

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa hilang selama kehidupan manusia masih ada. Pendidikan pada dasarnya sudah ada sejak manusia ada di bumi ini. Pendidikan merupakan proses terus-menerus, tidak berhenti. Pendidikan merupakan hal penting dalam suatu negara yang tidak boleh dikesampingkan. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa 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 atau keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kebijakan merupakan masalah pilihan. Setiap kebijakan mengandung konsekuensi tertentu. Masalahnya, apakah semua pihak menyadari apa konsekuensi kebijakan tersebut, apakah kebijakan yang dibuat tersebut merugikan salah satu pihak ataukah tidak.

Berdasarkan hal diatas, Pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemajuan peserta didik. Agar kemajuan tersebut dapat dipertahankan, maka diperlukan Pola Pendidikan dari seorang pendidik yang kreatif dan berkualitas. Pola Pendidikan dapat dikatakan berjalan lancar jika beberapa aspek proses pengajaran berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Oleh sebab itu sangat jelas bahwa kebijakan pendidikan nasional sangat penting perannya di dalam melindungi dan memberikan pengawasan terhadap kegiatan pendidikan agar dapat berjalan sesuai dengan rencana untuk mencapai tujuan seperti yang diharapkan.

Maka dari itu pendidik yang kreatif dan berkualitas sangat dibutuhkan dalam menentukan media yang tepat untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada

proses pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan system pembelajaran. Salah satu alasan digunakannya media dalam proses pembelajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti taraf perkembangan, dimulai dari taraf berfikir konkrit menjadi abstrak, dimulai dari berfikir sederhana ke kompleks.

Didalam dunia Pendidikan IPTEK juga bertanggung jawab atas kemajuan dan perubahan didunia pendidikan. Semakin pentingnya teknologi informasi saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dunia pendidikan harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Hal ini terutama benar ketika memanfaatkan manfaat teknologi informasi dan komunikasi untuk keadaan pendidikan saat ini, khususnya dalam konteks pengajaran di kelas. Teknologi informasi memiliki banyak sekali aplikasi di bidang pendidikan. Globalisasi telah menyebabkan pergeseran dari pendidikan tradisional bergaya tatap muka ke pendidikan tinggi yang lebih kontemporer. Dimungkinkan untuk menggunakan teknologi informasi dalam pendidikan baik sebagai teknologi primer maupun sebagai teknologi pelengkap. Teknologi informasi digunakan sebagai sumber pengajaran dan fasilitas pengajaran.

Secara umum manfaat hadirnya media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengurangi kemungkinan kesalahpahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sekaligus untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan interaktif. Menurut S. Gerlach dan P. Ely dalam Daryanto (2010:8) ada tiga kelebihan media yaitu, kemampuan fiksatif artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat kemampuan menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan.

Menurut Agustini dkk (2016) rata-rata guru sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran yang masih digunakan bersifat konvensional, masih sedikit pendidik yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media. Pendidik harus memahami perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar. Dengan berbagai kelebihan media tentu akan sangat membantu untuk terciptanya pembelajaran yang menarik. Namun pemanfaatan media juga menyangkut beberapa unsur dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Perlunya sarana dan prasarana yang baik untuk menerapkan media, kesiapan peserta didik untuk proses pembelajaran, dan tentu perlunya seorang guru yang mampu mengoperasikan media yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil dari pengamatan yang peneliti amati, bahwa peneliti melihat di SDN Gekbrong 1 masih terdapat banyak sekali kekurangan. Dimana kekurangan di sekolah tersebut telah dipaparkan sebelumnya yaitu mengenai media pembelajaran yang masih sangat sederhana, bahkan masih bisa dikatakan sama sekali tidak memakai media di dalam pembelajaran. Guru di sekolah tersebut masih sangat mengandalkan pembelajaran konvensional yang dimana metode ceramah masih saja digunakan dengan mengandalkan sumber buku sebagai acuan dan tidak menggunakan media sama sekali didalam proses pembelajaran. Hal ini dapat memungkinkan terjadinya kesalahpahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru didalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut yang menjadi penyebab rendahnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Dimana proses pembelajarannya yang tidak menarik cenderung monoton sehingga guru hanya mengandalkan metode ceramah dan tidak melibatkan media sama sekali didalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu media pembelajaran *Articulate Storyline*. Media *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi yang kegunaannya untuk mempermudah jalannya proses presentasi yang bersifat interaktif, sehingga dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan dapat melihat respon peserta didik secara langsung, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Pratama & Batubara, 2021). *Articulate Storyline* ini cocok digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena media ini

menyediakan menu yang interaktif sehingga peserta didik dapat menggunakannya untuk menggali informasi tentang materi pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis.

Ada beberapa hal dalam penelitian ini, mengungkap bahwa *Articulate storyline* adalah Jenis software yang digunakan untuk kegiatan presentasi yang dilengkapi dengan bantuan template yang telah tersedia sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan atau dibuat sesuai kreativitas pengguna (Mas'adah, Wasis & Prastowo, 2019). *Articulate Storyline* memungkinkan kita membuat suatu framework mata kuliah dan bisa digunakan dalam pembuatan bahan ajar digital (Mallu & Samsuriah, 2020). *Articulate storyline* ini sebagai media interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran (Yumini & Rakhmawati, 2015) Begitupun penemuan penelitian Suhailah dkk (2021) mengungkap bahwa *Articulate Storyline* sebagai media interaktif yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur”**. Peneliti melihat bahwa masih kurangnya penggunaan media didalam pembelajaran dalam meningkat hasil belajar siswa. Diharapkan dari penelitian ini yang dilakukan di kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *articulate storyline* sebagai media pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang melibatkan siswa, sehingga siswa merasa bosan.
2. Guru hanya menggunakan media cetak seperti buku yang dijadikan sebagian acuan dalam pembelajaran.
3. Kurangnya pengaruh media pembelajaran pada hasil belajar siswa.

4. Kurangnya pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran berbasis media karena media pembelajaran kurang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur?
2. Bagaimana pengaruh dari media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur?
3. Bagaimana peningkatan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka tujuan penelitian yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.
3. Untuk mengetahui peningkatan media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan, dapat mendukung atau mempertegas penelitian ini, dan dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai media pembelajaran *Articulate Storyline*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hal positif dan menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan proses belajar mengajar dengan solusi menggunakan media *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit dalam proses belajar mengajar dan membantu guru dalam mengembangkan dan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan untuk siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan juga dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

d. Bagi peneliti

Dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran yang bermanfaat bagi dunia Pendidikan. Serta sebagai sarana belajar dalam upaya memberikan kontribusi di bidang Pendidikan.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari penyimpangan dari tujuan yang diharapkan dan menghindari penafsiran berbeda, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Media *Articulate Storyline*

Menurut Pratama & Batubara (2021: 460) media *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi yang kegunaannya untuk mempermudah jalannya proses presentasi yang bersifat interaktif, sehingga dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan dapat melihat respon peserta didik secara langsung, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Arwanda

dkk., 2020) *Articulate Storyline* adalah software untuk membantu membangun materi pembelajaran yang interaktif. Cara merencanakan sebuah *project storyline* yang menarik adalah dengan menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda bisa dari audio ataupun video.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan salah satu software pendukung dalam penyusunan media pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mengasah peserta didik untuk dapat bekerja sama baik dalam kelompok maupun antar kelompok. Media pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan salah satu media pembelajaran yang sengaja dibuat untuk mengemas sebuah pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005:3) Hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Lalu menurut Jihad dan Haris (2010:15) mendefinisikan, “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”. Sedangkan Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar juga dapat diartikan hasil dari proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat dari jerih payah siswa itu sendiri sesuai kemampuan yang ia miliki. Jadi dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan usaha sadar yang dicapai oleh siswa dengan pembuktian untuk mendapatkan umpan balik tentang daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar dalam pembelajaran.

G. Sistematika Skripsi

Pada penulisan sistematika skripsi ada V bab yaitu sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yaitu tentang latar belakang masalah yang dimana peneliti harus memaparkan mengenai topik atau isu yang diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi saat ini. Topik atau isu peneliti paparkan sesuai dengan hasil lapangan observasi dan wawancara kepada pihak yang terkait. Selanjutnya topik atau isu tersebut dibagi menjadi 6 bagian kedalam identifikasi masalah sehingga dapat memudahkan pemahaman. Isu tersebut dirumuskan kedalam 3 rumusan masalah sehingga dapat lebih spesifik dan menjadi satu dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah di jelaskan sebelumnya. Selanjutnya ada tujuan penelitian yang dimana dalam tujuan penelitian ini memperlihatkan pernyataan hasil yang diinginkan tercapai peneliti setelah melakukan penelitian. Tujuan penelitian ini masih berkaitan dengan rumusan masalah yang diatas. Adapun manfaat penelitian yaitu dibagi menjadi 2 bagian yang dimana ada manfaat secara teoritis dan ada manfaat secara praktis, manfaat secara teoritis yaitu manfaat hasil dari penelitian terhadap pengembangan ilmu atau materi pada suatu bidang ilmu. Sedangkan manfaat praktis yaitu diantaranya ada manfaat bagi peserta didik, pendidik, peneliti, dan bagi sekolah. Kemudian ada definisi operasional yang dimana memaparkan pembatasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu diantaranya pengaruh, media pembelajaran *articulate storyline* dan juga hasil belajar, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam mengkonsentrasikan pembahasan masalah. Dan yang terakhir pada bab 1 yaitu ada sistematika skripsi yang dimana menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya.

Bab II membahas tentang teori dan kerangka penelitian, dimana peneliti membahas lebih detail tentang pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *articulate storyline* dan hasil belajar didasarkan dan diperkuat oleh teori-teori menurut para ahli. Isi bab ini

menjelaskan masing-masing variabel yang harus diperiksa untuk menghubungkan mereka untuk membentuk skema, yaitu kerangka pikiran. Dalam kerangka pemikiran ini, asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian dirumuskan sesuai dengan isu dan variabel yang dipermasalahkan.

Bab III menjelaskan metode secara sistematis Digunakan oleh peneliti untuk menjawab permasalahan. Metode ini seperti metode penelitian, metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode kuantitatif dan kualitatif selain itu, ada rencana penelitian yang bisa melalui survei, percobaan, studi kuantitatif atau penelitian tindakan di kelas. Adapun populasi yang dijelaskan dalam bab ini dan sampel yang digunakan, termasuk lokasi sekolah yang digunakan dan jumlah peserta didik. Selanjutnya, peneliti menjelaskan prosedurnya mengumpulkan data untuk digunakan nanti dalam penelitian. Teknik analisis data yang juga berlaku untuk rumus masalah penelitian dan jenis data. Pada bab terakhir ini, prosedur penelitian, meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan dari penelitian.

Bab IV menguraikan dua unsur pokok, yaitu 1. hasil penelitian berdasarkan hasil berbagai kemungkinan bentuk pengolahan dan analisis data sesuai urutan rumusan masalah penelitian, dan 2. pembahasan hasil penelitian untuk menjawab seputar pertanyaan yang sudah dirumuskan.

Bab V merupakan bagian akhir dari skripsi yang dimana menjelaskan mengenai simpulan dan saran. Simpulan adalah uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait dan kepada peneliti selanjutnya yang beminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.