

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan dikatakan mampu menghasilkan peserta didik yang mampu mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektual sehingga menjadi manusia yang kompeten, cerdas, dan berakhlak mulia.

Namun saat pandemi Covid-19 melanda, Pemerintah Indonesia melakukan berbagai kebijakan guna menekan penyebaran virus corona salah satunya social distancing, physical distancing, bahkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kebijakan tersebut berdampak pada berbagai bidang khususnya pendidikan di Indonesia. Pembelajaran di kelas tidak dapat dilaksanakan sebagaimana biasanya. Kini setelah pembelajaran tatap muka penuh telah mulai dilaksanakan setelah masa pandemi mereda. Banyak terobosan baru yang muncul selama era pembelajaran pandemi covid-19, sistem PJJ yang berbasis teknologi mengharuskan lembaga pendidikan, guru, peserta didik bahkan orang tua agar cakap teknologi.

Hal ini memicu percepatan transformasi teknologi pendidikan di negeri ini. Ini tentu berdampak positif karena penggunaan teknologi dalam pendidikan selaras dengan era Revolusi Industri 4.0 yang terus merangsek maju. Teknologi membantu peserta didik belajar lebih mudah. Selain digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah juga tetap dapat digunakan untuk belajar di rumah. Melalui teknologi guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, guru juga dapat memberikan tugas belajar peserta didik dengan memberikan bahan ajar yang dapat diakses melalui *smartphone* yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan di tiga sekolah dasar di gugus Pringgadani Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dilakukan selama 3 hari mulai hari Kamis sampai dengan Sabtu tanggal 13-15 April 2023, diperoleh data bahwa guru dan peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Karena selama ini media yang guru

gunakan tidak menarik bahkan beberapa guru tidak menggunakan media sama sekali, sebagian besar guru hanya menggunakan buku paket dan LKS dalam pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan pembelajaran berlangsung membosankan dan kurang menantang bagi peserta didik sehingga berdampak pada prestasi belajar peserta didik yang rendah.

Hasil belajar peserta didik yang rendah tersebut salah satunya dapat terlihat pada muatan mata pelajaran IPA, banyak yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) saat ulangan tengah semester 2. Di SD Negeri 1 Karangmangu dengan jumlah peserta didik 31 yang terdiri dari 18 laki-laki dan 13 perempuan, hanya 11 peserta didik yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan 51%. Di SD Negeri Temperak dengan jumlah peserta didik 38 yang terdiri dari 14 laki-laki dan 24 perempuan, hanya 8 peserta didik yang nilainya mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 50%. Di SD Negeri 1 Kalipang dengan jumlah peserta didik 16 yang terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan, hanya 7 peserta didik yang nilainya mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 43%.

Melalui pengembangan media pembelajaran guru akan lebih mudah dan menarik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, peserta didik lebih antusias sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Antusias yang tinggi dari peserta didik akan menumbuhkan motivasi internal peserta didik untuk belajar darimana saja dan kapan saja. Selain itu lebih dari 50% sekolah dasar di Kecamatan Sarang telah mendapatkan bantuan *chromebook* dari pemerintah untuk persiapan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Sehingga pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan agar dapat memaksimalkan pemanfaatan *chromebook* tersebut untuk pembelajaran.

Fokus pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu jenis media pembelajaran interaktif. Pada umumnya guru berpedoman pada buku siswa dan buku siswa saja dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga cakupan materi dirasa kurang dan hanya terbatas, terlebih isi dari materi pelajaran dalam setiap muatan pelajaran juga kurang lengkap sehingga perlu keterampilan tersendiri untuk menyimpulkan dan membuat rangkuman terkait materi dalam masing-masing

muatan pelajaran. Hal tersebut menjadikan pembelajaran yang membosankan dan kurang menantang bagi peserta didik, terlebih di zaman sekarang dimana peserta didik sudah terbiasa dengan berbagai macam aplikasi interaktif dalam kehidupan sehari-harinya.

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan tumbuhan kelas VI SD. Menurut BSNP (2013) pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam penerapan adalah *TPACK (Technological Pedagogical And Content Knowledge)*. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* adalah suatu kerangka kerja yang mengidentifikasi pengetahuan, guru perlu mengajar secara efektif dengan kerangka teknologi.

Menurut Mishra, et al (2016:2) *TPACK* adalah suatu kerangka kerja untuk memahami dan menggambarkan jenis pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk mengefektifkan praktek pedagogi dan pemahaman konsep dengan mengintegrasikan sebuah teknologi di lingkungan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPA berbasis *TPACK* perlu adanya media yang dapat mewujudkan pembelajaran menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan serta pengalaman menggunakan teknologi kekinian.

Dapat disimpulkan bahwa *TPACK (Technological Pedagogical And Content Knowledge)* adalah pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi dan pedagogik untuk mengembangkan konten-konten dalam dunia pendidikan. Melalui *TPACK* akan muncul ide-ide baru dari pendidik terkait penggunaan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat

merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dapat membangkitkan motivasi belajar, sebagai stimulus dalam kegiatan belajar, minat dan keinginan, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Azhar, 2009; Purnama & Asto B, 2014). Dalam proses belajar dan mengajar, peranan media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Tafonao, 2018). Media adalah suatu wadah atau tempat yang memuat bahan yang akan disampaikan sesuai tujuan proses pembelajaran (Susilana & Riyana, 2018; Hadza et al., 2020).

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah disampaikan para ahli sebelumnya. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dengan tujuan menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang minat, pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik atau mahasiswa untuk belajar lebih giat.

Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rianto (2020:84-92) dengan judul “Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*”. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran mandiri berbasis *Articulate Storyline 3*, untuk perbedaannya penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD) sementara penelitian dari Rianto dilaksanakan di Perguruan Tinggi (Universitas).

Mahardhika, Larrisa Jestha (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software *Articulate Storyline 3* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA N 1 Kasihan Kelas X”. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya penelitian ini dilakukan di Sekolah

Dasar (SD) sementara penelitian dari mahrdika dilaksanakan di sekolah menengah atas (SMA).

Rohmawati (2018:8-14) dengan judul “Membangun Kemampuan Literasi SAINS Peserta didik Melalui Pembelajaran Berkonteks Socio\_Scientific Issues Berbantuan Bahan ajar Weblog”. Persamaannya yaitu sama-sama pembelajaran sains, perbedaannya menggunakan bahan ajar weblog sementara penelitian ini menggunakan *Articulate Storyline 3*.

Ririn Salwani, Yetti Ariani (2021:409-415) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline 3* di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman”. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan *Articulate Storyline 3*, perbedaannya adalah materi yang dikembangkan untuk kelas V sementara penelitian ini mengembangkan untuk kelas VI.

Nurmala, Siti (2021:5024-5034) juga melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”. Persamaan penelitian yaitu pengembangan media *Articulate Storyline 3* untuk mengembangkan kreativitas, perbedaannya adalah Nurmana berbasis STEM sedangkan peneliti tidak.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas VI di Gugus Sekolah Pringadani yang berjumlah 9 Sekolah Dasar, tampak bahwa hanya 3 guru yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau online dalam pembelajaran dikelas, sedangkan sisanya masih mengajar secara konvensional menggunakan buku paket dan LKS. Lebih lanjut, dalam penelitian awal juga didapatkan data bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau online yang dilakukan oleh guru masih belum maksimal. Media *youtube* dan *google* adalah beberapa contoh media yang digunakan guru dalam pembelajaran dikelas, padahal masih banyak sekali aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minimnya pengetahuan guru tentang aplikasi berbasis online dan masih merasa kesulitan dengan langkah-langkah penggunaan aplikasi adalah penyebab kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

Dengan permasalahan seperti yang diuraikan diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dengan menggabungkan beberapa aplikasi pembelajaran menjadi satu, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya. Kelebihan yang dimiliki adalah alamat link yang mudah diingat, media pembelajaran lebih bervariasi karena berisi banyak aplikasi pembelajaran serta dapat diakses dari berbagai *gadget*. Melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru juga menyatakan sebagian besar siswa kelas VI di tiga sekolah dasar tersebut memiliki HP android. Hal tersebut dapat terlihat dari data berupa tergabungnya siswa dalam grup whatsapp (WA) kelas sejak kelas IV dan semakin meningkat jumlah pesertanya di kelas VI.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran IPA dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Si Pathol* Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* Mapel IPA Sekolah Dasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi pembelajaran dan wawancara kepada beberapa guru kelas VI Sekolah Dasar di Gugus Pringgodani Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang, ditemukan beberapa permasalahan yang dianggap penting untuk dicari penyelesaian masalahnya. Beberapa masalah yang ditemukan diantaranya:

1. Kebanyakan guru hanya berpedoman pada buku siswa dan buku guru dalam mengembangkan bahan ajar tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran yaitu KI dan KD.
2. Pembelajaran yang kurang berpihak pada peserta didik dan hanya berpusat pada guru.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik.
4. Penggunaan media pembelajaran yang dibawa guru kurang interaktif sehingga membuat peserta didik antusias terhadap pembelajaran.

5. Guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas IT yang dimiliki sekolah seperti laptop, *chromebook* dan komputer serta jaringan internet.
6. Guru kurang terampil dalam memanfaatkan IT dalam pembelajaran.
7. Hasil belajar peserta didik masih rendah.

### 1.3 Cakupan Masalah

Dalam identifikasi masalah, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang membutuhkan penyelesaian masalah. Namun karena keterbatasan dana, waktu dan tenaga maka peneliti membatasi penelitian. Peneliti hanya mengembangkan media pembelajaran interaktif *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar pada materi tumbuhan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran *Si Pathol* IPA berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Si Pathol* IPA berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA?
4. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *Si Pathol* IPA berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA.
2. Menyusun desain media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA.

3. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA.
4. Menganalisis keefektifan media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terdapat dua manfaat yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah dapat menambah wawasan yang lebih luas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran IPA. Selain itu juga sebagai motivasi agar senantiasa mengembangkan media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pembelajaran IPA yang mudah, murah, asyik, menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman peserta didik saat ini.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, pengembangan media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi IPA diharapkan membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran sehingga dapat memahami materi dengan mudah, praktis, mandiri, dan tidak terbatas oleh waktu.
- b. Bagi guru, dapat memudahkan dalam penyampaian materi.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman baru serta ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *Si Pathol* berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi IPA.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar kelas VI.
2. Media pembelajaran dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar IPA secara mandiri dan fleksibel secara online.
3. Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3* serta menggabungkan dengan platform-platform digital lainnya./
4. Media pembelajaran yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan media pembelajaran lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan menu-menu yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.
6. Media pembelajaran dilengkapi dengan gambar-gambar dan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
7. Media pembelajaran dilengkapi dengan kuis-kuis interaktif yang meningkatkan antusias siswa serta memudahkan guru dalam mengolah hasil belajar peserta didik.
8. Sasaran produknya yaitu peserta didik kelas VI Sekolah Dasar.