

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

. Dunia pendidikan saat ini sudah memasuki abad 21, dimana sudah terdapat berbagai macam perubahan dari segala tatanan pendidikan. Abad 21 merupakan abad pengetahuan yang berfokus pada pengembangan secara menyeluruh pada sektor teknologi dan informasi. Pada abad 21 adanya arus globalisasi yang mengakibatkan persaingan ketat sehingga membutuhkan pengetahuan dan keterampilan. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan peserta didik.

Perubahan yang terjadi pada abad 21 begitu kompleks sehingga menuntut manusia untuk bergerak maju guna mengatasi permasalahan yang semakin sulit. Seiring berjalannya waktu banyak hal yang terus berubah seperti kemajuan IPTEK yang menjadi salah satu ciri saat abad 21. Selain itu, dalam aspek pendidikan juga terdapat perubahan yaitu dari segi pembelajaran sehingga membuat banyak perubahan. Pendidikan merupakan modal penting dan memiliki kedudukan yang sangat strategis bagi terwujudnya sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan mumpuni (Irwandi et al., 2017). Dalam hal ini aspek yang paling menunjang dalam penyampaian pembelajaran adalah aspek metode pembelajaran dan alat bantu pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika dapat ditinjau dari proses pembelajaran yang dirancang dan dijalankan secara profesional oleh pendidik.

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh pada dunia pendidikan khususnya dalam pembelajarannya. Menurut Rosenberg setidaknya ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu dari

pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, dari kertas ke online atau saluran, dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan dari waktu siklus ke waktu nyata, hal itu disebabkan oleh perkembangan pengguna internet yang kian pesat yang dipengaruhi oleh perkembangan media sosial dikalangan masyarakat (Sohibun & Ade, 2017). Karena dalam proses belajar dan mengajar interaksi tidak hanya antara pendidik dan peserta didik, tidak hanya dilakukan tatap muka tetapi dilakukan menggunakan media. Secara umum, teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran memiliki potensi untuk memberdayakan siswa, yaitu mendorong keterampilan belajar menuju keterampilan bernalar, keterampilan berkomunikasi secara tertulis dan lisan, serta keterampilan menemukan berbagai sumber belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang perlu guru lakukan. Pada saat ini guru dapat menggunakan media berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan adanya teknologi, akan memudahkan aktivitas masyarakat (Arwanda et al., 2020). Khususnya pada saat ini pembelajaran diadakan secara daring luring yang membuat akses tatap muka secara langsung menjadi terhambat akibat Pandemi *Covid* 19. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan media yang inovatif untuk mempermudah menyalurkan pesan dan penafsiran materi kepada peserta didik serta dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik.

Media merupakan bentuk nyata saluran dan proses transmisi informasi yang digunakan sebagai alat untuk menyajikan, merekam, membagikan, dan

mendistribusikan materi dan bahan ajar melalui rangsangan alat indra tertentu. *Asosiasi National Education of American* (NEA) yang dikutip AECT mengatakan bahwa media dalam lingkup pendidikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang menunjang proses pembelajaran (Pribadi, 2017). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat atau perantara dalam menyampaikan materi yang berfungsi untuk memaksimalkan peran pendidikan yang dimana didalamnya harus diperhatikan karena media pembelajaran interaktif mempengaruhi kemaksimalan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan.

Media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan mampu menyampaikan isi materi dengan jelas serta tujuan pembelajaran akan tercapai (Nurrita, 2018). Dengan adanya media pembelajaran, penyampaian materi dikemas menjadi menarik dan interaktif sehingga dapat mengurangi kemungkinan kesalahpahaman dalam penyampaian materi (Salam, 2017). Guru mampu menentukan media yang tepat sesuai kebutuhan peserta didik sehingga dalam penyampaian materi proses belajar menjadi bermakna dan materi yang tersampaikan mampu diterima dengan baik oleh peserta didik.

Media interaktif adalah gabungan dari dua atau lebih media seperti teks, video, grafik, audio, animasi, dan lain-lain yang dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran

berbasis multimedia akan membantu guru dalam menciptakan pola penyajian interaktif dan pembelajaran akan berkembang dengan baik sehingga akan diminati oleh peserta didik.

Selain itu media pembelajaran interaktif juga memiliki fungsi lainnya, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2017: 20). Setelah memahami penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif harus memiliki fungsi sebagai daya tarik untuk menarik perhatian peserta didik dan tidak hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku tetapi bisa menggunakan media visual sehingga minat belajar peserta didik menjadi tinggi dan mudah untuk memahami, mengingat, dan menangkap materi dengan cermat dengan media yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran interaktif sudah menggunakan teknologi yang mumpuni sesuai dengan zamannya sehingga dalam pengimplementasian teknologi abad 21 ini menghasilkan 4C (*Critical thinking dan problem solving, creativity, collaborative, and communication*) pada peserta didik (Septikasari, 2018). Media berbasis teknologi dibuat menggunakan komputer, laptop, PC, atau *Handphone*. Dalam bidang pendidikan komputer tidak hanya digunakan dalam bidang keadministrasian saja namun komputer juga digunakan dan diikutsetakan dalam pembuatan media pembelajaran (Istiqlal, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada Senin, 15 November 2021 di SDN Balekambang 01 Pagi dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 yaitu buku tematik, buku pena, buku

guru, buku mata pelajaran, dan *youtube*. Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*, *Whats App*, *google classroom*, *google meet*, dan *worksheet* sebagai media. Selama proses belajar guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga saat menjelaskan materi guru menggunakan *Whats App* atau *google meet* dan cenderung menggunakan metode ceramah dan menampilkan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*. Selain menjelaskan materi, guru memberikan tugas kepada peserta didik melalui *google form* dan *worksheet*.

Menurut ibu Setyo Rini S.Pd selaku guru wali kelas V di SDN Balekambang 01 Pagi mengatakan bahwa kendala yang dihadapi saat ini adalah media pembelajaran yang kurang memadai, karena di zaman sekarang guru butuh media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses belajar dikelas. Fasilitas untuk menunjang media pembelajaran berbasis teknologi juga kurang sehingga dalam kegiatan pembelajaran hanya mengandalkan guru dan peserta didik menjadi kurang fokus dalam belajar. Kurangnya fokus dalam belajar menyebabkan pemahaman peserta didik menjadi berkurang.

Sistem pembelajaran di SDN Balekambang 01 Pagi adalah daring-luring. Selama sistem daring, peserta didik kesulitan dalam pengumpulan tugas yang terlambat dan pemahaman materi. Saat pembelajaran *luring*, peserta didik tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga guru menyampaikan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar dan sulit untuk berkonsentrasi. Selain itu, metode pembelajaran yang

sering digunakan saat kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

Penyebab kesulitan belajar dan sulit untuk berkonsentrasi juga dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik. Hasil wawancara dengan ibu Setyo Rini mengatakan bahwa ada berbagai tipe peserta didik saat ini yaitu peserta didik menjadi malas belajar karena pandemi yang terlalu lama, pola belajar peserta didik menjadi berubah akibat pandemi Covid 19, peserta didik menjadi malas membaca teks yang panjang dan ada juga peserta didik yang rajin membaca namun kurang memahami isi teks sehingga tidak bisa memecahkan masalah dalam teks yang disajikan.

Dalam penilaian harian di tahun 2021, Ibu Setyo Rini berkata bahwa siswa kelas V SDN Balekambang 01 Pagi memiliki hasil yang cukup namun masih terdapat beberapa peserta didik yang nilainya rendah atau dibawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Balekambang 01 Pagi adalah 75. Penilaian harian yang telah dilakukan terhadap 32 siswa terdapat 22 siswa atau sebanyak 69% dikategorikan tuntas, sedangkan 10 siswa atau sebanyak 31% dikategorikan tidak tuntas KKM. Dari ketidaktuntasan hasil belajar peserta didik sebagian besar mengarah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kelas V untuk memperbaiki nilai peserta didik yang di bawah KKM dengan menggunakan media untuk menunjang pembelajaran agar berjalan efektif.

Dalam melakukan pembelajaran tematik secara daring-luring, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media dimana media tersebut dapat digunakan melalui HP android ataupun laptop. Media pembelajaran tersebut

adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V SD dalam pembelajaran tematik. *Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi dengan template yang tersedia guna menyampaikan informasi yang sudah dikemas dengan menarik. *Articulate storyline* berbeda dengan *software* (perangkat lunak). *Software* memiliki pengertian sebagai sebuah sistem program yang sudah diatur dan juga disusun sedemikian rupa, yang diajukan untuk memberikan perintah dalam komputer untuk menyelesaikan sebuah tugas dan sifat *software* yaitu tidak dapat dipegang secara fisik namun dapat dirasakan manfaatnya. Perbedaan *software* dan *articulate storyline* terdapat pada fungsinya. *Software* berfungsi sebagai syarat pembuatan media, sedangkan *articulate storyline* merupakan bentuk media interaktif dengan cara kerja *software* didalamnya .

Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini dimana semua pembelajaran sudah berbasis teknologi dan peserta didik dapat menggunakan media interaktif ini secara online dan offline ketika kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan bangkitnya motivasi dan minat peserta didik untuk belajar dan bermanfaat untuk menambah fokus dan pemahaman bagi peserta didik. Adanya media audio visual yang melibatkan indra penglihat dan pendengar membuat tingkat mengingat menjadi tinggi, sehingga media interaktif berbasis *articulate stoyline* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan penggunaan media audio visual dan tampilan yang menarik, media interaktif berbasis *articulate storyline* ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi peserta

didik yang malas belajar dan malas membaca teks panjang sesuai dengan permasalahan yang ada di SDN Balekambang 01 Pagi.

Articulate storyline memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point* namun *articulate storyline* memiliki keunggulan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Dari segi tampilan, *articulate storyline* memiliki tampilan yang simpel seperti *power poin* dan fitur lengkap seperti *flash* sehingga dapat membuat animasi. Hal tersebut akan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Selain tampilan yang simpel, *articulate storyline* juga memiliki beberapa fitur pendukung untuk membuat dan merancang media dengan mudah dan menarik. Media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat dipublikasikan dan diunduh melalui *playstore*. Media ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Serta media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat digunakan saat belajar di rumah.

Hasil penelitian yang dilakukan Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono (2021) dengan tujuan menghasilkan media interaktif berbasis *articulate storyline* tematik terhadap minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan mendapatkan hasil ahli media 78%, ahli materi 81%, hasil kemenarikan (angket respon siswa) 0,598 dengan predikat cukup valid, hasil realibilitas sebanyak 0,925 dengan predikat sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk layak digunakan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Tunjungsari Sekaringtyas (2021) tentang pengembangan media *interaktif web articulate storyline* pada pembelajaran IPA kelas V Sekolah

Dasar mendapatkan hasil ahli media 94,11% (sangat layak), ahli materi 95,3% (sangat layak), ahli desain pembelajaran 95,8% (sangat layak), Uji coba one to one 98,8%, uji coba small group 99,4%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan diatas, dan hasil dari wawancara terhadap guru kelas V peneliti memunculkan ide atau gagasan yang inovatif dalam pemanfaatan teknologi saat ini sebagai salah satu sumber belajar yang dirancang dan dikemas dalam sebuah Media Pembelajaran Interaktif. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Tema 6 subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Tema 6 subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Tema 6 subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan produk Media interaktif berbasis *articulate storyline* Tema 6 Subtema 1 yang valid ditinjau dari validasi ahli desain, ahli materi, dan ahli media.
2. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada Tema 6 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar yang menarik berdasarkan hasil angket respon siswa.
3. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *articulate storyline* pada Tema 6 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar yang efektif ditinjau dari lembar observasi guru dan siswa serta hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan sebagai hasil pengembangan berupa media interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berupa aplikasi yang dikemas dalam bentuk android yang dapat digunakan dalam smartphone atau laptop siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Spesifikasi perangkat lunak yang dihasilkan adalah media interaktif untuk kelas V Sekolah Dasar subtema 1.
3. Media interaktif tematik berfungsi sebagai alternatif sumber belajar untuk siswa di kelas V SD, khususnya materi di subtema 1 yang dikemas secara interaktif, menarik, dan inovatif. Sehingga isi program pembelajaran dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik yang aktif, menarik, dan menyenangkan yang memberikan pengalaman secara langsung melalui pembelajaran menggunakan produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline*.

4. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan berupa aplikasi *Articulate Storyline*. Produk yang dikembangkan berupa program media interaktif tematik yang berisi berbagai macam komponen seperti teks, gambar, grafik, video, warna, dan musik. Penjelasan mengenai isi program media pembelajaran sebagai berikut:
 - a) Dari segi tampilan layar pembuka, berisi judul “Tema 6 Subtema 1 Suhu dan Kalor” untuk kelas V SD.
 - b) Dari segi tampilan menu terdiri dari:
 - 1) Selamat datang yang berisi identitas pengguna media
 - 2) Petunjuk media, yang berisi tentang petunjuk dalam menggunakan media.
 - 3) Kompetensi, terdiri dari Kompetensi Inti.
 - 4) Materi pembelajaran, dipilih 1 subtema “Perpindahan Kalor di Sekitar kita”
 - 5) Evaluasi, yang berisi soal-soal latihan.
 - 6) Profil, yang berisi profil pengembang media.
 - 7) Games, yang berisi permainan sederhana yang berhubungan dengan materi.
 - 8) Media yang dikembangkan memuat komponen-komponen antara lain, teks, gambar, musik, warna, video, animasi, dan tombol navigasi interaktif.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan berupa media *Articulate Storyline* untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan hanya dibatasi untuk digunakan pada materi Tema 6 Subtema 1 di kelas V SDN Balekambang 01 Pagi.
- c. Penggunaan media interaktif ini digunakan pada siswa yang memiliki *smartphone* atau komputer saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi pokok bahasan pada tema 6 subtema 1.
 - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.
 - c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - d. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada tema 6 subtema 1 dan memanfaatkan perkembangan teknologi.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai alternatif sumber belajar bagi guru dalam memilih media pembelajaran untuk pembelajaran tematik pada kurikulum 2013.
 - b. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran tematik khususnya pada tema 6 subtema 1.

c. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan inovasi pembelajaran menggunakan pemanfaatan teknologi dengan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti *smartphone*, komputer atau laptop, alat peraga, atau media lainnya.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis media sebagai bekal untuk pembelajaran tematik di sekolah.

5. Peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang akan diteliti guna menyempurnakan penelitian yang telah ada serta mengembangkan atau menghasilkan produk baru dalam pembelajaran di sekolah.

G. Definisi Operasional

1. Media interaktif adalah gabungan dari dua atau lebih media seperti teks, video, grafik, audio, animasi, dan lain-lain yang dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

2. *Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi dengan template yang tersedia guna menyampaikan informasi yang sudah dikemas dengan menarik.
3. Pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari lintas mata pelajaran yang berbeda-beda. Terdapat tiga pendekatan dalam penerapan pembelajaran tematik yaitu penentuan berdasarkan keterkaitan antar mata pelajaran yang dipadukan dalam kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tema.
4. Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* adalah suatu media yang sudah dikemas dalam satu aplikasi pembelajaran interaktif untuk menyampaikan informasi atau materi terhadap peserta didik. Media ini memiliki tampilan simple yang hampir sama dengan *Microsoft Power Point* dan memiliki fitur lengkap seperti flash serta dapat dipublikasikan ke berbagai bentuk output seperti media berbasis web (html5) atau bentuk file aplikasi yang dapat dioperasikan diberbagai perangkat seperti laptop, tablet, komputer, dan *smartphone*.