

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini dapat mempengaruhi berbagai aspek. Salah satunya dari aspek pendidikan yang juga terpengaruh perkembangan tersebut. Perkembangan dapat memberikan upaya untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi adanya hasil belajar yang akan didapatkan, salah satu alasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran karena dapat mempermudah semua aktivitas dan mudahnya memperoleh informasi serta akses yang digunakan sangat cepat.

Adanya perkembangan teknologi guru dituntut untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan perencanaan yang matang terhadap apa yang akan dilakukan, salah satunya dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan membuat siswa antusias terhadap apa yang disampaikan.

Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran mampu membantu mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dimana guru masih mendominasi dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi guru dapat membuat media untuk menunjang proses pembelajaran dan siswa lebih aktif.

Belajar aktif dapat membangun suasana yang lebih bervariasi dan menyenangkan karena dalam proses pembelajaran dirancang dengan baik dan mempersiapkan sumber belajar, teknik, pemanfaatan teknologi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian, dibutuhkan sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Ketercapaian tersebut dapat terlihat dari adanya perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa. Perubahan itu dapat

menyangkut dalam pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap siswa (*afektif*). Untuk membuat kualitas proses pembelajaran dibutuhkan keterampilan dan inovasi dalam merencangkannya. Usaha yang dapat dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran ada kaitannya dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran ini merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Adanya media tersebut dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, pemanfaatannya dapat mempengaruhi efektif dan efisien proses pembelajaran yang membuat suasana belajar menjadi kondusif.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam menyampaikan materi dan memudahkan pemahaman pada siswa. Menurut Gagne (dalam Wandah, 2017:5), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media dapat menyampaikan pesan terkait dengan materi yang disampaikan. Seperti dengan pendapat Gagne, menurut Oemar Hamalik (dalam Wandah, 2017:5) media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi. Dalam pengertian komunikasi, media adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima.

Komunikasi dapat menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan komunikasi yang dilakukan berupa penyampaian pesan, gagasan, fakta, konsep, dan data dari sumber yang telah dirancang melalui media yang digunakan sehingga siswa mampu menerima pesan yang disampaikan.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang sedang dihadapi. Salah satunya pada kondisi pandemi saat ini, penggunaan media yang tepat akan mempermudah dalam proses penyampaiannya. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu yang

dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif. Penggunaan alat bantu yang menggunakan multimedia bisa menyampaikan informasi terkait materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam. Guru dapat mengembangkan sesuai dengan yang di inginkan untuk penerapannya.

Penggunaan media interaktif sangat dianjurkan dalam pembelajaran daring, karena proses pembelajaran melibatkan kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Menurut Trianto (dalam Zulhemi, 2017:72-80) media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Menurut Trianto (dalam Zulhelmi, 2017:72-80) keadaan tersebut dapat menimbulkan kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama yang disebut dengan keterampilan berpikir kritis (KBK). Menurut Isjoni dan Arif (dalam Zulhelmi, 2017:72-80) pemahaman tersebut membuat siswa dapat menyelesaikan masalah (*problem solving*), membuat keputusan (*decision making*), berpikir kritis, dan berpikir kreatif berdasarkan kriteria berpikir. Media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya. Hal ini dapat menimbulkan minat siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan prestasi belajar.

Sumber daya alam sendiri merupakan segala sesuatu berasal dari alam yang dapat digunakan baik berupa benda mati dan benda hidup yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Aplikasi *articulate storyline 3* merupakan *multimedia authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar,

grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Dengan menggunakan aplikasi ini pembelajaran yang akan dilakukan akan menyenangkan.

Oleh sebab itu guru diharapkan mampu membuat inovasi-inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan begitu pembelajaran yang berlangsung bisa dikategorikan masuk ke dalam pembelajaran abad 21. Dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat membantu pemahaman siswa dan mengetahui hasil yang didapat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui “Pengaruh media aplikasi *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar kognitif materi keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam siswa kelas IV”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Adapun ruang lingkup dan pembatasan masalah dalam penelitian yang perlu dipertimbangkan untuk mengurangi kesalahan dan meluasnya permasalahan yaitu :

1. Siswa pada penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV SD
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kognitif siswa materi keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam
3. Penelitian ini dilakukan di SDN Margorejo 01/403 Surabaya
4. Media pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

“Adakah pengaruh media aplikasi *articulate storyline 3* terhadap hasil belajar kognitif materi keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam siswa kelas IV?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

“Untuk mendeskripsikan pengaruh media aplikasi *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar kognitif materi keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam siswa kelas IV”

E. Variabel Penelitian

Adapun variabel penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Variabel Independen : Media Aplikasi *Articulate Storyline 3*
2. Variabel Dependen : Hasil Belajar Kognitif Materi Keseimbangan dan Pelestarian Sumber Daya Alam

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Penulis
Adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
 - b. Bagi Pembaca
Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian atau penulisan berikutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pendidik
Untuk memberikan masukan kepada pendidik terkait dengan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk terus berusaha dalam memahami dan mempelajari pembelajaran agar mendapat hasil yang memuaskan dengan bantuan media pembelajaran interaktif yang memberikan warna baru pada proses pembelajaran daring yang berlangsung.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari penerapan media aplikasi *Articulate Storyline 3* terhadap hasil belajar kognitif materi keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam siswa kelas IV.

