

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring bertambahnya zaman maka bertambah pula teknologi yang semakin canggih. Teknologi yang berkembang tidak hanya didunia komputer tetapi teknologi juga masuk ke dalam dunia pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Tonder *et al* dalam Lestari, (2018) menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas). Rahmaniah (2022) menyatakan bahwa teknologi di dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapainya hasil yang diinginkan. Berdasarkan keterangan diatas teknologi dalam dunia pendidikan adalah sarana untuk mendukung pembelajaran baik alat informasi maupun pembelajaran untuk tercapainya hasil yang diinginkan.

Perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan dapat dilakukan melalui kurikulum. Seiring berjalannya waktu maka kurikulum mengalami perubahan. Pada saat ini terdapat kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Nurbani (2022) menyatakan bahwa kurikulum Merdeka adalah kebijakan terobosan yang di luncurkan oleh menteri pendidikan Nadiem Makarim, yang bertujuan untuk

mengembalikan otoritas pengelolaan pendidikan kepada sekolah dan pemerintah daerah. Kurikulum merdeka merupakan slogan pendidikan yang saat ini sedang digalakkan oleh Mendikbud. Prinsip kurikulum merdeka diharapkan dapat mempercepat proses reformasi Pendidikan di Indonesia. Ammas (2021) menyatakan bahwa sistem Pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peserta didik memiliki keterampilan yang mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif, serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui Pendidikan yaitu dengan membuat media pembelajaran. Nurfadhillah *et al* (2021) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik maka diperlukannya media pembelajaran yang membantu peserta didik lebih efisien dalam proses menerima ilmu pengetahuan. Setiyawan (2020) media berperan dan berfungsi sebagai pengatur aliran informasi dari guru kepada peserta didik dan sebaliknya dalam pelaksanaan pembelajaran yang mana pengajar memiliki peran penting sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi tersebut secara optimal. Hal ini sangat penting karena dengan media diharapkan siswa dapat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar dari

guru kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan secara optimal dan dapat merangsang perhatian dan minat belajar.

Pemilihan media pembelajaran seharusnya memenuhi karakteristik media. Chotib (2018) menyatakan bahwa terdapat empat faktor dalam pemilihan media pembelajaran yaitu pertama dalam ketersediaan sumber setempat artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri; kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya; ketiga adalah faktor yang menyangkut keluasan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan di pindahkan; keempat efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik media pembelajaran harus praktis, dapat digunakan dimana saja dan memiliki ketahanan dalam waktu jangka Panjang. Karena media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis teknologi maka media tersebut memenuhi faktor yang terdapat pada keterangan diatas.

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam. Jenis media pembelajaran menurut Magdalena (2013) dalam Magdalena, *et, al* (2021) terdapat enam jenis yaitu: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur). Sedangkan menurut, Indriani *at al* (2021) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok

berdasarkan perkembangan teknologi, di antaranya media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil berbasis komputer, dan media hasil teknologi gabungan atau multimedia interaktif. Keterangan diatas jenis media pembelajaran meliputi: media cetak, media audio, media visual, media audio-visual, media berbasis komputer, dan media hasil teknologi gabungan. Berdasarkan keterangan diatas maka media pembelajaran *Articulate Storyline* termasuk kedalam kelompok media hasil teknologi gabungan atau multimedia interaktif.

*Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Penggunaan *Articulate Storyline* disesuaikan dengan kurikulum merdeka dimana kurikulum Merdeka di desain dalam pembelajaran untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stress dan bebas tekanan. *Articulate Storyline* sesuai dengan karakteristik peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajar, *Articulate Storyline* didesain untuk pembelajaran mandiri yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, dan inovasi pembelajaran mandiri sehingga proses pembelajaran peserta didik lebih kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran yang menggunakan *Software Articulate Storyline* menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, *slide*, video, audio dan animasi sehingga pembelajaran lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau kuis secara interaktif. Darnawati, *at, al*, (2019) dalam

Firdawela dan Reinita, (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu pendidik menyampaikan materi yang sulit untuk disampaikan. Rianto (2020) mengatakan bahwa penggunaan perangkat lunak seperti ini layak nya membuat pembelajaran *power point* namun dikombinasikan dengan dengan fungsi *trigger* tanpa pengkodean yang mudah digunakan untuk memfungsikan tombol-tombol navigasi. Hasil dari media ini berupa *Softfile Html5*. Media pembelajaran berbasis teknologi sangatlah fleksibel, tidak membutuhkan ruang yang besar, dan mudah dibawa kemana-mana.

Berdasarkan data studi pendahuluan dari guru kelas 4 SD Muhammadiyah Ambarbinangun terdapat guru yang terkendala dalam pengetahuan tentang IT. Hal tersebut sejalan dengan Sahelatua *et al* (2018) menyatakan bahwa kendala guru dalam memanfaatkan teknologi adalah kurangnya pengetahuan guru tentang media berbasis teknologi, jaringan internet yang tidak stabil, dan tidak adanya kewajiban dari pihak sekolah agar guru mengajar menggunakan teknologi. Keterangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan teknologi belum maksimal.

Hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu, 06 April 2022 kepada Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Ambarbinangun bahwa sekolah tersebut belum mengembangkan dan mengenal *software Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran serta tidak ada pelatihan tentang aplikasi *Articulate Storyline*.

Sebelumnya sekolah tersebut hanya melakukan pelatihan menggunakan *Aplikasi Kinemaster*. Adapun hasil wawancara terhadap guru kelas 4 belum pernah mengembangkan media pembelajaran tersebut dan baru mengetahui bahwa jika ada media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* tersebut. Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dalam menyampaikan materi menggunakan media *power point*, *youtube*, dan video. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA materi perubahan iklim.

Data yang diperoleh pada ulangan harian kelas 4 yang dilakukan pada semester dua, Jumat, 08 April 2022 dengan nilai rata-rata pelajaran IPA materi macam-macam gaya adalah 75,41%, nilai rata-rata materi perubahan iklim adalah 53,75%. Sedangkan data nilai rata-rata materi tumbuhan hijau adalah 86,91% dilakukan pada semester satu. Berdasarkan data nilai di atas dapat disimpulkan bahwa materi perubahan iklim memiliki nilai yang rendah yaitu 53,75% dibandingkan dengan materi lainnya.

Materi perubahan iklim menjadi salah satu materi pembelajaran di Sekolah Dasar. Rejekiingrum (2014) perubahan iklim adalah kondisi beberapa unsur iklim yang *magnitude* atau intensitasnya cenderung berubah atau menyimpang dari dinamika dan kondisi rata-rata menuju ke arah (trend) tertentu (meningkat atau menurun). Penyebab perubahan iklim adalah kegiatan manusia (antropogenik) yang berkaitan dengan meningkatnya emisi gas rumah kaca. Dampak perubahan iklim terhadap sumber daya terjadinya alih fungsi lahan dari hutan menjadi lahan pertanian dan dari lahan pertanian menjadi lahan non pertanian.

Disesuaikan dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Menurut Abdul (2009) dalam Burhaein (2017) menyatakan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar yaitu umumnya anak senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan praktik langsung. Untuk itu peneliti memanfaatkan teknologi yang berbasis *Articulate Storyline* dalam dunia pendidikan. Dimana pada media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, dalam setiap *slide* atau *scene* terdapat penjelasan materi, gambar atau animasi, video pendukung pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Kelas IV Materi Perubahan Iklim Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Muhammadiyah Ambarbinangun”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan di atas, ada beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum maksimal dilakukan oleh guru.
2. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* di SD Muhammadiyah Ambarbinangun.
3. Sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi perubahan iklim.

4. Hasil belajar materi perubahan iklim 53,75% lebih rendah dari hasil belajar pada materi lainnya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas penelitian ini dibatasi pada permasalahan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada kelas IV materi perubahan iklim untuk meningkatkan hasil belajar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas yang telah diuraikan ada beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi perubahan iklim?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi perubahan iklim?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Articulate storyline* pada materi perubahan iklim terhadap hasil belajar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah di uraian ada beberapa tujuan masalah sebagai berikut:



1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada materi perubahan iklim.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi perubahan iklim.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi perubahan iklim terhadap hasil belajar siswa.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Software Articulate Storyline*. Untuk kelas 4 untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar. Berikut adalah spesifikasi media pembelajaran *Articulate Storyline*:

### **1. Spesifikasi Konten**

#### **a. Capaian Pembelajaran (CP)**

Berdasarkan materi perubahan iklim kelas IV terdapat beberapa capaian pembelajaran pada meliputi:

1. Menuliskan faktor yang mempengaruhi perubahan iklim.
2. Menyimpulkan dampak perubahan iklim terhadap sumber daya alam.
3. Menjelaskan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam akibat perubahan iklim.

4. Menyebutkan upaya pelestarian sumber daya.

b. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Berdasarkan capaian pembelajaran diatas terdapat beberapa alur tujuan pembelajaran materi perubahan iklim kelas IV:

- 1) Menuliskan faktor yang mempengaruhi perubahan iklim.
- 2) Menyimpulkan dampak perubahan iklim terhadap sumber daya alam.
- 3) Menjelaskan upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam akibat perubahan iklim
- 4) Menyebutkan upaya pelestarian sumber daya.

c. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi di atas ada beberapa tujuan pembelajaran materi perubahan iklim kelas IV sebagai berikut:

- 1) Setelah membaca teks, siswa dapat menuliskan faktor yang mempengaruhi perubahan iklim
- 2) Setelah membaca teks, siswa dapat menyebutkan macam-macam upaya pelestarian sumber daya alam.
- 3) . Dengan membaca teks, siswa menyimpulkan perubahan iklim terhadap sumber daya alam.

- 4) Dengan mengamati video dan teks, siswa dapat menjelaskan keseimbangan dan pelestarian sumber daya akibat perubahan iklim.

## 2. Spesifikasi Dimensi *Articulate Storyline*

- a) Media pembelajaran *Articulate Storyline* dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar.
- b) Memiliki elemen-elemen yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti: gambar, video, audio, dan animasi.
- c) Media pembelajaran *Articulate Storyline* terdapat petunjuk penggunaan pada symbol-simbol.
- d) Halaman pendahuluan berisi judul dan halaman *Sign In*.
- e) Halaman menu terdapat tombol capaian pembelajaran, tombol materi, tombol daftar pustaka, tombol petunjuk penggunaan, tombol evaluasi, dan tombol biodata pengembang.

## G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Menambah wawasan tentang mengembangkan perangkat lunak *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran.

- b. Mengenalkan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

## 2. Bagi Peserta didik

- a. Peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami materi menggunakan media pembelajaran yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka.
- b. Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi perubahan iklim.
- c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi perubahan iklim.

## 3. Bagi Pendidik

- a. Pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada berbagai mata pelajaran.
- b. Meningkatkan kreativitas pendidik dalam proses pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi produk dari media *Articulate Storyline* perubahan iklim adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari teknologi menjadi multimedia interaktif. Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *Articulate Storyline* adalah:

1. Penelitian ini menggunakan metode *ADDIE* dengan 4 tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, dan Evaluation*.
2. Uji coba lapangan dilakukan pada satu kelas yaitu kelas IV SD Muhammadiyah Ambarbinangun.