

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan zaman, begitu pula teknologi akan mengalami perkembangan. Setelah kurang lebih dua tahun sekolah melaksanakan pembelajaran daring, ternyata menimbulkan dampak yang tidak begitu menguntungkan bagi siswa (Wahyuni, 2021). Walaupun begitu, siswa tetap harus melaksanakan pembelajaran mengikuti dengan jamannya, dimana pada jaman sekarang diberlakukan pembelajaran secara *blended learning*. Ma dan Lee (2021) mengemukakan bahwa *blended learning* lebih unggul daripada pembelajaran *online* murni dan juga tatap muka murni dalam segi peningkatan persepsi perhatian, kepercayaan diri, dan tingkat kepuasan siswa. Menurut Fokides dan Mastrokourou (2018) kesenangan, motivasi dan sikap positif siswa meningkat dengan adanya penggunaan tablet dan aplikasi dalam pembelajaran. Adanya gawai dan berbagai teknologi lainnya dinilai mampu memungkinkan manusia untuk lebih mengoptimalkan fungsi otaknya, melalui bidang pendidikan dengan tujuan agar bidang pendidikan tetap memegang peranan penting dalam perubahan di era revolusi 4.0 (Hendayani, 2019).

Oktavian dan Aldya (2020) menyatakan bahwa penciptaan lingkungan belajar menjadi salah satu aspek penting untuk mewujudkan lingkungan belajar mandiri yang kondusif, dimana lingkungan belajar di era pendidikan 4.0 mengarah kepada pengembangan fasilitas yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk dapat memproses kegiatan pembelajaran dengan menyediakan dukungan yang fleksibel dan kemudahan akses, salah satunya pembelajaran melalui internet. Pada revolusi industri 4.0, kemampuan dalam menggunakan teknologi bukan lagi menjadi perihalan yang dapat dipilih tetapi sudah menjadi kebutuhan dan kewajiban agar siswa dapat bertahan pada masa yang akan datang (Nasution dan Darwis, 2022).

Han dan Kim (2019) menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam proses memahami materi sistem pernapasan manusia karena aspeknya yang abstrak dan kompleks. Menurut Reiss dan Tunnicliffe siswa sulit untuk memahami materi

tentang organ, karena mereka menganggap bahwa organ merupakan komponen independen dari tubuh (Fokides dan Mastrokoulou, 2018).

Dalam upaya menumbuhkan semangat belajar siswa, seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa guru membutuhkan sesuatu yang menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu usaha yang dapat guru lakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan (Yuliandari dan Wahjudi, 2014). Ekayani (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga kemampuan yang dimiliki para siswa. Ia menyatakan juga bahwa saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional, dimana guru hanya menggunakan video pembelajaran dari youtube yang di kirimkan melalui *Whatsapp* untuk pembelajaran daring dan juga penggunaan buku untuk pembelajaran luring. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa masih banyak guru yang hanya menggunakan buku dalam proses mengajar, yang mengakibatkan siswa kurang fokus pada materi yang sedang diajarkan karena minimnya interaksi siswa terhadap materi (Mair dan Supriadi, 2017). Jika tidak adanya perubahan yang dilakukan terhadap media pembelajaran yang digunakan, dikhawatirkan akan berdampak pada kualitas proses pembelajaran dan menurunnya motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam kegiatan belajar (Sinta dkk., 2021).

Ada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Negara (2021) menghasilkan media berupa video animasi pada pelajaran IPA materi Sistem Pernapasan, yang menyatakan bahwa video animasi ini membantu siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan, media ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa dan tentunya menarik bagi siswa. Adapun kekurangan dari video animasi ini adalah tidak adanya kontribusi siswa dari sisi penggunaan media, karena media ini hanya sebatas menampilkan materi dan tidak membuat siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri pada media yang diberikan. Penelitian tersebut dilakukan untuk menyampaikan materi pernapasan dengan media pembelajaran yang video animasi. Media pembelajaran video animasi tersebut ternyata masih

memiliki kekurangan yaitu pengguna hanya bisa menyimak materi dan tidak dapat mengukur kemampuan pemahamannya terhadap materi tersebut.

Adanya media pembelajaran memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Wahid, 2018). Maka dari itu sebaiknya media dibuat sedemikian rupa agar dapat digunakan pada gawai yang umumnya dibawa setiap hari dan kemana saja kita bepergian. Guru membutuhkan media alternatif lain selain dari media yang telah disebutkan sebelumnya sebagai bahan ajar untuk memberikan ilustrasi dan pemahaman yang lebih dengan menggunakan aplikasi berupa media pembelajaran berbasis multimedia (Mair dan Supriadi, 2017). Dalam Safira dkk (2021) Ashley Chiasson mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat dalam membuat konten pembelajaran dan juga kuis pembelajaran ke dalam sebuah *storyline*. Media *Articulate Storyline* juga menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media-media yang terdapat dalam *Articulate Storyline* (Nasution dan Darwis, 2022) hal ini dapat membantu siswa lebih aktif dan juga lebih mudah mengingat apa yang mereka pelajari. Media berbasis *Articulate Storyline* memang memiliki tampilan seperti powerpoint, namun media ini memiliki keunggulan yang cukup banyak dibandingkan dengan powerpoint, diantaranya yaitu *Articulate storyline* memiliki fitur penambahan karakter, berbagai macam kuis, *link url* dan tombol, terdapat pula *layer* yang dapat memisahkan objek yang satu dengan lainnya, terdapat pula *trigger* yang berfungsi mengarahkan tombol ketempat yang kita inginkan, selain itu juga memiliki berbagai format publish seperti LMS, html5, *Articulate Storyline online*, CD , dan Microsoft word sehingga hasil produknya terlihat lebih komprehensif, interaktif dan efektif (Sari dan Harjono, 2021).

Adapun beberapa peneliti yang telah melakukan uji coba dengan media ini. Peneliti pertama yaitu Rianto dengan judul “Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*” dinyatakan sangat layak, dimana hasil penelitian ini menunjukkan aktifnya pengguna dan juga ketertarikan pengguna terhadap aplikasi *Articulate Storyline 3* ini. Selain itu ada juga Sinta yang melakukan penelitian bersama teman-temannya dengan judul “Belajar Subtema 3 Lingkungan dan

Manfaatnya Dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*”, penelitian ini memperoleh hasil respon praktisi, respon perorangan dan kelompok kecil memperoleh kategori sangat baik. Dinyatakan juga bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif ini jelas, menarik serta dapat digunakan dalam pembelajaran. Sari dan Harjono juga melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” media ini sudah dinyatakan mampu membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapula penelitian yang dilakukan oleh Nurmala dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI” hasilnya menyatakan bahwa media *articulate storyline 3* layak digunakan dan juga efektif guna meningkatkan tingkat kreativitas siswa (Sinta dkk., 2021; Nurmala dkk., 2021; Rianto, 2020; Sari dan Harjono, 2021).

Materi pernapasan merupakan salah satu materi IPA yang memerlukan media pembelajaran interaktif. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media berbasis *articulate storyline 3* pada materi Pernapasan untuk mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sebagai arahan dalam masalah yang akan diteliti, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana rancangan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPA materi pernapasan di Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPA materi pernapasan di Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan ini adalah untuk merancang dan menciptakan media *Articulate*

*Storyline* dengan materi Pernapasan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui rancangan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPA materi pernapasan di Sekolah Dasar.
- b. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPA materi pernapasan di Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini, diantaranya:

- a. Bagi Pendidik  
Bermanfaat untuk memberikan informasi kepada pendidik mengenai aplikasi *articulate storyline 3* untuk mengembangkan multimedia pada pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri dirumah.
- b. Bagi Peserta Didik  
Penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui media *articulate storyline 3*.
- c. Bagi Sekolah  
Dapat menjadi referensi mengenai pemilihan aplikasi yang efektif untuk pembelajaran secara mandiri dirumah.
- d. Bagi Peneliti  
Peneliti mendapatkan jawaban keefektifan dan kelayakan dari penelitian yang dilakukan menggunakan media berbasis *Articulate Storyline 3*.

#### **1.5 Sistematika Penulisan Skripsi**

Pada tahap ini peneliti membahas rangkaian dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi. BAB I yaitu Pendahuluan membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi. Selanjutnya BAB II yaitu Kajian Pustaka yang membahas literatur yang relevan dengan judul penelitian yaitu media pembelajaran, *articulate storyline*, pembelajaran IPA di sekolah dasar, dan pernapasan manusia. Dalam BAB III yaitu Metode penelitian membahas mengenai metode dan desain

penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan berisikan hasil dari penemuan dan pembahasan dari hasil rancangan, uji kelayakan dan respon dari pengguna. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilakukan.