kurikulum 2013.
2. Produk media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran digital yang menggunakan komputer dan web.

3. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* diupayakan menjadi media belajar yang dapat membantu siswa dan memudahkan dalam memahami materi pelajaran.
4. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat digunakan untuk belajar siswa secara terbimbing maupun mandiri.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menambah dan memperkaya wawasan mengenai media pembelajaran yang interaktif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Pendidik:

Sebagai sumber bacaan yang bermanfaat dalam menerapkan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*.

b. Bagi peserta didik:

Untuk Siswa dapat cepat memahami materi menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka dan juga meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran IPA yang disampaikan.

c. Bagi sekolah:

Dapat dimanfaatkan sekolah sebagai referensi media pembelajaran dan dalam meningkatkan mutu Pendidikan.

d. Bagi peneliti:

Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan media *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang interaktif.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pasanggrahan Kabupaten Bandung”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

1. Pengembangan, kata pengembangan mengacu pada upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Apabila dikaitkan dengan konteks dalam bidang pendidikan, pengembangan yaitu suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.
2. Media pembelajaran interaktif, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.
3. *Articulate Storyline 3*, merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *articulate storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*.