**1.1 Latar Belakang Masala**

**BAB I PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek penting di dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan mampu menjadikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, kompetitif, seta memiliki keunggulan yang komperatif. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidkan Nasional, pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan menusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran.Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan pembelajaran untuk mengetahui ketrampilan dan pengetahuan supaya bisa mengembangkan potensi dirinya, sehingga menjadi manusia yang berkualitas.

Peyelenggaraan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk membekali siswa untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) herusnya menerapkan pembelajaran tematik yang sesuai dengan kurikulum 2013. Pembelajaran tematik adalah program kegiatan pembelajaran dan berangkat dari tema atau topik tertentu dan kemudian di uraikan dan di kalaborasi dari beberapa aspek atau dalam berbagai perspektif subjek mata pelajaran yang umumnya di ajarkan di sekolah. Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik agar lebih aktif untuk menggali atau mencari informasi. Dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan dengan secara holistik, signifikan, dan otentik.

Menurut Junaidi (2019:45) Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi

pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar

Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat, bahwa teknologi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat diera globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Jadi bisa dikatakan bahwa antara inovasi pendidikan dengan teknologi pendidikan adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Keeradaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan hasil efektivitas dan efesiensi. Berkaitan dengan hal itu maka teknologi pendidikan tidak hanya merupaka sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran.

Maka dari itu perkembangan teknologi lebih perspektif system dalam teknologi pendidikan sangat berpengaruh dalam hal memberikan kemudahan dalam mengimplementasikan suatu system proses belajar secara nyata, tidak hanya pada perencanaan dan proses tetapi pada tataran pengelolaan, pemanfaatan, pengembangan, dan tahap penilaian. Perkembangan teknlogi terdampak baik bagi pendidkan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dengan banyak nya aplikasi yang menawarkan kemudahan untuk mempermudah proses pembelajaran

yang beberapa diantaranya adalah aplikasi *Canva, Powerpoint, Storyline* dan *Kinemaster*. Dengan beberapa aplikasi yang ditawarkan tersebut guru dapat memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran yang salah satu diantaranya yaitu *articulate storyline* untuk memudahkan materi yang disampaikan.

Menurut Encep Syaepu (2019:780) Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses belajar menjadi sangat bermanfaat. Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai permasalahan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan mencoba menawarkan alternatif pemecahan masalah melalui penggunaan multimedia interaktif model tutorial.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi sebagai penghubung pesan dari pengajar ke siswa sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Tafono, 2018). Dengan hal itu Media pembelajaran ini dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas, yang di mana peran media sangat penting karena dengan menggunakan media proses pembelajaran akan jauh lebih menarik dan dapat membuat siswa lebih tertarik

dalam proses pdmbelajaran. Dengan memilih media pembelajaran yang sesuai terhadap siswa maka akan mempengaruhi proses belajar mengajar atara siswa dan guru. Media pembelajaran yang inovatif dan variatif diperlukan untuk menunjang ketercapaian dari tujuan pembelajaran tematik yang diharapkan karena pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian siswa untuk ikut aktif mengikuti proses pembelajaran siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran akan berusaha mengembangkan segala potensi yang dimiliki guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat magang proses pembelajaran masih belum melibatkan media sehingga peserta didik masih ada yang kesulitan dalam memahami materi. Sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar hanya buku paket saja yang penyajian materi nya terlalu banyak dan kurang menarik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif dan belum menggunakan media berbasis teknologi sehingga pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Dalam proses pembelajaran masih belum menggunakan model pembelajaran sehingga materi yang diajarkan kadang membosankan yang membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Jika masalah ini terus dibiarkan pastinya akan sangat berpengaruh pada pemahaman peserta didik.

Peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat penting, khususnya tehadap pembelajaran Tema 4 hidup bersih dan sehat. Penggunaan media pembelajaran selain untuk memotivasi guru dalam menyampakan materi,

juga berfungsi untuk memotivasi siswa agar belajar lebih aktif sehingga pembelajaran didalam kelas lebih hidup (Audie,2019). Salah satu media pembelajaran adalah *articulate storyline.*

*Articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat komunikasi atau presentasi dengan template yang sudah disediakan atau dapat dengan membuat sendiri dan tedapat karakter yang disesuaikan bedasarkan kebutuhan dan selera (Rafmana el al., 2018). Penggunaan *articulate storyline* masih ajarang ditemui ketika guru menyampaikan materi pada saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (2018) bahwa *Articulate storyline*masih jarang digunakan peneliti dan guru dalam menyampaikan pembelajaran dibangdingkan dengan *powerpoint* dan *Adobe flash.* Media pembelajaran interaktif *articulate stroryline* hampir sama dengan *powerpoint,* tetapi *articulate storyline* mempunyai beberapa kelebihan dari pada *powerpoint*. *Articulate storyline* mempunyai *fitur-firur*, diantaranya *timeline, character, picture, movie,* dan lainnya yang mudah digunakan.(Darnawati el al.,2019).

Dalam proses pembelajaran selain media pembelajaran tentunya metode pembelajaran juga berpengaruh sebagai hasil upaya untuk mencapai hasil belajar secara optimal. Hadist (2018) mengatakan sebagai pendidik, guru perlu memiliki metode yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya. metode yang tepat menurut peneliti dalam tema hidup bersih dan sehat yaitu metode Saintifik. Pembelajaran dengan metode saintifik membiasakan siswa berfikir, bersikap, serta berkarya dengan menggunakan kaidah dan langkah

ilmiah. Proses pembelajaran menjadi lebih penting dibandingkan hasil pembelajaran. Siswa mengalami lebih bermakna dibandingkan hanya memahami.

Bedasarkan masalah di atas maka solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual yang berbasis Saintifik . Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada

tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada saat proses pembelajaran belum melibatkan media sehingga peserta didik masih ada yang kesulitan dalam memahami materi.

2. Sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar hanya buku paket saja yang penyajian materi nya terlalu banyak dan kurang menarik.

3. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik jika dilihat dari segi media masih kurang variatif dan belum menggunakan media berbasis teknologi .

4. Pada saat proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran sehingga materi yang diajarkan kadang membosankan yang membuat siswa kurang berpartisipasi dalam belajar.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan maka peneliti membatasi masalah penelitian pada: “Pengembangan

media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan

sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD”

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil latar belakang untuk rumusan masalah dari pengembangan media *Articulate storyline* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangkan media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak ?

2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan media *Articulate* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat di kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak ?

3. Bagaimana kepraktisan dan kepraktisan media *Articulate* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat di kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak ?

4. Bagaimana keefektifan dan kepraktisan media *Articulate* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat di kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak ?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Dari perumusan masalah diatas, maka dapat diambil tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media *Artculate*

*Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat

dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22

Patumbak.

2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak.

3. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak.

4. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media *Artculate Storyline* berbasis model Saintifik pada tema 4 hidup bersih dan sehat dapat diterapkan pada murid kelas II SD Persatuan Amal Bakti 22 Patumbak.

**1.6 Manfaat Penelitian**

a Bagi Mahasiswa

a.1 Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan software *Articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang interkatif.

a.2 Mengenalkan *Articulate storyline* dalam bentuk media pembelajaran kepada peserta didik.

b Bagi Peserta Didik

b.1 Peserta didik akan lebih memahami materi media pembelajaran yang melibatkan dirinya secara langsung.

b.2 Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadapat materi pelajaran hidup bersih dan sehat.

c Bagi pendidik

1. Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah penyampaian materi.

2. Meningkatkan motivasi dan ke kreatifitas pada proses mengajar.