

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebijakan pemerintah saat ini menuntut sistem pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya yang dimana guru perlu meningkatkan hasil belajar siswanya untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) dalam standar pendidik dan tenaga kependidikan yang tertuang dalam Permendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 yaitu harus memiliki empat kompetensi inti yang ditetapkan oleh guru, khususnya bagi guru SD/MI. Terdapat empat kompetensi inti yang harus dimiliki guru yaitu meliputi: 1. Kompetensi Pendidikan. 2. Kemampuan Sosial, 3. Kemampuan Kepribadian, 4. Kemampuan Profesional. Masing-masing kompetensi inti tersebut memiliki kriteria yang harus dipenuhi guru, salah satunya adalah kriteria kompetensi pendidikan yang terkait dengan topik penelitian. Berikut terdapat beberapa standar kompetensi pedagogik yang sesuai dengan topik penelitian diantaranya:

1. Mampu mengelola pembelajaran peserta didik.
2. Perancangan pembelajaran
3. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Pendidikan menurut RUU Sisdiknas 2022 bab 2 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi pelajar dengan karakter Pancasila agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, berilmu dan bernalar kritis, berkebhinekaan, bergotong royong dan kreatif. Pembelajaran dapat dijadikan sebagai upaya untuk membentuk karakter seseorang, disadari atau tidak disadari dari lingkungan pendidikan yang diperolehnya. Pembelajaran dilakukan oleh seorang guru kepada siswa yang diharapkan dapat menjadi panutan, belajar, membimbing dan meningkatkan etika moral, serta menggali ilmu setiap individu.

Sistem pendidikan islam saat ini tidak lekang oleh waktu dan relevan seperti dulu. Pentingnya pendidikan dan pengetahuan dibahas dalam Al-Qur'an. Tanpa pendidikan akan ada penderitaan dalam kehidupan manusia. Al-Qur'an juga

mengatakan bahwa orang memiliki status yang tinggi ketika mereka berilmu. Sebagaimana pada Q.S. Al Mujadalah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“... Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat . . .”.

Dalam RUU Sisdiknas 2022, mengatakan bahwa pendidikan merupakan hak asasi manusia yang memberdayakan dan memerdekakan manusia untuk membangun kehidupan mandiri, secara individu, dan dalam lingkup keluarga, masyarakat, dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, setiap warna negara harus terjamin haknya untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas tanpa diskriminasi.

Pendidikan berbasis etnografis bagi budaya sunda yaitu (1) menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, (2) berperan serta secara optimal, (3) melaksanakan kegiatan belajar seumur hidup, dan (4) menguasai tingkah laku dan mengembangkan diri secara sehat (Kartadinata dalam Sudrajat 2015, hlm 121)

Berkaitan dengan hal tersebut pendidikan berbasis budaya Sunda lokal merupakan proses pendidikan yang penting dalam sistem persekolahan di Jawa Barat, karena nilai budaya sunda memiliki nilai pembentuk karakter yang sangat cocok dengan pemerintahan yaitu istilah “cageur, bageur, pinter dan singer”. Salah satu istilah tersebut adalah cerdas, artinya kita sebagai orang Sunda harus mengutamakan kemampuan ilmu dan wawasan yang luas untuk menjadikan pribadi yang berguna bagi nusa, bangsa dan agama.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebagai usaha dalam meningkatkan kemampuan manusia dan dengan melalui pendidikan dapat membentuk kepribadian manusia menjadi lebih baik. Dengan ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas dan mampu memiliki pemahaman dari suatu ilmu pengetahuan.

Gurung (2020) Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam konteks kemampuan HOTS dan kreativitas siswa, serta pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat

memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan aktif membangun pengetahuannya sendiri dan mengembangkan kecerdasan emosi siswa akan lebih banyak mendapatkan pengalaman yang membuat pembelajaran lebih bermakna (Kostiainen, 2018).

Kegiatan inti dalam proses pendidikan adalah pembelajaran, karena melalui kegiatan pembelajaran ini diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan yang dapat merubah tingkah laku dalam diri siswa, dan juga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar dengan sebaik-baiknya. Proses pembelajaran terjadi karena adanya tujuan yang akan dicapai. Guru yang profesional akan berusaha agar pembelajaran berhasil. Salah satu faktor agar proses pembelajaran tersebut berhasil adalah dengan adanya perencanaan pembelajaran yang dibuat guru. Melalui perencanaan tersebut guru dapat menentukan strategi yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perencanaan tersebut dapat membuat pembelajaran berlangsung secara sistematis. Proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan seadanya, akan tetapi berlangsung secara terarah dan terorganisir. Dengan demikian proses pembelajaran seharusnya memiliki perencanaan dan kekreatifan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan dalam pembelajaran agar dapat dikatakan bermakna.

Pengertian belajar dikemukakan oleh Abdurrahman (2014, hlm 42) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan merupakan hasil dari pengalaman sebelumnya atau belajar secara sadar atau terencana. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan setiap individu selama proses pendidikan untuk membawa perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran merupakan kegiatan proses dan bagian yang sangat esensial dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukan sekedar akumulasi pengetahuan, melainkan proses mental yang berlangsung dalam diri seseorang.

Hasil belajar seseorang yang terlibat dalam interaksi aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik (2014, hlm 36) hasil belajar adalah ketika seseorang telah belajar maka perilakunya akan berubah. Sedangkan hasil belajar menurut Gagne dan Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2016: 37) adalah kemampuan

seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu ranah pengetahuan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Utari, 2012)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan oleh guru kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, maka tidak lepas dari bagian komponen pembelajaran yang perlu direncanakan oleh guru. Salah satu bagian komponen pembelajaran tersebut tidak lepas dari proses pembelajaran yaitu media pembelajaran (Safriandono & Charis, 2014). Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dan tertarik untuk belajar (Karo & Rohani, 2018; Tafonao, 2018; Wahid *et al.*, 2020). Marwantoen (2015) menyatakan keberadaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meningkatnya minat siswa dalam proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin besar minat siswa terhadap proses pembelajaran, maka semakin besar pula hasil belajar siswa tersebut. Oleh karena itu, desain dan penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan dengan hasil pengamatan pada saat observasi yang dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2022 dan kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3 dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2022 s.d 30 Juni 2022 di SDN Babakan 04 bahwa pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas memiliki kecenderungan yang membosankan dimana guru lebih sering menyampaikan materi dengan cara ceramah tidak dengan diselingi media pembelajaran yang dapat menantang siswa untuk membuat tertarik dalam kegiatan pembelajaran serta diperoleh informasi bahwasannya pada mata pelajaran tematik belum memperoleh

hasil belajar yang maksimal. Adanya permasalahan tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan teknologi oleh guru, sehingga proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara seadanya.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan adanya solusi dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang penyajiannya menarik dan interaktif dengan tampilan visual dan dapat melibatkan siswa secara langsung untuk menggunakannya agar mencapai hasil yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran disini yaitu menggunakan teknologi dalam bentuk aplikasi *Articulate Storyline*. Dari model pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* ini merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media presentasi. Media pembelajaran tersebut dikemas dengan menyajikan materi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dari aplikasi tersebut siswa dapat menyimak sekaligus berinteraksi langsung pada saat pembelajaran, di dalam aplikasi tersebut disajikan secara menarik dalam berbentuk materi yang interaktif dan bervariasi. Amiroh (Herman & Ahmad, 2021) menjelaskan bahwa *Articulate Storyline* adalah salah satu multimedia yang mampu menciptakan media pembelajaran interaktif yang berasal dari gabungan teks, gambar, suara, video, grafik, dan animasi.

Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan di Sekolah Dasar harus dilakukan oleh guru yang profesional di bidangnya agar menghasilkan siswa yang berkualitas. Dalam melaksanakan suatu pembelajaran di sekolah seorang guru yang profesional ini dituntut untuk mampu mengikuti dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik sesuai dengan kebutuhan, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik agar meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian terdahulu oleh Purba, M., Sinaga, R., & Tanjung, S. (2020) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe *Scrambel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema daerah Tempat Tinggalku Kelas IV. Terdapat kecenderungan dalam pembelajaran yang membosankan sehingga membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik belum memperoleh hasil

belajar yang maksimal. Penelitian menggunakan *Pretest* dan *Posttest* dengan nilai rata-rata *Pretest* adalah 60,1 dan nilai rata-rata *Posttest* adalah 85,0. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *Scramble* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema daerah tempat tinggal subtema Lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan hasil penelitian yang relevan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya penguasaan guru dalam media pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi.
2. Penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Articulate Storyline* belum banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional.
4. Hasil belajar matematika masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* lebih baik daripada siswa yang menggunakan media interaktif?
2. Seberapa besar pengaruh aplikasi *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* lebih baik daripada siswa yang menggunakan media interaktif.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, sekolah, maupun peneliti. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah wawasan dan pemahaman mengenai media pembelajaran *Articulate Storyline* yang diterapkan pada siswa kelas IV, serta juga diharapkan bisa dapat diterapkan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar. Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

- 1) Membantu belajar mengajar siswa menjadi lebih menarik dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.
- 2) Membantu siswa agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.
- 3) Dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik.
- 4) Siswa dapat tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

- b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline*.
- 2) Membantu guru dalam mengembangkan kemampuan melalui metode eksperimen.

- c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat menghasilkan ide-ide baru maupun menumbuhkan semangat baru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Serta sekolah diharapkan juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar

pembelajaran dapat memberikan kegiatan yang aktif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermutu supaya sekolah dapat melahirkan siswa yang memiliki hasil belajar terbaik.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Matematika

Menurut (Suprijono, 2016, hlm 5) bentuk hasil belajar dapat berbentuk pola-pola perbuatan, internalisasi nilai-nilai, pemahaman terhadap pengertian- pengertian, terbentuknya sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dengan demikian, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara komprehensif, meliputi seluruh aspek kemanusiaan. Hasil belajar tersebut tidak dilihat secara terpisah-pisah, tetapi terintegrasi secara menyeluruh.

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses. Bagi peserta didik, belajar merupakan suatu kewajiban, adapun berhasil tidaknya sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Aunurrahman (2016, hlm 35) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian pendidikan mengenai kemajuan siswa setelah adanya aktivitas belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi sehingga apa yang menjadi tujuan sekolah tersebut dapat terpenuhi. *Articulate Storyline* ini merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Dalam membuat presentasi pada aplikasi tersebut membutuhkan keahlian dan kemampuan dalam seni, sehingga kedua kemampuan tersebut

akan dapat menghasilkan presentasi yang menarik dan siswa dapat belajar dengan tertarik.

Menurut Amiroh (Herman & Ahmad, 2021) *Articulate Storyline* adalah salah satu multimedia yang mampu menciptakan media pembelajaran interaktif yang berasal dari gabungan teks, gambar, suara, video, grafik, dan animasi.

Articulate Storyline ini dapat digunakan sebagai alat presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri dan bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang sudah disediakan di dalam aplikasinya dan dapat menyesuaikan karakter sesuai dengan kebutuhan. (Pratama, 2018, hlm 22)

Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah salah satu media interaktif dengan adanya template yang dapat digunakan secara langsung dan dibuat sendiri sesuai dengan kebutuhannya.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini menjelaskan mengenai bagian-bagian dari setiap bab yang terdapat di dalam isi skripsi, antara lain sebagai berikut:

Pada Bab I Pendahuluan skripsi ini berisi hal-hal mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah yang berdasarkan dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran bagian ini berisi tentang kajian teori yang berkaitan dengan judul skripsi atau terdapat pada variabel x dan variabel y. Kajian teori mengenai aplikasi *Articulate Storyline* dan Hasil Belajar Siswa.

Bab III Metode Penelitian bagian ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci mengenai jenis metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, waktu dan tempat pelaksanaan penelitian serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan bab ini menjelaskan mengenai temuan penelitian berdasarkan dengan hasil pengolahan dan analisis data yang

sesuai dengan urutan rumusan masalah peneliti sekaligus pembahasan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran pada bagian selanjutnya menjelaskan mengenai pemaknaan terhadap hasil analisis pada penelitian yang telah dilakukan dan disimpulkan menjadi kesimpulan dan saran.