

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang bermakna untuk mensejahterakan suatu bangsa dan negara, demikian merupakan upaya untuk berkompetisi antar bangsa lain dalam hal perkembangan teknologi saat ini (Ardiansyah et al., 2019). Keinginan kuat pemerintah untuk mensejahterakan bangsa dengan menjadikannya suatu negara yang memiliki kualitas dan berdaya saing, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Perkembangan teknologi mendorong terjadinya banyak perubahan, salah satunya pada dunia pendidikan, perkembangan ini jelas terlihat semenjak pandemi 2020 yang mengharuskan melaksanakan kegiatan belajar dari rumah membuat pelajar baik dari tingkat Sekolah Dasar hingga Mahasiswa menghabiskan waktunya lebih banyak dengan gawai dan teknologi lainnya. Hal ini mempengaruhi sistem pembelajaran berubah dari pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran *online* (dalam jaringan) dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa penggunaan media pembelajaran berbasis

digital berupa audio visual, *classroom*, *e-learning* dan sejenisnya. Menurut Anggraeny (2020) pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar. Sehingga pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan ketertarikan siswa agar siswa memiliki partisipasi yang antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui berbagai aplikasi (Agustian & Salsabila, 2021). Penggunaan teknologi sebagai media dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa, siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional (Junaidi, 2019). Sehingga diperlukan adanya pengembangan media berbasis teknologi informasi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Anggraeny (2020) Pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karna materi yang disampaikan menarik perhatian peserta didik, oleh karena itu media pembelajaran menjadi salah satu pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu guru menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Pengembangan sebuah media pembelajaran diperlukan adanya analisis kebutuhan. Pengembangan suatu media pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahapan, disesuaikan dengan desain intruksional yang akan digunakan. Secara umum tahapan awal dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah melakukan analisis kebutuhan (Negara et al., 2019). Analisis kebutuhan merupakan proses sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi kondisi aktual dan yang diharapkan, serta menetapkan prioritas tindakan. Analisa kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan serta harapan terhadap media pembelajaran yang akan dibuat (Tambunan, 2021). Sedangkan menurut Astuti (2022) analisis kebutuhan adalah proses awal dari kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang ada dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ditemui oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas, dengan tujuan mengetahui tingkat urgensi permasalahan tersebut perlu dikembangkan atau tidak. Sehingga media pembelajaran yang akan dibuat lebih sesuai dengan kebutuhan yang ada berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi melalui analisis kebutuhan. Dalam hal ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan media dilakukan dengan metode observasi dan wawancara.

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang perlu dihadirkan dalam pembelajaran dan mengetahui masalah-masalah yang

terdapat dalam proses pembelajaran IPAS. Kebutuhan siswa dalam pembelajaran meliputi tiga aspek, yaitu 1) Kesiapan belajar, 2) Minat dan 3) Gaya belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Mei 2023 dengan guru kelas IV SDN 4 Trimoharjo, diperoleh bahwa pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media cetak seperti poster, gambar yang tersedia di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik cenderung membuat siswa bosan dan kurang bersemangat pada saat pembelajaran. Beberapa siswa tidak memperhatikan dengan baik materi ataupun penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, siswa mengerjakan pekerjaan lain diluar mata pelajaran, siswa yang ribut mengobrol dengan teman sebangkunya, sebagian siswa kurang memahami materi yang disampaikan hal tersebut terlihat pada saat guru bertanya jawab dengan siswa, sebagian siswa lupa dengan materi yang disampaikan. Sehingga membuat beberapa siswa hanya mendapat nilai KKTP dibawah 68. Guru atas perannya sebagai pendidik bukan sekedar mengajarkan ilmu pengetahuan akan tetapi mampu mewujudkan kondisi belajar yang menggembirakan serta menarik perhatian. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat siswa belum bisa menangkap materi dengan jelas karena dalam guru menyampaikan materi kurang didukung dengan sumber belajar yang relevan, sehingga materi yang diterima siswa masih bersifat abstrak.

Materi dalam mata pelajaran IPAS tidaklah bersifat menghafal belaka, tetapi lebih dari itu semua yaitu menyajikan konsep universal melalui analisis mengenai individu dan lingkungannya. Materi tersebut memiliki rangkaian kajian ilmu pengetahuan sosial yang di dalamnya menjelaskan mengenai keberagaman jenis suku, budaya, etnis, ras, agama dan adat istiadat yang berbeda di Indonesia. Pada mata pelajaran IPAS di kelas IV materi Indonesiaku kaya budaya memiliki capaian pembelajaran yaitu, mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing, mengetahui cara melestarikan budaya dan kearifan lokal, mengetahui manfaat warisan budaya dan kearifan lokal. Pada materi ini siswa diharapkan mampu mempelajari tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di tempat tinggal mereka masing-masing. Melestarikan budaya yang ada dan memiliki sifat toleransi terhadap budaya yang berbeda.

Menurut Mardani (2019) siswa pada usia 9-10 tahun atau pada masa kelas IV sekolah dasar masih cenderung ingin bermain, lebih tertarik dengan permainan, gambar, warna dan animasi. Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan media yang akan membuat pembelajaran lebih menarik. Menurut Mardani (2019) Dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, mengingat banyaknya fungsi media dalam kegiatan pembelajaran, antara lain, dapat memvisualkan kejadian yang terjadi di masyarakat, dapat membangkitkan motivasi siswa, dapat memfungsikan seluruh indera siswa, dan dapat mendekatkan dunia konsep dengan realita.

Perbedaan individu setiap siswa merupakan salah satu perbedaan yang kerap dilupakan oleh lembaga pendidikan adalah perbedaan siswa dalam gaya belajar. Gaya belajar ini penting untuk diperhatikan karena gaya belajar siswa adalah cara siswa dalam memahami, memproses dan menelaah informasi yang disampaikan oleh guru (Mulia, 2019). Terdapat tiga gaya belajar siswa ditinjau dari sensori, para ahli berpendapat gaya belajar yaitu dengan melihat (visual), mendengar (auditori), dan praga (kinestetik) (Silitonga & Magdalena, 2020). Melihat beragamnya gaya belajar siswa, maka sebaiknya pendidik dapat memberikan sebuah pembelajaran yang tepat dalam membantu siswa belajar, karena ketiga gaya belajar tersebut juga berpengaruh secara signifikan dalam prestasi belajar mereka (Bire et al., 2014). Tugas pendidik bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja tanpa menghiraukan bagaimana hasilnya, siswa bisa memahami atau tidak bukan suatu hal yang penting. Hal semacam ini bukanlah guru yang baik, sudah menjadi tanggung jawab bagi semua guru berusaha agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa bahkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka (Mulia, 2019).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mendesain pembelajaran yang bisa memahami gaya belajar anak tersebut, yaitu menentukan media pembelajaran yang tidak berpihak pada satu gaya belajar seperti gaya belajar audio saja. Namun, media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik harus dapat memahami semua gaya belajar siswa (Mulia, 2019). Gaya belajar siswa kelas IV SDN 4 Trimoharjo yang beragam seperti dengan melihat (visual),

dan mendengar (auditori). Diperlukan media yang dapat memfasilitasi keduanya. Media interaktif “Budaya Indonesia” menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi yang dibuat semenarik mungkin tentunya sesuai dengan materi IPAS kelas IV. Hal tersebut mencakup semua gaya belajar siswa SDN 4 Trimoharjo. Media tersebut dikembangkan dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3*.

Articulate storyline 3 dihadirkan sebagai *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan. Tampilannya yang sederhana dan menyerupai *microsoft powerpoint*, memungkinkan guru yang awam dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan lebih mudah. Pembuatan media pembelajaran tidak memerlukan bahasa pemrograman/*script*, *tools* yang ada sangat mudah di pahami dan mirip dengan *software* pembuat media interaktif yang lain (Gunawan et al., 2022). Penelitian Pratama (2018) dilakukan dengan mengembangkan *Articulate Storyline* dalam bentuk tutorial gambar grafik yang dalam medianya hanya menggunakan gambar dan teks dalam penyampaian materinya. Sedangkan penelitian Hidayatullah & Rakhmawati (2016) dalam mengembangkan *software* ini peneliti menggunakan kombinasi grafik dan gambar dalam penyampaian materinya. Berbeda dengan kedua penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* yang akan mengkombinasikan tidak hanya antara gambar dan teks saja tetapi juga ditambahkan penggunaan audio dan animasi dalam proses pengembangannya. Penambahan komponen dalam pengembangan media

interaktif *Articulate Storyline 3* nantinya dapat menghasilkan media interaktif yang lebih menarik.

Pembelajaran menggunakan media interaktif *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dapat memahami materi dengan mudah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka permasalahan pada penelitian ini yaitu.

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat.
2. Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya, siswa yang kurang memperhatikan guru saat penyampaian materi, ribut mengobrol dengan teman sebangkunya.
3. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan hal tersebut terlihat pada saat guru bertanya jawab dengan siswa, sebagian siswa lupa dengan materi yang disampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat fokus dan terarah serta pembahasan tidak terlalu luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan yang dilakukan belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 4 Trimoharjo.

D. Rumusan Masalah

Penelitian merumuskan masalah yang akan diteliti didalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil pengembangan produk media interatif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” bagi siswa kelas IV SDN 4 Trimoharjo?
2. Bagaimana kualitas produk media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” bagi siswa kelas IV SDN 4 Trimoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan produk media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” bagi siswa kelas IV SDN 4 Trimoharjo
2. Untuk mendeskripsikan kualitas produk media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” bagi siswa kelas IV SDN 4 Trimoharjo

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini diantaranya sebagai berikut.

1. Media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” terdiri atas teks, gambar, audio, animasi dan video yang di gabungkan dengan hasil akhir berupa audio visual.
2. Media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” mencakup beberapa komponen dan fitur untuk menjalankannya, antara lain.
 - a. Halaman Awal

- b. Halaman Masuk
 - c. Halaman Menu Utama
 - d. Halaman Petunjuk
 - e. Halaman Tujuan Pembelajaran
 - f. Halaman Materi
 - g. Halaman Latihan soal
 - h. Halaman Kuis
 - i. Halaman Profil Pengembang
3. Media *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” menggunakan ukuran 720 x 405 (16:9) karena disesuaikan dengan ukuran layar *smartphone*, tablet dan laptop.
 4. Spesifikasi *smartphone* untuk dapat menginstal media *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” adalah minimal memiliki ruang penyimpanan 16 GB dan RAM 2 GB.
 5. Media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” yang memuat materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan cakupan pembahasan diantaranya adalah.
 - a. Pengantar Materi Indonesiaku Kaya Budaya
 - b. Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku
 - c. Kekayaan Budaya Indonesia
 - d. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya
 6. *Storyboard* terlampir dalam halaman 59.

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan dari spesifikasi media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia”, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan peneliti.

1. Bagi siswa

Dengan adanya media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” ini dapat mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

2. Bagi guru

Media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” ini dapat dijadikan sumber belajar yang dapat digunakan guru di sekolah.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan mengenai media pembelajaran khususnya dalam mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” di desain secara menarik dengan tujuan siswa tertarik memperhatikan isi materi.

- b. Pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” menekankan isi materi dengan menggabungkan antara mata pelajaran dan permainan.
 - c. Pengembangan media interaktif *Articulate Storyline 3* “Budaya Indonesia” dapat dijalankan melalui *website* dan aplikasi *smartphone*.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Keterbatasan materi IPAS hanya pada materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV Sekolah Dasar.
 - b. Keterbatasan uji coba hanya pada satu kelas saja.
 - c. Tahap pengembangan tidak sampai pada tahap implementasi