

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan manusia yang berkarakter. Proses pembelajaran dilaksanakan bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimiliki, keterampilan, sikap spiritual, memiliki kecerdasan, dapat mengendalikan diri, berakhlak mulia, percaya diri, bertanggungjawab, serta memiliki ketrampilan yang memiliki manfaat baik untuk diri sendiri, agama, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 (Rusman : 2016 : 85) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut terdapat dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum tersebut digunakan sebagai pedoman yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan proses pembelajaran mulai dari tahap perencanaan.

Pengembangan kurikulum 2013 dilaksanakan atas beberapa prinsip utama. Pertama, standar kompetensi lulusan diturunkan dari kebutuhan.

Kedua, standar isi diturunkan dari standar kompetensi lulusan melalui kompetensi inti yang bebas mata pelajaran. Ketiga, semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap beberapa pembentukan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Keempat, mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai. Kelima, semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti. Keenam, keselarasan kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran dan penilaian. Aplikasi yang taat asas dari prinsip-prinsip ini menjadi sangat esensial dalam mewujudkan keberhasilan kurikulum 2013 (Rusman : 2016 : 85). Kurikulum 2013 juga digunakan sebagai pedoman guru dalam tahap pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi yang dilakukan pada setiap kegiatan belajar mengajar, untuk mengetahui keberhasilan mencapai tujuan yang telah di buat baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Aspek kognitif merupakan aspek yang didasarkan pada kemampuan otak seseorang. Kemampuan tersebut berkembang sejalan dengan pertumbuhan saraf otak. Perkembangan kognitif seseorang menurut Peaget (Sunarto : 2010 : 24) mengikuti tahap-tahap yaitu : (a) masa sensori motor (0-2,5 tahun). Bayi memiliki kemampuan menggunakan alat indra untuk mengenal lingkungan sekitar dengan memberikan refleks terhadap rangsang yang diterima; (b) masa pra operasional (2,0- 7 tahun). Anak mampu untuk menggunakan simbol yang mewakili sebuah konsep; (c) masa konkret operasional (7,0-11 tahun). Anak mampu mengerjakan tugas yang konkret melalui berpikir meliputi

kegiatan: identifikasi (mengenali sesuatu), negasi (mengingkari sesuatu), dan reprovokasi (mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal); dan (c) masa operasional (11- usia dewasa). Usia remaja dan seterusnya seseorang yang sudah mampu berpikir abstrak dan hipotesis. Anak pada usia sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret yaitu tahap dimana peserta didik membutuhkan objek nyata yang digunakan untuk mengetahui informasi mengenai objek yang akan dipelajari, dengan demikian dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan media sebagai objek pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran sesuai dengan perkembangan kognitif pada anak.

Media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang terdapat beberapa jenis. Jenis media pembelajaran (Zainiyati : 2017 : 72), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media pembelajaran untuk menciptakan peserta didik yang memiliki kompetensi abad 21 seharusnya termasuk ke dalam jenis media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran juga dibuat sesuai dengan kebutuhan yang ada di sekolah.

Studi pendahuluan dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV mengenai media pembelajaran yang digunakan guru di kelas IV. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas IV

SD sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya saja dalam pembelajaran tertentu. Hasil analisis media yang telah saya lakukan memiliki beberapa kelemahan, antara lain (1) Media pembelajaran bersifat klasikal atau berlaku untuk satu kelas. (2) Media yang digunakan hanya berupa media power point. (3) Media pembelajaran mencakup tulisan dan gambar saja. (4) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peserta didik. Walaupun dalam pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi untuk meningkatkan prestasi belajar dan antusiasme peserta didik dalam menerima materi pembelajaran guru belum mampu menciptakan hal tersebut. Ada beberapa peserta didik yang mendapatkan hasil kurang maksimal, sehingga guru perlu melakukan remedial. Hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SD UPK Kembaran untuk menyampaikan materi pembelajaran belum sesuai dengan standar yang ada. Pembelajaran abad 21 guru harus menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk dapat menciptakan kompetensi 4C (*Critical thinking and problem solving, creativity, collaborative, and communication*) pada peserta didik, sehingga media yang digunakan oleh guru beralih dari media gambar cetak menjadi media berbasis teknologi.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang tersedia, perlu dilakukan pengembangan untuk menarik dan menambah antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media perlu dilakukan agar produk media berpengaruh pada tujuan pembelajaran

yang dicapai lebih baik. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *Articulate Storyline*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mengasah peserta didik untuk dapat bekerja sama baik dalam kelompok maupun antar kelompok.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan salah satu media pembelajaran yang sengaja dibuat untuk mengemas sebuah pembelajaran. Pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran melibatkan peserta didik langsung, sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *e-learning* dengan perangkat komputer yang digunakan secara klasikal. Media pembelajaran mengemas pembelajaran *Collaboratif Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline* berupa multimedia interaktif *audiovisual*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang didapatkan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui kondisi awal media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar.
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada kelas IV Sekolah Dasar.

D. Manfaat

Secara teoritis dan praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Manfaat teoritis
 - a. Media pembelajaran kurikulum 2013 dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* berupa media interaktif berbasis kompetensi peserta didik abad 21.

- b. Media pembelajaran *articulate storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik yang mudah dalam penggunaannya kompetensi peserta didik abad 21.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar bermanfaat bagi peserta didik yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik bekerjasama dengan kelompok dalam menemukan sebuah pengetahuan baru.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat bermanfaat bagi guru yaitu mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Student Center*.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu menambah literatur pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.