# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **LatarBelakangMasalah**

Kurikulum selalu mengalami perubahan setiap periodenya, bahkan tidaksedikityang berpendapat bahwa penyesuaian program kurikulum ini dikaitkan denganpergantian dan penyesuaian dengan pemerintahan. Indonesia yang merupakannegara yang berkembang selalu mengalami perubahan dan perkembangan kurikulum, perihal kurikulum Indonesia mengalami perubahan dan pergantiankurikulum lebih kurangnya sepuluh kalidiantaranyaRencanaPelajaranpadatahun1947, Kurikulum 1952, 1964, 1968, 1975/1976, 1984, 1994, kurikulum berbasiskompetensi2002/2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, dankurikulum 2013, hingga saat ini kurikulum Merdeka belajar (Achmad dkk., 2022). Kurikulum Merdeka menjadi opsi bagi sekolah yang siap melaksanakan dalam rangka pemulihan pembelajaran 2022 sampai dengan 2024 akibat pandemi.. Kurikulummerdekabelajarbertujuanuntukmenciptakanpembelajaran yang aktif. Program ini bukanlah pengganti dariprogram yang sudah berjalan, namun untuk memberikan perbaikan sistem yang sudah berjalan sebelumnya (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman dimana berbagai macam teknologitelahdikembangkanuntukmeningkatkanstandarmutupendidikan. Teknologiyangdigunakanadalahpenemuanterbaruataumodifikasidari

teknologi yang sudah ada(Pramestika, 2021). Peserta didik perlu memiliki kemampuankompetensiabad21 ataubiasadisebutdengan4CyaituCritical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication dan Collaboration. Agar pembelajaran

menjadi efektif dan efisien, guru harus mampu menggunakan teknologi dalam prosesbelajar mengajar (Purnasari&Sadewo,2020).Guru juga harus mahir dalam bidang *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* atau pengintegrasian antara teknologi dan pedagogik serta penguasaan materi dalam mengembangkan pembelajaran.

Pendidik bertugas untuk memandu sebuah pembelajaran agar berjalan dengan sesuai harapan, namun terkadang suasana kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis disebabkan karena kegiatan belajar mengajar tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika terlalumonoton dan sering duduk belama- lamadikursisaatbelajar,peserta didik akan kurang nyaman dalam kondisi tersebut. Pernyataan tersebut bersesuaian dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Darnawati dkk., 2019) bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantudengansarana visual.Guruperlumenentukanmediamanayangsesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran

Guru harus menjadi fasilitator yang mendorong kolaborasi antara siswa dalam membangun pengetahuan, mengajarkan siswa untuk belajar bersama.Gurudituntutmenggunakanmediayangmenarikagarsiswatidak

bosan saat belajar.guru harusmemberikan bantuan dalam pengalaman belajar, membantu perubahan lingkungan.untuk memberikan bantuan itu guru harus bisa mengembangkan media.

Definisi media secara umum dapat dibangun definisi media pembelajaran secaraterpisah. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dipergunakan oleh guru dalammemudahkan penyampaian informasi baik pesan atau materi ajar terhadap siswa yang diajarkan nya. Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran (Sukmawarti & Erica, 2021). Dengan media pembelajaran, guru mampu mencapai tujuan keberhasilan belajar siswa. Siswa belum terbiasa menyelesaikan masalah dengan konteks nyata, sehingga banyak siswa melakukan kesalahan bila dihadapkan pada soal-soal (Sukmawarti,2022). Mediapembelajaranbersifatkonkritataunyatasehinggamampumerangsang atau mendorong perhatian serta minat siswa untuk belajar dengan menyenangkan. Dengan begitu media pembelajaran sangat penting digunakan kepada siswa yang belum memahami padamateri pembelajaran yangsedangberlangsung.olehsebabitu,pemilihanmediaharusbenar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai denganmudah. Jenis-jenismedia yaitu Media Audio (dapat didengar), MediaVisual(dapat dilihat) ,Media Audiovisual (dapat dilihat dan di dengar).

Kaitan media dengan pemahaman konsep ialah banyak siswa yang belummemahamimateriyangdiajarkangurudenganmenggunakanbuku

dengan begitu saya membuat media pembelajaran mengenai materi yang sayacantumkandiatasagar peserta didik dapat memahami materi tersebut. Pemahaman konsepsangat penting agar peserta didik menguasai materi yang sedang dipelajari dan mudah memahami konsep materi selanjutnya.

Namunfaktadilapanganberdasarkandarihasilobservasikurangnya pemahaman konsep dalam pembelajaran, guru masih bersifat monoton atau terlalusering bergantung dengan buku siswa dan buku guru. Berdasarkan hasil wawancara dari guru bahwa masih banyak siswa yang belum mengetahui pemahaman konsep materi ekosistem, guru juga masih bersifat monoton dalam menyampaikan pembelajaran maka siswa akan cepat membosankan. Mereka lebih cenderung suka melihat gambar-gambar, membaca cerita ataupun melakukan sesuatu dibandingkan hanya menyimak penjelasan guru di depan kelas. Peserta didik banyak yang masih ramai dan ngomong sendiri dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat (Yin dkk, 2013) bahwa media yang menarik itu dapat mengatasi masalah pemahaman konsep siswa oleh karena itu alternatif Solusi yangbisa di gunakan adalah Pengembangan Media oleh sebab itu guru dalam proses pembelajaran memerlukan media yang mampu membantu siswa dalam belajar.salah satu media yang dianggap mampu membantu siswa dalam belajar yaitu media stroyline yang berhubungan dengan pemahaman konsep siswa.

Mediastorylineadalahstorylineadalahnaskahceritadalambentulteks. Merancangnaskahmerupakanspesifikasilengkapdariteksdalammerancang naskah, analisis menetapkan dialog dan urutan secara rinci dalam bentuk nyata. Media storyline sangat cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran dengan cara ini pembelajaran tidak lagi menjadi kelas yang membosankan.

# IdentifikasiMasalah

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ,makaidentifikasi masalah dalampenelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media buku untuk belajar pada materi ekosistem.
2. Pada proses pembelajaran guru masih monoton dalam menjelaskan materi dalam proses pembelajaran ekosistem.
3. pada pembelajaran peserta didik kurang memahami materi dalam kegiatan proses belajar
4. padaprosespembelajarangurubelumpernahmenggunakanmedia pembelajaran storyline dalam proses pembelajaran

# BatasanMasalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu adanya batasan masalah mengenaipenerapan dalam menggunakan media storyline pada pembelajaran IPAS yaitu:

1. Pada proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran media stroyline..
2. Dalamprosespembelajarangurumenjelasknamaterimasihmonotondan hanya berlandaskan pada buku saja.
3. Kurangnyapemahamansiswaterhadapmateriekosistemdalamprosesbelajar.

# RumusanMasalah

Berdasarkanbatasanmasalahdiatas,dapatdiambilrumusanmasalah dalampenilitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media storyline pada materi ekosistem padamata pelajaran IPAS di sekolah dasar?
2. Bagaimanakelayakandarimediastorylinepadamateriekosistempada

MatapelajaranIPAS disekolahdasar?

1. Bagaimanakepraktisandarimedia storylinepadamateriekosistempadamata pelajaran IPAS disekolah dasar?

# TujuanPenelitian

1. Untukmenghasilkanmediastorylineyangefektifdalampadamateriekosistem dikelas V SD.
2. Untukmenghasilkan kelayakan sebuah media storyline pada materi ekosistem dikelas V SD.
3. Untukmenghasilkankeefektifansebuah mediastorylinepadaekosistem di kelas V SD.

# ManfaatPenelitian

* + 1. **Manfaatteoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan wawasan serta membantu guru terhadap pengembangan media untuk peningkatan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan bermakna bagi peserta didik.

# Manfaatpraktis

* + - 1. Bagipesertadidik,hasilpenelitianinidiharapkandapatmemudahkan peserta didik untuk memahami materi serta meningkatakan motivasi dalammengikuti pembelajaran.
      2. Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasanatau gambaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
      3. sekolah,hasilpenelitianinidiharapkandapatdijadikansebagaibahan masukanuntukpeningkatankualitaspembelajarandimasayangakan datang.
      4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman dan dapat menjadi acuan dalam penggunaan media pembelajaran ketika menjadi guru di masa yang akan datang.

# SpesifikasiProduk

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran storyline. Adapunspesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Produk yang di kembangkan menggunakan bantuan storyline menjadi media pembelajaran.
2. Produkyangdihasilkanberupamediapembelajarankhususnyayang

dapat menampilkan teks,gambar,audio,video dan animasi secara langsung, dan digunakan sebagai alat belajar mandiri pada materi ekosistem untuk siswa kelas V.

1. Mediapembelajaraninimemilikistruktursebagaiberikut:
   1. Halamanawal
   2. menuutamamemuattujuan pembelajaran
   3. menumateri yangakan dipelajari