

BAB I

PENDAHULUAN

Bab satu membahas latar belakang tujuan penelitian dan beberapa poin penting lainnya. Secara garis besar bab ini merumuskan masalah-masalah dalam penelitian. Kemudian dari masalah yang didapatkan akan dibuat skema tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Berikut uraiannya.

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang mementingkan pendidikan formal untuk seluruh lapisan masyarakatnya. Namun, pendidikan di Indonesia masih terbilang rendah dan belum optimal termasuk pembelajaran IPA. Masalah utama dalam pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Sebagai contoh, hasil belajar dimaksud tidak hanya pada aspek kemampuan mengerti pembelajaran IPA atau kognitif tetapi juga pada aspek sikap terhadap pembelajaran IPA.

Kenyataan yang terjadi pada sekolah dasar saat ini yaitu siswa mengalami penurunan hasil belajar dikarenakan kurangnya minat belajar, maka mereka cenderung malas belajar karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekolah khususnya pada pembelajaran IPA. Sebelumnya, hasil PISA (*the programme for international student assessment*) pada tahun 2018 yang dipublikasikan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) menyatakan bahwa kategori kemampuan sains Indonesia berada di peringkat 71 dari 79 negara partisipan PISA dengan skor rata-rata 389 yang berada dibawah skor rata-rata Internasional yakni 500 (Hewi & Shaleh, 2020). Hal ini terjadi karena adanya masalah dalam pembelajaran IPA yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu masalah dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran yang menarik agar siswa tersebut lebih minat belajar khususnya dalam pembelajaran IPA. Jadi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa memerlukan media pembelajaran interaktif yang akan merangsang minat belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat Zaharai Idris yang mengatakan pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka

memberikan bantuan terhadap perkembangan anak sepenuhnya.

Pendidikan bisa dilaksanakan melalui sebuah proses pembelajaran karena melalui proses itulah tujuan pendidikan akan tercapai. Pada kenyataannya, tujuan tersebut belum bisa tercapai sepenuhnya sebab hasil belajar siswa yang masih rendah. Hasil belajar siswa di Indonesia tidak selamanya dapat memenuhi standar capaian hasil belajar. Rendahnya capaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang ditemukan pada siswa kelas 6 di SDN Cilalawi Sukatani selama peneliti mengikuti program Kampus Mengajar *Batch 3*.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas, hasil belajar 50 siswa kelas 6 mata pelajaran IPA masih tergolong rendah dikarenakan kurangnya pengimplementasian teknologi pada proses belajar mengajar sehingga menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) disekolah adalah 70, sedangkan nilai rata-rata dari hasil Ujian Akhir Semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran IPA masih belum mencapai KKM. Menurut guru terkait pada sekolah tersebut menyebutkan bahwa banyaknya siswa memiliki hasil nilai yang masih rendah, dengan angka capaian yang masih terlalu banyak dibawah KKM, kebanyakan nilai siswa diberikan nilai sesuai KKM walaupun seharusnya nilai yang didapat siswanya jauh dibawah KKM tersebut. Dengan rata-rata siswa yang hanya mendapatkan nilai KKM menjadikan hasil belajar siswa disekolah tersebut tergolong rendah untuk angka tersebut.

Data tersebut tentu mengkhawatirkan mengingat IPA adalah mata pelajaran wajib pada jenjang pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan kurikulum. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 ayat (1) terdapat pernyataan yang berisi cakupan kelompok mata pelajaran sesuai dengan kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, yaitu:

- a. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
- b. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
- c. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi;
- d. Kelompok mata pelajaran estetika; dan
- e. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Berdasarkan data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa di SDN Cilalawi pada mata pelajaran IPA harus ditingkatkan. Mata pelajaran IPA terkadang dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit seperti matematika, maka dari itu hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Kemendikbud (2014, hlm.47) menyatakan “data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa di Indonesia dalam menguasai materi IPA adalah 67,00, dimana nilai tersebut tergolong dalam kategori rendah”.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Mengacu pada pendapat Slameto (2010: 54), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal sendiri meliputi faktor kesehatan, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Melihat permasalahan dan fakta yang ada dilapangan salah satu faktor yang bisa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas 6 SDN Cilalawi Sukatani, yaitu faktor sekolah tepatnya kurangnya pengimplementasian media pembelajaran interaktif. Pentingnya media pembelajaran ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016, Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa “Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran”. Untuk terlaksananya media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran tentunya harus adanya faktor pendukung media tersebut yang berupa media pembelajaran apa yang cocok sebagai penunjang terlaksananya media pembelajaran *articulate storyline*, pada penerapan media pembelajaran *articulate storyline* menurut saya sangat tepat untuk diterapkan dengan tujuan agar bisa memperbaiki permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di sekolah.

Rasionalisasi model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*, fungsi dari *articulate* sendiri untuk menggambarkan visualisasi dari materi lingkungan agar menjadi lebih mudah dipelajari oleh siswa karena sudah digambarkan secara jelas dengan bantuan animasi dan audiovisual yang terdapat dalam *articulate* tersebut.

Tujuan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*

diharapkan mampu berpengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif para siswa. Hasil belajar ditentukan melalui evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi yang biasa digunakan adalah taksonomi bloom. Melalui taksonomi bloom didapatkan indikator pembelajaran yang akan ditekankan dalam pelajaran IPA yaitu ranah kognitif. Ranah kognitif dalam taksonomi bloom revisi terdiri dari enam aspek, yaitu C1(mengingat) pada aspek ini menjelaskan tentang kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah. C2 (memahami) pada aspek ini menjelaskan tentang kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan. C3 (menerapkan) pada aspek ini menjelaskan tentang kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. C4 (menganalisis) pada aspek ini menjelaskan tentang kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor yang satu dengan faktor lainnya. C5 (evaluasi) pada aspek ini menjelaskan tentang jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide. Dan C6 (mencipta) pada aspek ini menjelaskan seseorang berfikir untuk bisa memberi pertimbangan kepada situasi, nilai, ide atau metode tertentu yang sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu (Magdalena, dkk, 2021).

Merujuk pada pengertian diatas, hasil belajar ranah kognitif yang relevan pada penelitian ini yaitu pada aspek C3 hingga C5 karena dengan penerapan media pembelajaran *articulate storyline* ini siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pada C3 yaitu (menerapkan), yang dimana setelah siswa memahami suatu materi maka langkah selanjutnya siswa dapat menerapkan atau menggunakan teori yang didapatnya menjadi sebuah pengetahuan yang dimilikinya untuk diterapkan sebagai prinsipnya. Lalu setelah itu ada aspek C4 (menganalisis) yang

merupakan turunan dari hasil memahami dan menerapkan materi belajarnya sehingga siswa dapat menjabarkan hasil materi belajarnya untuk dijabarkan secara lebih luas lagi sesuai dengan analisisnya. Dan yang terakhir ada aspek C5 (mengevaluasi) pada aspek ini menjelaskan tentang jenjang berpikir dalam ranah kognitif di Taksonomi Bloom, evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang siswa untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide.

Menilik uraian tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menstimulus ranah kognitif siswa. Media pembelajaran yang dibutuhkan harus mampu membuat enam aspek ranah kognitif siswa berkolaborasi agar hasil belajar siswa mengalami perubahan sehingga tujuan pendidikan tercapai. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA kelas 6 di SDN Cilalawi. Penggunaan media ini diharapkan bisa membantu siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang baik. Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan media *Articulate Storyline*, yaitu sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat media pembelajaran kreatif, inovatif, dan interaktif. *Articulate Storyline* bisa merancang media pembelajaran berjenis audio visual yang dilengkapi animasi, gambar, video, serta audio sehingga suasana belajar lebih menyenangkan.

Permasalahan yang sama pernah diteliti oleh Andi Asyhari dan Qorin Ferdiana Sa'adah pada tahun 2022 dalam jurnalnya berjudul "Pengaruh Multimedia *Articulate Storyline* 3 terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X di MAN 1 Kudus". Masalah pada penelitian tersebut berdasarkan hasil wawancara, siswa belum dapat mengerjakan pekerjaan rumah dengan maksimal. Hal ini dapat diketahui dari siswa yang sering telat dalam mengumpulkan tugas, sering menyontek pekerjaan temannya, serta sering lupa jika terdapat tugas dari guru. Selain itu, siswa jarang untuk mempelajari materi yang akan diajarkan dan jarang mengulangi kembali materi yang telah diajarkan sehingga membuat siswa pasif pada saat proses pembelajaran. Selain itu, data menunjukkan bahwa kemandirian belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukannya pembelajaran dengan media pembelajaran *articulate storyline*

3mayoritas berada dalam kategori mandiri. Pada kelas eksperimen terdapat satusiswa dengan kategori kurang mandiri dan pada kelas kontrol terdapat satu siswa dengan kategori sangat mandiri. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan multimedia *Articulate Storyline 3* berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa dengan hasil sebesar 60%.

Melihat uraian penelitian diatas dalam penelitian ini diperlukan mengingat capaian hasil belajar siswa tersebut pada mata pelajaran IPA masih rendah akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Selain itu penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* ini penting dilakukan karena fitur audio visual dalam media tersebut dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran menurut taksonomi bloom. Penelitian ini diharapkan mampu membantu tenaga didik di SDN Cilalawi Purwakarta maupun tenaga didik secara umum untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mengangkat *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif di SDN Cilalawi Purwakarta yang siswanya belum berpengalaman belajar dengan hal tersebut menjadikan penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu peneliti memiliki penelitian ini dengan judul “Pengaruh Media *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Penurunan hasil belajar dikarenakan kurangnya minat belajar
2. Siswa yang belum memenuhi standar KKM
3. Guru yang kurang memanfaatkan media dan model pembelajaran terbaru

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang akan diteliti dibatasi pada pengaruh media *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari ranah kognitif meliputi aspek Menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, secara garis besar rumusan masalahnya yaitu “Apakah terdapat pengaruh media *articulate storyline* terhadap

peningkatan hasil belajar siswa di SDN Cilalawi Sukatani?”

Secara khusus didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh media *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar pada aspek menerapkan (C3) di SDN Cilalawi Sukatani?
2. Apakah terdapat pengaruh media *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar pada aspek menganalisis (C4) di SDN Cilalawi Sukatani?
3. Apakah terdapat pengaruh media *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar pada aspek mengevaluasi (C5) di SDN Cilalawi Sukatani?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Menganalisis apakah terdapat pengaruh media *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar pada aspek menerapkan (C3) di SDN Cilalawi Sukatani.
2. Menganalisis apakah terdapat pengaruh media *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar pada aspek menganalisis (C4) di SDN Cilalawi Sukatani.
3. Menganalisis apakah terdapat pengaruh media *articulate storyline* terhadap peningkatan hasil belajar pada aspek mengevaluasi (C5) di SDN Cilalawi Sukatani.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dan hasil belajar siswa.

Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Khususnya dalam upaya memahami media pembelajaran *articulate* terhadap hasil belajar siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan serta mengembangkan ilmu bagi peneliti.

b. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi yang bermanfaat dan konstruktif bagi lembaga mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis *articulate*

storyline dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti lain atau selanjutnya yang hendak melakukan penelitian yang sesuai dan relevandengan penelitian ini. Selain itu, dapat digunakan sebagai referensi yang dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk perbandingan dalam studi yang akan datang.

d. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang media pembelajaran berbasis *articulate storyline* terhadap hasil belajar siswa.