

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Peranan pendidikan dalam kehidupan salah satunya untuk membantuk perkembangan rohani dan jasmani peserta didik, tujuannya agar kepribadian peserta didik terbentuk sangat unggul. Kepribadian yang dimaksud yaitu pribadi yang tidak hanya pintar akademis saja tetapi pribadi yang baik juga secara karakter.

Seperti yang kita ketahui pada awal tahun 2020, covid-19 menjadi masalah kesehatan dunia. Covid-19 atau virus corona adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok bulan Desember 2019. (UNICEF, WHO dan IFRC dalam COVID-19 Prevention and Control in Schools. Maret 2020) menyebutkan bahwa ketika situasi persebaran virus semakin cepat maka sekolah harus tutup dan proses pendidikan harus berjalan melalui kegiatan pembelajaran online dengan menggunakan berbagai media.

Dunia pendidikan terpaksa mengubah cara belajar yang biasanya tatap muka atau disebut luring menjadi pembelajaran daring. Transformasi digital secara terpaksa ini adalah cara paling aman memutuskan penyebaran virus COVID-19. Sebab, hak para peserta didik untuk mendapatkan pendidikan tetap menjadi prioritas tanpa mengabaikankesehatan dan keselamatan jiwa. Saat ini dunia pendidikan di tengah pandemi wabah covid-19.

Berbicara proses pembelajaran di Indonesia, tentunya setiap pembelajaran harus disusun atau dirancang terlebih dahulu agar memudahkan proses pembelajaran serta peserta didik lebih aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran. Mengacu pada peraturan pemerintah no 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang lingkup yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Dengan begitu setiap guru harus membuat atau menciptakan pembelajaran yang inspiratif, interaktif, memotivasi siswa serta membuat pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi yang telah diajarkan tersimpan di memori dalam jangka panjang. Untuk mewujudkan suatu pembelajaran seperti itu maka diperlukan rancangan pembelajaran yang matang sebelum diterapkan saat pembelajaran.

Pada tahun 2013, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Oleh karenanya sebelum guru mengajar dan memberikan materi guru seharusnya menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai materi yang akan diajarkan. Dalam implementasi pembelajaran di kelas, penyusunan perencanaan pembelajaran bertujuan untuk menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan walaupun dengan kondisi covid-19. Komponen yang harus dipersiapkan oleh guru dalam perencanaan pembelajaran meliputi: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrument penilaian, dan media pembelajaran.

Salah satu faktor pendukung guru dalam tercapainya pembelajaran dengan menggunakan media. Arief Sadiman (2008:7) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru

untuk mengajar dan sebagai alat bantu pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Maka dari itu sebagai guru dituntut membuat suatu media pembelajaran yang kreatif agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara mendalam dan menarik minat belajar peserta didik serta menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Banyaknya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya: media auditif, media visual dan media audiovisual.

Pada era digita 4.0 kemajuan teknologi terus semakin berkembang pesat dengan kemudahan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah media audio visual dalam mendukung pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Media audiovisual adalah media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna, dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Media pembelajaran *Articulate Storyline* adalah salah satu media audio visual. *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan Microsoft Power Point, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komperensif dan kreatif. Dengan *Articulate Storyline* diharapkan interaktivitas guru-guru SD dapat meingkat.

*Articulate Storyline* dapat dijadikan media pembelajaran pada sub tema “Sikap Kepahlawana” pada sikap kepahlawanan terdiri dari rasa tanggung jawab, disiplin, mandiri, gotong royong dan sebagainya. Dengan menggunakan media *articulate storyline* diharapkan dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran daring. Agar peserta didik lebih semangat belajar dan menumbuhkan serta menerapkan rasa atau sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Agar dalam Pembahasan tidak terlalu meluas penulis membatasi ruang lingkup pada penelitian ini adalah.

### **1. Ruang Lingkup**

- a. Penelitian ini meliputi peserta didik. Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Kepuhkiriman Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Pembatasan Masalah  
Karena keterbatasan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian, sedangkan di sisi lain diharapkannya tercapai hasil penelitian yang optimal, maka ditentukannya beberapa batasan masalah dalam penelitian, yaitu :
  - a. Menganalisis penerapan media *articulate storyline*
  - b. Batasan penggunaan media *articulate storyline* Tema 5 “Pahlawanku” SubTema 3 “Sikap Kepahlawanan” Pembelajaran 1. Hanya di SDN Kepuhkiriman. Oleh karna itu untuk selebihnya penggunaan media *articulate storyline* pada Tema 5 “Pahlawanku” SubTema 3 “Sikap Kepahlawanan” Pembelajaran 1 pada SD tidak termasuk dalam penelitian.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut .

1. Bagaimana keterlaksanaan penerapan media *articulate storyline* pada kelas IV Tema 5 “Pahlawanku” Sub Tema 3 “Sikap Kepahlawanan” Pembelajaran 1 di SDN Kepuhkiriman 1 Waru.
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan media *articulate storyline* pada kelas IV Tema 5 “Pahlawanku” Sub Tema 3 “Sikap Kepahlawanan” Pembelajaran 1 di SDN Kepuhkiriman 1 Waru.

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang penerapan media *articulate*. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan media *articulate storyline* pada kelas IV Tema 5 “Pahlawanku” Sub Tema 3 “Sikap Kepahlawanan” Pembelajaran 1 di SDN Kepuhkiriman 1 Waru.

2. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penerapan media *articulate storyline* pada kelas IV Tema 5 “Pahlawanku” Sub Tema 3 “Sikap Kepahlawanan” Pembelajaran 1 di SDN Kepuhkiriman 1 Waru.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penerapan media *articulate storyline* dalam materi pembelajaran Tema 5 “Pahlawanku” Sub Tema 1 “Sikap Kepahlawanan” PB 1 kelas IV SDN Kepuhkiriman sebagai berikut.

1. Bagi Peserta didik
  - a. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik pada pembelajaran daring serta memotivasi pengalaman peserta didik dalam pembelajaran.
  - b. Media *articulate storyline* juga dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran daring.
2. Bagi Pendidik

Memper memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan pada pembelajaran daring sekaligus membantu pendidik menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dan latihan pengembangan media dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan, serta untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran secara daring.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsad (2014: 3) menjelaskan kata media berasal dari Bahasa Latin *medium* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selain itu Gearlach dan Ely (1971) dalam Arsyad Azhar (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan atau sikap. Mirso (2004) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar Saanaky (2013). Suryani dan Agung (2012) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

###### b. Macam-macam media pembelajaran

Dilihat dari jenisnya, media dibagi sebagai berikut:

###### 1. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder dan piringan hitam.

## 2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra pengelihatannya. Media ini menampilkan gambar diam seperti strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar, lukisan dan cetakan. Ada pula yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, dan kartun.

## 3. Media audiovisual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena mencakup kedua jenis media.

### c. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Suryani & Agung S. (2012) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang dengan:

1. Menghadirkan objek sebenarnya
2. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
3. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih kongkret;
4. Menyamakan persepsi
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
6. Menyajikan ulang informasi secara konsisten;
7. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Fungsi media pembelajaran menurut Asyar (2011) terdiri dari fungsi sistematis, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (Sundyana 2014) Mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme
2. Menarik perhatian siswa
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
4. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan media pada siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
6. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Menaambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (1991) bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan siswa.

## 2. Media *Articulate Storyline*

### a. Pengertian media *Articulate Storyline*

Media pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, smartphone maupun handphone Amiroh (2019:2)

### b. Fungsi dan manfaat media *Articulate Storyline*

Manfaat *articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung, sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

### c. Penggunaan media *Articulate Storyline*

Pada penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* mencakup pembuatan materi pembelajaran, kuis interaktif dan menampilkan progress belajar (nilai) siswa pada media.

d. Penerapan media *Articulate Storyline*

Alasan pemilihan media pembelajaran *Articulate Storyline* karena dunia pendidikan terpaksa mengubah cara belajar yang biasanya tatap muka atau disebut luring menjadi pembelajaran daring. Transformasi digital secara terpaksa ini adalah cara paling aman memutuskan penyebaran virus Covid-19. Maka dari itu sebagai pendidik yang kreatif dan inovatif harus pandai memanfaatkan kecanggihan teknologi pada jaman sekarang. Penggunaan media *articulate* agar memberikan suasana belajar yang baru tidak monoton, menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Tematik Sikap Kepahlawanan

Menurut Rusman (2012:116) pembelajaran merupakan sesuatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan, yaitu siswa dengan lingkungan belajar untuk diperolehnya perubahan perilaku (hasil belajar) sesuai tujuan (kompetensi) yang diharapkan. Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Majid Abdul, 2014:4) pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

Tema 5 “Pahlawanku” merupakan pembelajaran kelas IV Subtema 1 “Sikap kepahlawanan” yang akan digunakan dalam penelitian ini, untuk dapat mengajarkan sikap para pahlawan dengan media pembelajaran *articulate storyline*, sehingga peserta didik dapat mengetahui sikap kepahlawanan dengan ringkes dan menarik walaupun dengan suasana pembelajaran daring membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran secara individu dengan diterapkannya media pembelajaran yang baru sehingga diharapkannya proses belajar mengajar lebih menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Hasil temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penerapan *media Articulate Storyline*. Hal ini hal ini dibuktikan dalam penelitian-penelitian sebelumnya sebagai berikut:

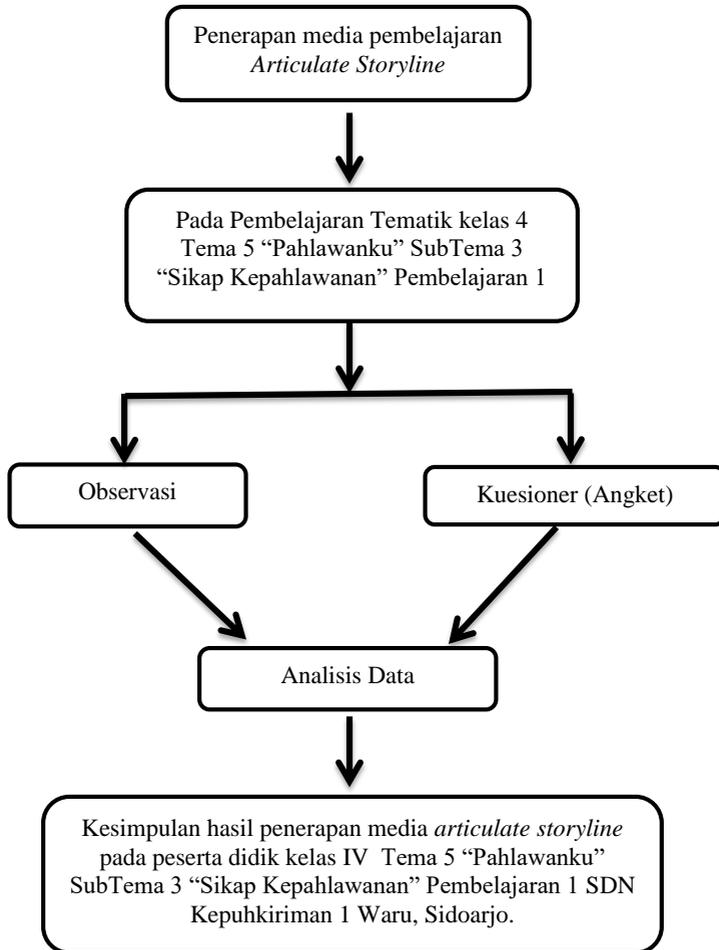
**Menurut Priankalia Arwanda, dkk(2020) yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”**. Penelitian ini dipublikasikan dalam *jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah*. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar Negri Kembaran masih terbatas . Media pembelajaran masih belum sesuai dengan kompetensi peserta didik abad21 yaitu meliputi kompetensi *4C (Critical thinking and problem solving, Creative and Inovattive, Collaboration and Communication)*. Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV sekolah dasar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Menurut Siti Yumini , Lusia Rakhmawati (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teeknik Elekonika Dasar Di SMK Negri 1 Jetis Mojokerto”**. Penelitian ini dipublikasikan dalam *jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta mengacu pada hasil penelitian dan pembahsan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1). Media pembelajaran interaktif berbasis *articulate* dinyatakan sangat layak untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar di kelas maupun sebagai belajar mandiri peserta didik. Hal ini diketahui dari hasil validasi terhadap media pembelajaran memperoleh hasil rating sebesar 87,7% dan dinyatakan sangat layak. (2). Hasil Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* membuat respon baik. Hal ini diketahui dari hasil penilaian angket respon siswa memperoleh dhasil rating 83,94% dan dinyatakan sangat baik.

**Menurut Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, Salim.(2019) yang berjudul “ Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline*”.** Penelitian ini dipublikasikan dalam *jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan ini disimpulkan bahwa: (1). Para guru sekolah-sekolah sasaran telah memiliki pengetahuan tentang konsep multimedia pembelajaran interaktif dan penggunaan aplikasi *Articulae Storyline*. (2). Para guru sekolah-sekolah sasaran telah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Articulate Storyline*. (3). Para guru sekolah-sekolah telah memiliki multimedia pembelajaran interaktif yang diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran kelas.

### **C. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka, serta kajian penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, bahwa media pembelajaran *articulate storyline* adalah media pembelajaran interaktif sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komperensif dan kreatif serta peserta didik mengetahui materi sikap kepahlawan dengan lebih rinci dan peserta didik lebih antusias serta aktif dalam pembelajaran. Maka dapat dibuat kerangka koseptual sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

**Keterangan:**

Berdasarkan bagan di atas, dapat dilihat kerangka konseptual penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran daring kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan kuisisioner/angket selama proses pembelajaran berlangsung

sampai mendapatkan hasil. Pada penerapan media pembelajaran *Articulate Storyline* diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik pada pembelajaran daring serta memotivasi pengalaman peserta didik dalam pembelajaran.

#### **D. Hipotesis**

Arikunto (2014:110) mengemukakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan hipotesis menjadi jawaban sementara dari rumusan permasalahan sampai dilakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang dapat menjadi bukti penelitian.

Menurut Sugiono (2015:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Sugiono, dapat dijelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dari kedua pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara yang berasal dari rumusan masalah yang telah dibuat di dasari oleh teori yang terkumpul, akan tetapi masih perlu dibuktikan kebenarannya keadaan nyata dengan mengambil data di lapangan saat penelitian.

Berdasarkan penjelasan diatas hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan media *articulate storyline* dalam pembelajaran daring di SDN Kepuhkiriman 1 Waru, Sidoarjo terlaksana dan mendapatkan respon sangat baik.