

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (singular *medium*) berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Seels dalam Yaumi : 2018 : 5). Media tersebut sebagai perantara informasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga media memiliki peran penting terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas.

Media biasa dihubungkan dengan media massa yang memiliki bentuk seperti surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet, *handphone* dan sebagainya. Media menjadi suatu kajian yang menarik dan banyak diminati hampir disetiap kajian ilmu dengan adanya perkembangan teknologi. Kegiatan pembelajaran sangat membutuhkan media didalam kegiatannya, sehingga dalam bidang pendidikan salah satu kajian ilmu yang dilaksanakan. Media diperlukan sebagai perantara penampai materi pembelajaran yang penting di Sekolah Dasar. Briggs (Yaumi : 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada

peserta didik dan menstimulasi mereka unruk belajar. Newby dkk dalam Yaumi (2018 : 5) mengemukakan saluran komunikasi adalah alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya. Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, perhatian peserta didik, serta menstimulasi peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar.

b. Multimedia Interaktif

Media pembelajaran yang menarik umumnya berupa multimedia. Dwyer dalam Ilhan (2016) menjelaskan bahwa peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan informasi yang tidak mungkin didapatkan dengan cara tradisional, serta mereka dapat menyiapkan produk mereka sendiri berupa multimedia. Multimedia dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk berkeaktivitas untuk menciptakan sebuah karya. Multimedia biasanya mencakup audio dan visual yang dapat memberikan informasi baru kepada peserta didik.. Fasilitas dan kemudahan bisa didapatkan melalui multimedia.

Fasilitas multimedia dapat dirasakan karena lebih efektif dan mudah dipahami dalam menyampaikan pesan. Kelebihan yang dimiliki multimedia yaitu dapat diterima dengan berbagai

indera yang dimiliki oleh manusia. Peserta didik memiliki kemampuan dan kepekaan alat indera yang berbeda-beda, sehingga multimedia ini dapat berlaku untuk peserta didik secara keseluruhan.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik merupakan usaha pengelompokan media pembelajaran berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki oleh media pembelajaran tersebut sesuai dengan fungsi dan tujuan. Schram (Sadiman dkk. : 2010) mengungkapkan bahwa kita dapat melihat media pembelajaran menurut karakteristik ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrol pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat melalui kemampuan membangkitkan rangsangan indera pengelihatannya, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaian dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang dianggap oleh Gagne dan seterusnya.

Richard Clark (Yaumi : 2018) mengatakan bahwa:

“Media are vehicles that deliver instruction but do not influence student achievement any more than truck that deliver our groceries cause changes in our nutrition” (media hanya kendaraan untuk menyampaikan pembelajaran tetapi tidak mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, lebih dari mobil truk yang membawa bahan makanan yang menyebabkan perubahan dalam nutrisi).

Hasil riset yang ditemukan oleh Richard Clark dibantah oleh Robert Kozma. Robert (Yaumi : 2018 : 10) melakukan penelitian khusus yang hasilnya menunjukkan bahwa media memiliki tiga karakteristik; dilihat dari prespektif teknologi, sistem simbol, dan kemampuan prosesing. Beberapa presepsi mengenai media di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media dibedakan menurut tujuan dan manfaat media, serta dilihat dari teknologi, sistem simbol, dan kemampuan prosesing.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (Zainiyati : 2017 : 67), mengemukakan khususnya media visual, media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk erkonsentrasi pada isi pelajaran yang erkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Fungsi afektif media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika menyertakan gambar secara nyata pada media. Sehingga mereka lebih paham dengan informasi yang disampaikan melalui media tersebut. fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari

hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Sanjaya : 2012 : 69) menunjukan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Pengetahuan yang diterima oleh peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut yang dapat menimbulkan kesalahan persepsi peserta didik. media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Peserta didik memiliki kemampuan dalam penerimaan yang berbeda, ada yang tajam dengan indera penglihatannya dan ada pula yang memiliki ketajaman melalui indera pendengaran. Guru dapat menggunakan media audio visual untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam penggunaannya. Sadiman dkk. (Zainiyati : 2017 : 69) menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran

sebagai berikut : (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak hanya bersifat visual; (2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra peserta didik; (3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan partisipasi peserta didik; (4) Memberikan stimulus yang sama kepada peserta didik, untuk menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran; (5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara nyata dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Kemp dan Dayton (Sanjaya : 2012 : 72) mengemukakan bahwa terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran yakni:

- 1) Penyampaian pesan dapat lebih terstandar. Setiap peserta didik yang mendapatkan informasi melalui mendengar dan melihat yang sama akan mendapatkan informasi yang sama juga.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik dapat termotivasi dan meningkatkan minat.

- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat lebih pendek. Media dapat lebih efisien waktu dalam menyampaikan informasi.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen dengan cara yang terorganisir dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan. Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan di mana pun diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga peserta didik dapat memusatkan di konsultan atau penasehat peserta didik.

Manfaat media telah dijelaskan oleh beberapa ahli, berikut ini merupakan simpulan dari manfaat media:

- 1) Media pembelajaran digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi sehingga memperlancar pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan motivasi belajar, interaksi pembelajaran, dan pembelajaran mandiri pada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

f. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa prinsip (Sanjaya : 2012 : 75) yang harus diperhatikan pada komunikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Media digunakan dan diarahkan untuk membuat peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan peserta didik, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru; (2) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar membantu peserta didik belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.

setiap materi pembelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran. Contohnya, untuk membelajarkan peserta didik memahami pertumbuhan penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk; (4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, keutuhan, dan kondisi peserta didik. peserta didik yang memiliki kemampuan mendengar kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala menggunakan media yang bersifat auditif. Peserta didik yang memiliki kemampuan pengelihatian yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual; (5) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu, media yang sangat murah juga belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang perlu memperhatikan efektivitas penggunaannya; (6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media kompleks seperti media-media yang mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

g. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran (Sanjaya : 2012 :118) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:

- a) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, *tape recorder*, kaset, piringan hitam, dan rekaman suara.
- b) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Eerapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film *slide*, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan eragai entuk ahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti msalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan leih menarik, sea mengandung kedua unsur jenis media pertama dan kedua.

2) Media dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya:

Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam

a) Media grafis adalah media yang menyampaikan fakta, ide, gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol. Contoh media grafis adalah: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, buletin board.

b) Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses cetak, *printing* atau *offset*. Beberapa hal yang termasuk media bahan cetak adalah: buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram.

c) Gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, yang termasuk dalam media ini adalah foto.

h. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi (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.

1) Teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis dengan melalui percetakan mekanis atau fotografis. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Teknologi *audiovisual*

Teknologi *audiovisual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran menggunakan audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3) Teknologi berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumbu-sumbu yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi komputer adalah informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

2. Aplikasi *Articulate Storyline*

a. Pengertian Aplikasi *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu media interaktif (Nasifah : 2017). Multimedia interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* ini sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* mendukung fitur seperti *flash* dalam pembuatan animasi namun memiliki *interface* yang simple seperti *Power Point*. Fitur *Articulate Storyline* yang lengkap layaknya *flash* dan *interface* semudah *Power Point* menjadikan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif.

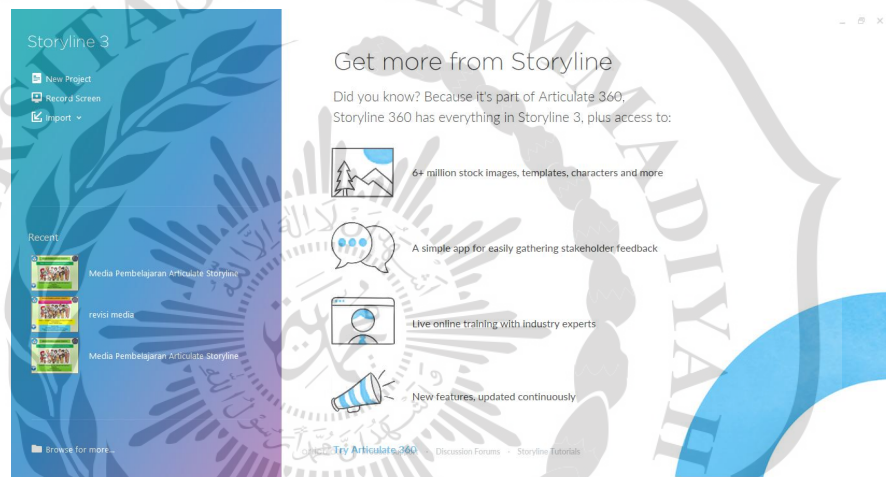
Articulate Storyline adalah perangkat lunak dari *Global Incorporation* yang digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif. Output yang dihasilkan yaitu format untuk pengguna iOS, Android, dan PC seperti yang dijelaskan oleh Rivers (2015):

“Articulate Storyline is a foundational e learning- authoring program for instructional designer, and storyline 2 provides an improve user interface and interactive learning elements.

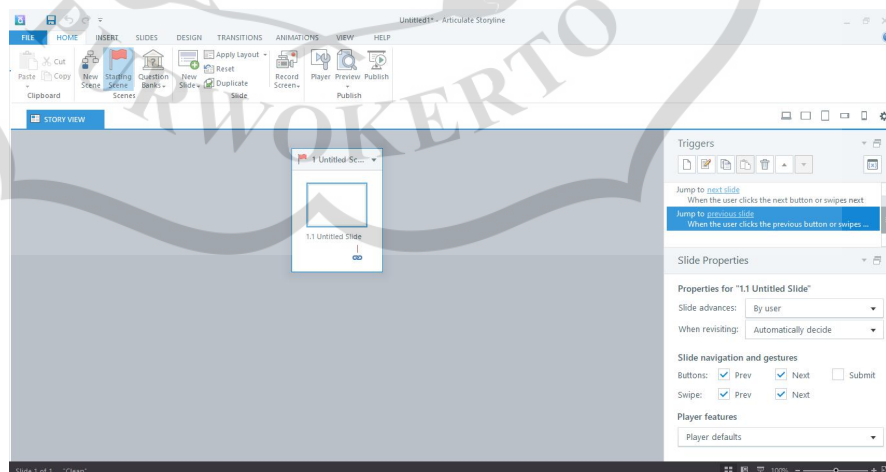
Sistem yang dibutuhkan untuk menginstal *articulate storyline* yaitu aplikasi diambil dari *articulate.com*, spesifikasi aplikasi sebagai berikut:

- a. Higher (32-bit or 64-bit)
- b. Memory: 512 MB minimum

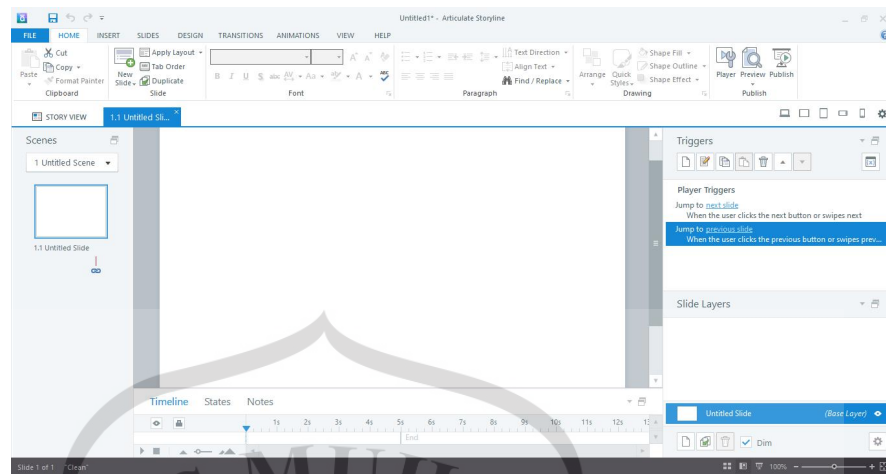
- c. Available disk space 250 MB minimum
- d. Display: 1024 x 768 screen resolution (1280 x 800 or higher recommended)
- e. Multimedia: handphone/ microphone, and webcam to record video or narration
- f. Net 2.0 or later
- g. Adobe Flash Player or later



Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Articulate Storyline



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Utama Articulate Storyline



Gambar 2.2 Lembar Kerja Articulate Storyline

Media ini juga menyediakan berbagai macam *template* yang bisa digunakan untuk membuat media yang interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes. Selain itu, program ini memiliki ciri khas yakni terdapat menu seperti tombol *zoom* untuk memperbesar gambar, tombol tanya untuk melihat penjelasan lebih dalam dari materi, serta tombol navigasi yang berupa *next*, *back* dan *submit* yang selalu berada di bawah layar dan sudah tersedia otomatis di dalam media (Minkova, 2016). Keberhasilan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Prilly Nur Indasari (2019) yang melibatkan pengembangan *Articulate Storyline* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Kelebihan Articulate Storyline

Articulate Storyline memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point. Articulate Storyline memiliki beberapa kelebihan yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik. Media mearik yang berisi menu-menu yang praktis untuk membuat sebuah pertanyaan langsung, sehingga peserta didik dapat merespon langsung dan mendemosntrasikan suatu perintah yang ada dalam media yang sedang dipelajari. Hasil media pembelajaran dari aplikasi Articulate Storyline dapat berbagai format, tetapi format yang mudah digunakan adalah HTML. Media pembelajaran yang memiliki format HTML dapat dibuka melalui PC tanpa harus adanya koneksi internet. Aplikasi Articulate Storyline memiliki kelebihan sebagai software pembuat media pembelajaran sebagai berikut:

“Storyline gives you more of what’s special about Storyline: simple, powerful features that let you create any interactive course you can imagine, easier, and faster than ever. The best just got better. With Storyline, you ‘ll have: (1) more ways to bring your content to life, so you can keep learners engaged; (2) more ways to create exactly what you imagine;(3) more ways to boost productivity, so you can create courses faster.

Articulate Storyline menjanjikan bisa menghasilkan produk presentasi yang lebih baik dan kreatif. Multimedia yang dihasilkan mengandung unsur video, gambar, timeline, maka dapat menghasilkan presentasi yang baik tanpa harus meluangkan banyak waktu dan tenaga (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016)

c. Kekurangan Articulate Storyline

Kelemahan yang dimiliki software Articulate Storyline yaitu mengenai lisensi aplikasi itu sendiri dengan harga \$ 1.398,00 dengan satu paket sekitar Rp. 18,2 juta. Harga banderol aplikasi merupakan harga yang sangat tinggi bagi perorangan.

3. Kurikulum 2013

a. Latar Belakang Pengembangan Kurikulum 2013

Kurikulum merupakan unsur yang berperan dalam mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuannya. Kurikulum 2013 dalam Rusman (2015 : 86) merupakan sebuah instrumen untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk menciptakan produk peserta didik sebagai berikut:

- 1) Manusia yang mampu dan proaktif menghadapi tantangan zaman yang selalu berubah;
- 2) Manusia terdidik untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri; dan
- 3) Warga negara yang demokratis, bertanggung jawab.

Pengembangan kurikulum 2013 diharapkan dapat menciptakan peserta didik yang mampu untuk menghadapi perkembangan zaman, termasuk perkembangan teknologi yang semakin canggih dengan memiliki akhlak yang mulia sesuai dengan aturan yang berlaku dalam negara Indonesia.

b. Prinsip Pengembangan Kurikulum 2013

Pengembangan kurikulum 2013 dalam Rusman (2015 : 94) dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip yaitu: (1) kurikulum tidak hanya perkumpulan mata pelajaran ataupun sumber materi pembelajaran; (2) kurikulum memiliki dasar standar kelulusan yang diterapkan sesuai dengan kebijakan pemerintah; (3) kurikulum 2013 memiliki basis kompetensi yang mengembangkan tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik; (4) peserta didik dapat menguasai sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang telah disusun ke dalam Kompetensi Dasar (KD); (5) kurikulum dikembangkan dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan yang dimiliki peserta didik; (6) kurikulum dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik, lingkungan dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik; (7) kurikulum dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; (8) kurikulum disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan; (9) kurikulum berproses pada pemberdayaan, pembudayaan, dan pengembangan peserta didik secara berkelanjutan; (10) kurikulum disesuaikan dengan kepentingan yang ada.

c. Kelebihan Kurikulum 2013

Penerapan kurikulum 2013 diharapkan dapat menciptakan peserta didik yang produktif, kreatif, dan inovatif. Harapan tersebut dapat terwujud karena kurikulum 2013 mengutamakan dalam

pendidikan karakter dan kompetensi yang memiliki beberapa kelebihan (dalam Mulyasa (2013 : 164) sebagai berikut:

- 1) kurikulum 2013 menggunakan pendekatan konstektual, dalam kurikulum ini peserta didik dapat mengembangkan kompetensinya sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Peserta didik berlaku sebagai subjek belajar, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan membangun pengetahuan berdasarkan apa yang mereka alami, bukan transfer ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru;
- 2) kurikulum 2013 sebagai dasar peserta didik untuk mengembangkan potensi dalam bidang lainnya. Kurikulum ini melatih peserta didik untuk dapat meningkatkan kualitas kepribadiannya seperti, menyelesaikan sebuah permasalahan baik dalam pembelajaran ataupun dalam kehidupan yang sesungguhnya. Kualitas kepribadian peserta didik dapat terasah baik dalam pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas;
- 3) mata pelajaran tertentu dapat dikembangkan melalui pendekatan kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan. Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan secara teori saja, tetapi harus diimbangi dengan praktek. Praktek dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik untuk dapat memberikan pembelajaran yang berkesan bagi peserta didik, serta terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kompetensi Peserta Didik Abad 21

Pembelajaran abad 21 dituntut berbasis teknologi untuk menyeimbangkan tuntutan zaman era milenial dengan tujuan, nantinya peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup abad 21. Sejalan dengan pendapat tersebut (Greenstein dalam Sugiyarti, 2012) menyatakan bahwa peserta didik yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif, keadaan ini menggambarkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Oleh karena itu, pemerintah merancang pembelajaran abad 21 melalui kurikulum 2013 yang berbasis pada peserta didik.

Kompetensi peserta didik abad 21 di negara-negara maju seperti Australia, Finland, Portugal, Singapore, the United Kingdom, and the United States (Saavendra : 2012) mengemukakan sebagai berikut:

Assessment and Teaching of 21 Century Skills (AT21CS) consortium—which includes —4 organizes 21st century skills, knowledge, attitudes/values/ethics into the following four categories:

- a. *Ways of Thinking*: creativity/innovation, critical thinking, problem solving, decision-making, and learning to learn (or metacognition)
- b. *Ways of Working*: communication and teamwork
- c. *Tools for Working*: general knowledge and information communications technology literacy
- d. *Living in the World*: citizenship, life and career and personal and social responsibility including cultural awareness and competence

Guru sebagai kepanjangan tangan dari pemerintah di sekolah-sekolah menerapkan pembelajaran abad 21. Di sekolah formal, pembelajaran sudah dituntut untuk menerapkan kemampuan 4C (Critical Thinking, Communiaction, Collaboration , Creativity), ini dapat terwujud cepat tidak hanya tuntutan pada kinerja guru dalam mengubah metode mengajar, tetapi juga peran dan tanggung jawab pendidik non formal dalam membiasakan anak-anak menerapkan 4C dalam keseharian (Prihadi, 2017). Untuk mencapai kondisi belajar yang ideal, kualitas pengajaran selalu terkait dengan penggunaan model pembelajaran secara optimal, ini berarti bahwa untuk mencapai kualitas pengajaran yang tinggi setiap mata pelajaran harus diorganisasikan dengan model pengorganisasian yang tepat dan selanjutnya disampaikan kepada peserta didik dengan model yang tepat pula (Danial dan Sepe, 2010). Keterampilan 4C wajib dikuasai dan dimiliki oleh setiap peserta didik guna menghadapi tantangan abad 21. Kemampuan 4C menurut Anies Baswedan (Republika, 2016) :

- a. *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Era reformasi, *critical thinking* juga digunakan untuk menangkal dan memfilter paham radikal yang dianggap tidak masuk akal. Kemampuan berpikir kritis biasanya diawali dengan kemampuan seseorang mengkritisi berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya, kemudian menilai

dari sudut pandang yang digunakannya. Kemudian ia memposisikan dirinya, dari situasi yang tidak tepat menjadi situasi yang berpihak padanya.

- b. *Communication* (komunikasi) yaitu bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan.
- c. *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan. Dengan demikian ia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya.
- d. *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas peserta didik perlu diasah setiap hari agar menghasilkan terobosan atau inovasi baru bagi dunia pendidikan. Kreativitas membekali seorang peserta didik yang memiliki daya saing dan memberikan sejumlah peluang baginya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan hidupnya.

Kompetensi peserta didik abad 21 digunakan sebagai basis pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menciptakan peserta didik memiliki kompetensi peserta didik abad 21. Kompetensi peserta didik abad 21.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dijadikan pertimbangan dalam melakukan penelitian oleh peneliti.

1. Penelitian dilakukan oleh Prilly Nur Indasari (2019), yang berjudul “*THEORETICAL FEASIBILITY OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE IN LIQUID PRESSURE*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif *Articulate Storyline* dalam tekanan cair untuk kelas 8 yang secara teori layak berdasarkan validitas media. Metode penelitian yang digunakan adalah R & D (Penelitian dan Pengembangan) yang terbatas pada tahap 5, revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas multimedia interaktif mendapat kriteria yang sangat layak. Dalam aspek format media, persentasenya adalah 92,86%, sedangkan aspek materi dari media memiliki persentase 94,44%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berdasarkan *Articulate Storyline* secara teori layak. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian mengembangkan media pembelajaran IPA materi tekanan pada benda cair, sedangkan media yang dikembangkan pada penelitian ini media pembelajaran tematik. Pengembangan media ini diharapkan berhasil seperti pengembangan media yang dilaksanakan sebelumnya.

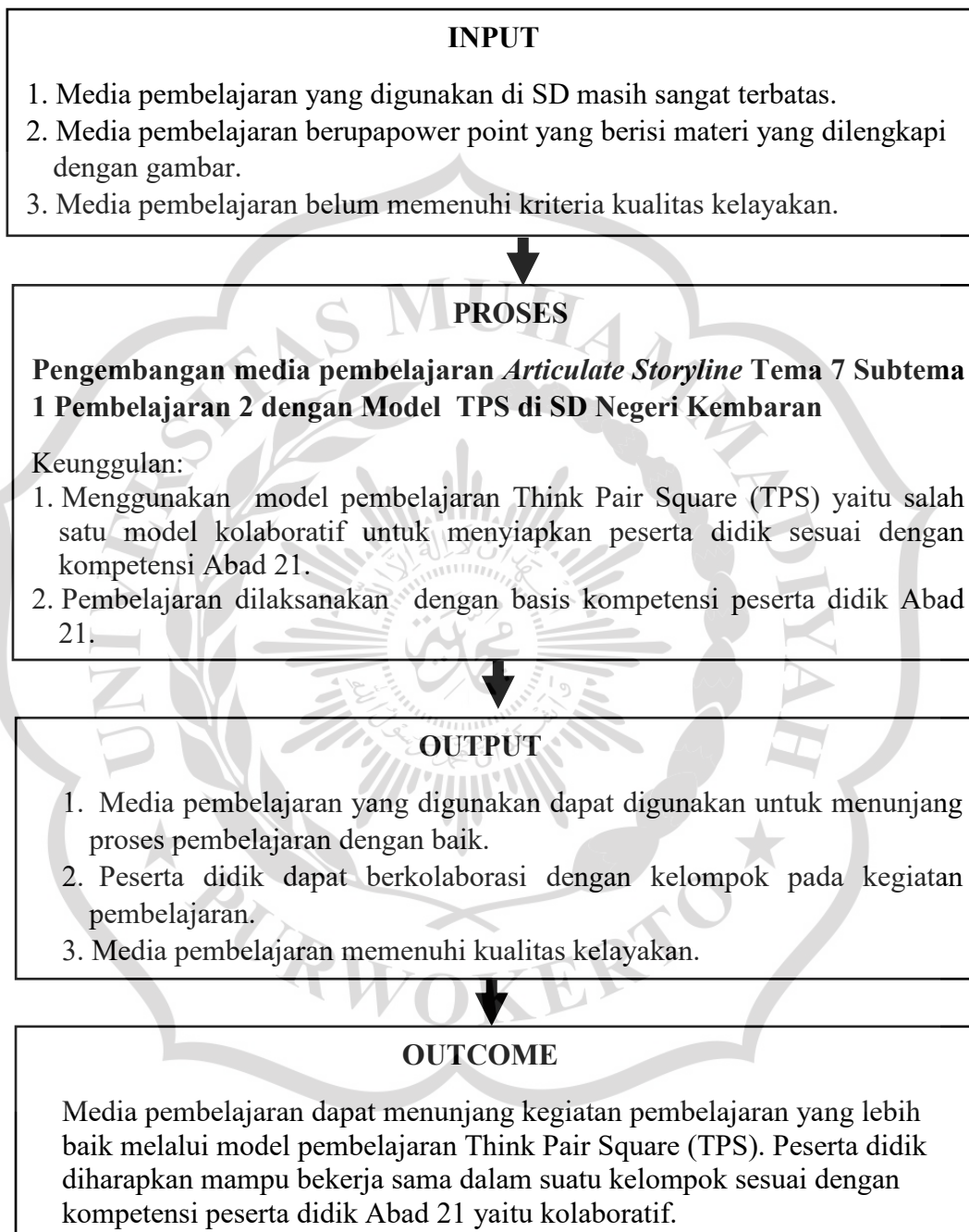
2. Pengembangan ini dilakukan oleh Genc Osman Ilhan & Sahin Oruc, (2016) dengan judul “*Effect of the Use of Multimedia on Students’ Performance: A Case Study of Social Studies Class*”. Tujuan penelitian ini yaitu menguraikan tentang pengaruh multimedia untuk peserta didik.. Metode penelitian ini mengacu pada model pengembangan eksperimental. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV dan kelas VIII. Hasil penelitian menyebutkan bahwa perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan. Pembuktian berdasarkan hasil uji SPSS, multimedia teknik memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan teknik tradisional. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang termasuk multimedia interaktif yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran abad 21 dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Penelitian dilakukan oleh Lina Sugiyarti dkk, (2018) dengan judul “Pembelajaran Abad 21”. Salah satu tujuan penelitian ini yaitu membekali peserta didik untuk dapat menjawab tantangan abad 21 meliputi kompetensi 4C (Critical thinking, Creativity, Collaborative, Comunicative). Metode penelitian ini mengacu studi literatur dan jurnal. Subjek penelitian yaitu peserta didik. Hasil penelitian peserta didik mampu memiliki SDM yang berorientasi pada partisipasi dalam masyarakat melalui pembelajaran abad 21. Pembuktian berdasarkan hasil

identifikasi kompetensi yang diperlukan dalam mempersiapkan peserta didik mampu dalam menghadapi abad 21 melalui kompetensi 4C (Critical thinking, Creativity, Collaborative, Comunicative). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dengan adanya pembahasan mengenai kompetensi peserta didik abad 21 meliputi 4C (Critical thinking, Creativity, Collaborative, Comunicative).

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang yang penting dalam proses pembelajaran, sebagai perantara informasi dari guru ke peserta didik. Media pembelajaran juga berperan untuk mempermudah dalam penyampaian materi secara nyata agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran secara maksimal. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan memanfaatkan media pembelajaran secara baik dengan melibatkan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan media *Articulate Storyline* berawal dari permasalahan yang ditemukan di Sekolah Dasar, sehingga dijadikan acuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan yang ada di sekolah. Pengembangan media pembelajaran dibantu oleh validator ahli. Validasi dilakukan beberapa kali hingga media pembelajaran memenuhi kriteria kelayakan. Setelah pengembangan dilakukan publikasi artikel.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir