

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang semakin pesat dan makin canggih. Dengan demikian, banyak tantangan dan permasalahan yang akan muncul, pemerintah perlu mempersiapkan berbagai hal salah satunya dengan perbaikan pada sektor Sumber Daya Manusia (SDM). Perbaikan pada sektor SDM dapat dilakukan dengan peningkatan pendidikan. Hal yang paling mendasar dan paling penting yaitu mengubah pola pikir dan sifat peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya untuk terbuka akan teknologi dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Untuk itu, sekolah diharapkan mampu menciptakan dan membangun pembelajaran yang aktif dan berbasis teknologi dalam proses pembelajaran serta mampu menciptakan kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung peserta didik dalam mengasah dan mengembangkan bakat sesuai dengan minat peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran baik bahan ajar maupun media pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam menghadapi pembelajaran abad 21 ini, salah satu inovasi yang seharusnya hadir adalah *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau disingkat TPACK yang kaitannya sangat erat dengan perkembangan ICT pada saat ini. Seperti yang diartikan oleh Shulman (dalam Sarkim, 2015) bahwa pengembangan PCK atau *Pedagogical Content Knowledge* adalah suatu hal yang mendasari kerangka adanya TPACK. Sehingga menurut (Rahayu, 2017), TPACK inilah yang sangat dibutuhkan dan memang seharusnya ada untuk pembelajaran abad 21, hal tersebut dapat berjalan dengan seiring perkembangan karakteristik peserta didik yang sudah akrab dengan penggunaan teknologi sehingga para guru dan lingkungan sekolah seharusnya dapat memadukan penerapan TPACK pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS, karena dalam pembelajaran IPS mempelajari lingkungan peserta didik yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari peserta didik dan perkembangan teknologi. Berdasarkan penjelasan diatas mengenai memadukan pembelajaran dengan kerangka TPACK

yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran abad 21 yang juga tidak dapat dipisahkan dengan penerapan HOTS atau *Higher Order Thinking Skill* yang sebenarnya sudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh (Indraswati *et al.*, 2020) bahwa penerapan HOTS dalam pembelajaran IPS yaitu untuk memberikan pemahaman terhadap pemecahan masalah yang mendalam dan dapat mensintesis serta peserta didik dapat membuat kesimpulan dari apa yang telah dilakukan dalam pemecahan masalah secara terarah.

Sejalan dengan hal tersebut dan kondisi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, maka peran media berkaitan dengan teknologi juga sangat bermakna bagi peserta didik maupun guru karena dengan adanya media pembelajaran dan teknologi dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012, hlm. 93-94). Menurut Piaget (dalam Marinda, 2020), peserta didik pada tingkat sekolah dasar dengan rentang usia (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik telah menggunakan logika tetapi masih dalam bentuk benda konkret. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik pada kelas IV di Sekolah Dasar dengan usia di antara 9 sampai dengan 10 tahun yang dimana perkembangan siswa tersebut berada dalam masa transisi dari kelas rendah menuju kelas tinggi, dengan begitu penggunaan media inovatif dalam pembelajaran akan sangat membantu peserta didik dalam menerima materi.

Pendidikan dan media pembelajaran mempunyai kaitan yang sangat melekat, karena jika tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Media adalah perantara antara pemberi pesan dengan penerima pesan. Menurut AECT, media merupakan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dan dapat merangsang peserta didik untuk lebih semangat belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, maka penyampaian informasi atau pesan yang akan disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima informasi atau pesan tersebut. Sama halnya dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan oleh guru sebagai pemberi informasi atau pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik sebagai penerima informasi atau pesan di kelas.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar IPS pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena adanya gambar pada multimedia yang berperan sebagai alat mediator antara masalah pada alam nyata dengan dunia abstrak pengetahuan IPS. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan guru dalam merancang alokasi waktu pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa dan pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan semua metode belajar yang diterapkan guru saat mengajar serta media pembelajaran interaktif ini dapat memaksimalkan waktu belajar siswa dimana siswa dapat mempelajari kembali pelajaran IPS secara mandiri menggunakan smartphone atau komputer dirumah. Salah satu media yang digunakan media pembelajaran interaktif adalah *articulate storyline*.

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dalam memberikan pengalaman kepada peserta didik berupa visual maupun audio. *Articulate Storyline* memiliki banyak kelebihan diantaranya yaitu kemudahan dalam membuat konten berupa teks, gambar, grafik, suara, video, animasi serta simulasi. Penggunaan *Articulate Storyline* diharapkan siswa dapat menerima materi dengan baik. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi siswa juga dapat melihat materi yang disampaikan dalam bentuk animasi yang dibuat dengan semenarik mungkin. Dengan adanya media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dapat membuat siswa menjadi senang ketika mengikuti pelajaran dan semakin senang mempelajari mata pelajaran IPS berupa jenis-jenis pekerjaan. Dengan mempelajari jenis-jenis pekerjaan yang dirancang dalam media, dapat memudahkan siswa untuk mengingat bahwa pekerjaan banyak jenisnya dan dapat ditemui di sekitar kita.. Begitu juga untuk mengetahui pentingnya pekerjaan di kehidupan masyarakat.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada guru kelas IV di SDN Bedahan 02 pada bulan November tahun 2021, bahwa media yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan tentang berbagai pekerjaan hanya menggunakan teks. Guru juga belum memanfaatkan teknologi IT dalam proses pembelajaran khususnya *articulate storyline* dikarenakan adanya keterbatasan dalam fasilitas sekolah yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan kondisi pandemi covid-19 saat ini, terbatasnya penggunaan media dalam penyampaian materi pelajaran

mengakibatkan turunnya minat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti dan memahami pembelajaran. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, guru memerlukan adanya sebuah inovasi baru untuk media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dengan mudah dipahami oleh peserta didik dimana media tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif agar proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti akan merancang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *articulate storyline* pada pembelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar. Media ajar digital *articulate storyline* akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar karena bahan ajar akan dikemas dengan media yang inovatif melalui aplikasi *articulate storyline*. Penggunaan media ini akan membantu peserta didik dalam mengingat berbagai informasi tentang materi IPS yaitu jenis-jenis pekerjaan, karena materi pelajaran yang cakupannya luas akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media digital yang tidak hanya digunakan pada saat proses pembelajaran langsung tetapi dapat digunakan kapan saja sehingga memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan mereka.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini antara lain yaitu Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2016) tentang Pengembangan Multimedia Interaktif pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan. Penelitian tersebut mendapatkan hasil multimedia interaktif berbasis *compact disk* (CD) yang layak digunakan. Penelitian yang dilakukan (Putra, 2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* sangat layak digunakan. Penelitian yang dilakukan (Sari & Harjono, 2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD, hasil dari penelitian tersebut layak untuk digunakan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Yati et al., 2022) tentang Model Media Interaktif

Articulate Storyline untuk Menumbuhkan Kemandirian Membaca Permulaan Peserta Didik SD, hasil penelitian tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, penelitian (Ketut Sinta *et al.*, 2021) tentang Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Febrianti *et al.*, 2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD, hasil penelitian tersebut valid dan layak untuk dikembangkan. Kemudian, penelitian selanjutnya dilakukan (Rosita *et al.*, 2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*, dengan hasil penelitian menunjukkan sangat layak untuk digunakan.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Bersama dengan hal tersebut, media berbasis *articulate storyline* sangat cocok dengan karakteristik peserta didik kelas IV dimana mereka masih senang dengan pembelajaran yang menggunakan gambar. Melihat kondisi-kondisi tersebut, peneliti bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran IPS dengan materi jenis-jenis pekerjaan dalam bentuk digital. Maka judul penelitian ini adalah “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATA PELAJARAN IPS KONSEP JENIS-JENIS PEKERJAAN DI SEKOLAH DASAR.”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berdasarkan model ADDIE pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?

Dari rumusan masalah tersebut dikembangkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana hasil analisis (*analyze*) media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?
- 2) Bagaimana desain (*design*) media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?

- 3) Bagaimana pengembangan (*development*) media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?
- 4) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?
- 5) Bagaimana implementasi (*implementation*) media pembelajaran *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?
- 6) Bagaimana respon guru dan siswa mengenai media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?
- 7) Bagaimana evaluasi (*evaluation*) mengenai media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendesain rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.

Dari tujuan penelitian tersebut, berikut adalah penjabarannya yang secara terperinci :

- 1) Mengetahui hasil analisis (*analyze*) media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.
- 2) Mengetahui desain (*design*) media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.
- 3) Mengetahui pengembangan (*development*) media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.
- 4) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.
- 5) Mengetahui implementasi (*implementation*) media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.

- 6) Mengetahui respon guru dan siswa mengenai media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.
- 7) Mengetahui evaluasi (*evaluation*) mengenai media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada mata pelajaran IPS jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Melatih keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* serta dapat menjadi pengaplikasian ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam membuat media pembelajaran.

2. Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan minat ketertarikan peserta didik dalam belajar mengenai materi IPS, meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan serta dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik walaupun proses pembelajaran dilakukan secara *online*.

3. Bagi Guru

Mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran dengan adanya media pembelajaran berbasis *artciulate storyline*, mendapatkan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses penyampaian pembelajaran mengenai jenis-jenis pekerjaan pada materi IPS, dapat memotivasi para guru untuk dapat melakukan pembelajaran inovatif dan terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan juga menyenangkan yang dapat meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran dan menambah keilmuan serta menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

4. Bagi Sekolah

Dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan proses pembelajaran di sekolah, menambah variasi Media Pembelajaran di sekolah serta melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para guru.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini dibagi ke dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I, merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

BAB II, berisikan kajian pustaka yang meliputi teori -teori dan kerangka pemikiran
BAB III, menjelaskan metode penelitian yang berisikan lokasi, partisipan, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, dan analisis data.

BAB IV, menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan pengolahan data dan pembahasan.

BAB V, berisikan kesimpulan dan saran yang mengkaji penafsiran dan pemaknaan pada peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti serta saran atau rekomendasi setelah kesimpulan.