**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Menurut Sukmawarti & Kayroiyah (2019:642) kurikulum 2013 menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran (dalam Panjaitan SK, 2021:242). Menurut UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat (Yarshal D, 2015:3).

Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya.Pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu atau lebih tepat, membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri menurut M.J. Langeveld (dalam L. Hendrowibowo 1994:126). Menurut Prof. DR. N. Driyarkara (dalam L. Hendrowibowo 1994:126): "Pendidikan ialah pemanusiaan manusia muda atau pengangkatan manusia muda ketaraf insani"

Maka berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak yang bermanfaat pada kepentingan kehidupan seseorang ataupun warga negara dengan memilih isi, strategi kegiatan dan taktik yang sesuai.

Dalam dunia pendidikan yang menjadi pedoman atau pegangan dalam kegiatan proses belajar mengajar ialah kurikulum. Kurikulum mempunyai kedudukan sentral dalam seluruh proses pendidikan. Kurikulum mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan serta untuk pengejaran target yang membuat peserta didik dapat dengan mudah memahami berbagai materi atau melaksanakan proses belajar setiap hari dengan mudah kurikulum yang baik harus selalu berubah dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan zaman. Sistem Pendidikan Nasional (SPN) di Indonesia telah mengalami sepuluh kali perubahan kurikulum, dalam rangka menghadapi berbagai tantangan yang muncul seiring dengan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum lama yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan penyempurnaan kurikulum lama dan diharapkan implementasinya dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Maka dari itu pemerintah menilai perlu melakukan pengembangan terhadap kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP 2006) menjadi kurikulum baru yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi yang dapat membekali peserta didik dengan sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan teknologi. Kurikulum 2013 mengadopsi keseimbangan antara *soft skills* dan *hard skills* yang mencakup aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.

Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik terintegrasi. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema. Pembelajaran tematik adalah metode
pembelajaran yang menekankan pemberian tema khusus pilihan untuk mengajarkan beberapa konsep. Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Pasal 1 ayat 3 (dalam Putri V.M & Indrawati Tin 2020:3330) bahwa “pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV,V, dan VI”. Subjek yang dipadu dalam pembelajaran tematik ialah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru harus berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga peserta dapat memusatkan konsentrasi mereka pada kegiatan belajar tematik. Dalam kegiatan belajar guru membahas tema dan subtema melalui berbagai kegiatan belajar dengan menggunakan multi metode dan media sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berarti. Untuk meningkat minat belajar siswa guru harus mampu meciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar juga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang dan dirumuskan.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan langsung di SD Swasta Bunga Tanjong, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya adalah : kurangnya minat belajar siswa, siswa kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran, guru melakukan tanya jawab hanya menggunakan buku siswa saja, guru kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan. Menurut Silvani N & Silalahi B.R (2023:34) dalam menerapkan kurikulum 2013 Sekolah Dasar hendaknya menyiapkan berbagai sumber ajar, menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menyiapkan pendukung pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Dengan adanya permasalahan diatas, salah satu upaya untuk yang dilakukan peneliti adalah pengembangan media pembelajaran variasi yang berbeda agar dapat meningkatkan minat belajar siswa di SD Bunga Tanjong, maka dengan ini media pembelajaran yang digunakan peneliti berupa media *articulate storyline* 3 agar dapat meningkatkan minat belajar serta memiliki daya tarik siswa untuk belajar. Dengan media ini siswa lebih tertarik karena belajar sambil bermain tidak monoton dalam materi saja tetapi juga dalam melatih sampai mana pengetahuan mereka sesuai dengan yang telah dipaparkan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bisa menarik kesimpulan dengan permasalahan yang ada sehingga peneliti mampu mengangkat masalah tersebut menjadi sebuah judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema Panas dan Perpindahannya Di Kelas V SD Swasta Bunga Tanjong”***

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, diketahui permasalahan yang dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa.
2. Siswa kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran.
3. Guru melakukan tanya jawab hanya menggunakan buku siswa saja.
4. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan.
5. **Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis membatasi cakupan masalah yaitu hanya mengenai : “pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Swasta Bunga Tanjong”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan atas latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka fokus permasalahan yang dipaparkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Bunga Tanjong?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Bunga Tanjong?
3. Bagaimana implementasi media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Bunga Tanjong?
4. **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* 3 agar meningkatkan minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Bunga Tanjong.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* 3 dalam meningkatkan minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Bunga Tanjong.
3. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema panas dan perpindahannya di kelas V SD Bunga Tanjong
4. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis.

Sebagai bentuk sumbangsih pada khasanah keilmuwan khususnya pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang komprensif mengenai pemahaman serta penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* 3 untuk meningkat minta belajar pada siswa.

1. Manfaat secara praktis
2. Bagi guru : Sebagai acuan bagi guru dalam membuat serta mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi siswa : Siswa mendapat pengalaman belajar yang lebih bermakna dan lebih mudah memahami pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Serta dapat untuk meningkatkan minat belajar oleh siswa itu sendiri.
4. Bagi peneliti : Menambah pengetahuan dan wawasan sehingga peneliti dapat menerapkan pengetahuan dan wawasan yang diperoleh untuk menghadapi masalah terhadap dunia pendidikan.
5. **Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini media pengembangan *articulate storyline* 3. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam menginstal *articulate storyline* 3 harus CPU prosesor 2 GHz atau lebih tinggi (32-bit atau 64-bit).
2. Penyimpanan untuk menginstal *articulate storyline* 3 minimal 2GB.
3. Ruang Disk yang tersedia untuk menginstal *articulate storyline* 3 minimal 1 GB.
4. *Articulate storyline* 3 menampilkan resolusi layar 1.280 x 800 atau lebih tinggi.
5. *Articulate storyline* 3 menerbitkan ke *Word Microsoft Office* 365 (hanya aplikasi desktop) atau *Microsoft Word* versi terbaru (32-bit atau 64-bit).
6. *Articulate storyline* 3 bisa dibuka melalui *Windows Microsoft Edge* (versi terbaru), *Google Chrome* (versi terbaru), *Firefox* (versi terbaru).
7. Media pengembangan *articulate storyline* 3 materi yang dipilih yaitu tema panas dan perpindahannya.
8. Membuat backgorund kompetensi dan materi yang menarik sesuai dengan warna yang senada.
9. Membuat sebuah menu untuk membedakan kompetensi, materi dan evaluasi agar mempermudah jika digunakan.
10. Membuat tombol untuk melanjutkan dan mengembalikan sesuai dengan kebutuhan untuk mempermudah pengguna.
11. Merancang soal yang sesuai kurikulum yang digunakan di SD Swasta Bunga Tanjong. Perancangan soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dibuat menggunakan *articulate storyline* 3 dengan buku acuan yang digunakan adalah dari kemendikbud yaitu buku tematik tema 6 panas dan perindahannya dikelas V sekolah dasar.
12. Berdasarkan rancangan tersebut yaitu menuntukan jenis kuis yang akan digunakan yaitu pilihan ganda.
13. Penyusunan desaian evaluasi peneliti menentukan bentuk soal yang digunakan serta warna yang senada.
14. Hasil dari media pembelajaran ini nantinya akan berbentuk aplikasi berbasis web/computer.