

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan era globalisasi dan teknologi merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh setiap bangsa. Jika dihadapi dengan persiapan yang baik maka akan menjadi sebuah keuntungan, namun jika tidak siap menghadapi kemajuan era globalisasi dan teknologi maka suatu negara tersebut akan menjadi konsumtif. Dalam menghadapi hal tersebut, maka diperlukan persiapan beberapa faktor sebagai landasan dalam memperkuat daya saing. Diantaranya SDM (Sumber Daya Manusia), SDA (Sumber Daya Alam), sarana dan Prasarana serta kebijakan pemerintah yang mendukung baik dalam moril maupun material.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam mempersiapkan SDM, karena dengan pendidikan akan terbentuk individu yang memiliki pengetahuan, kemampuan berfikir, berkarakter serta memiliki kualitas diri yang baik. Pendidikan tidak lepas dari suatu proses kegiatan belajar. Menurut Gagne dalam Suprijono (2013): “belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Sedangkan Arief S. Sadiman dkk (2014): “Proses belajar bisa terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan sumber belajarnya, sumber belajar itu tidak hanya manusia melainkan bisa jadi dengan benda untuk menimbulkan interaksi yang baik”.

Kualitas pendidikan yang baik tergantung pada kegiatan pembelajaran antara guru dengan peserta didik secara efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran terdapat faktor-faktor yang berpengaruh yaitu, faktor pendidik, fasilitas, sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, input dari siswa tersebut sendiri. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas dan kuatitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif, inovatif dan tepat mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi dan semangat belajar siswa, mempermudah konsep, memperjelas materi dan mempertinggi daya serap materi pelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Dalam hal ini guru dituntut menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik. Namun pada realitanya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal terlebih pada saat menjelaskan materi ajar pada pembelajaran tematik. Menurut (Andi Pratowo, 2013) “Pelaksanaan pembelajaran tematik membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton”. Oleh karena itu media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin supaya peserta didik dapat memahami dan mempermudah dalam menerima materi.

Jika pendidik tepat dalam penggunaan media, metode atau model pembelajaran maka ilmu yang ditransfer ke murid akan mudah untuk diserap dan dipahami.

Sejalan dengan pendapat (Dwijayani, 2019):

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian siswa pada topik yang akan dipelajari.

Pentingnya peran media dalam proses pembelajaran maka sebagai seorang guru sudah seharusnya kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran sederhana yang menarik bagi siswa, terampil dalam memanfaatkan media yang ada di sekitar, dan mampu mengembangkan media. Setiap media pembelajaran memiliki kedudukan dan fungsi yang berbeda-beda oleh karena itu diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan media pembelajaran harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas karena setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi pemanfaatannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya.

Dalam hal ini guru memiliki peranan yang sangat penting dalam pemilihan media yang tepat untuk siswa.

Fakta yang terjadi berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 22 Januari 2020 dengan Bapak Irfan Adib, S.Pd selaku kepala sekolah MI AsSyuhada. Diperoleh hasil bahwa masih banyak siswa yang tidak suka

dengan pelajaran IPA. Terbukti pada saat dilakukan tes evaluasi banyak siswa yang mendapatkan hasil di bawah KKM. Biasanya kesulitan siswa terletak pada menghafal dan memahami bagian-bagian kerangka, mereka terbolak-balik dalam memahami bagian-bagian kerangka, ada juga beberapa siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, namun pada saat guru mengecek pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan soal siswa tidak bisa menjawabnya atau siswa terbolak-balik dalam menjawab. Siswa hanya bisa mengerjakan sesuai urutan apabila pertanyaannya diacak siswa akan merasa kebingungan, hal tersebut membuat siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal dan kurang bersemangat dalam belajar. Pembelajaran yang monoton dan tidak adanya media membuat siswa merasa kesulitan dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru. Maka diperlukannya media guna membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Mengingat bahwa usia anak Sekolah Dasar merupakan tahapan Operasional Konkrit yaitu usia 7-10 tahun sebagaimana yang dijelaskan oleh Piaget dalam Siregar & Nara (2014) mengatakan bahwa “pada usia anak mampu berfikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda”, oleh karena itu media yang nyata/konkrit akan lebih mudah dipahami dan diterima siswa.

Selain itu di MI As-Syuhada Semarang masih minim dalam penggunaan media, guru belum memiliki media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih

sederhana sehingga tidak akan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Peneliti memberikan alternatif untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan cara penggunaan media audio visual. Hasil analisis menjelaskan terdapat kesenjangan antara tujuan dari pembelajaran dengan realita yang ada di lapangan. Pembelajaran tematik sudah berjalan lancar di kelas IV meskipun ada peserta didik yang masih ketinggalan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus tepat guna mensukseskan peroses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam pendidikan akan berjalan dengan lancar, kondusif , dan interaktif , apabila pendidikan dijalankan dengan baik, kurikulum menjadi penyangga dalam proses pembelajaran. Pada bulan Juli 2013 mulai diberlakukannya kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pengganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP) yang sudah berjalan mulai dari tahun 2006-2013. Kurikulum ini menjadi penyempurna dari kurikulum yang sebelumnya pernah dipakai. Dalam kurikulum 2013 tingkat SD/MI pembelajaran yang digunakan yaitu tematik terpadu, tematik terdapat merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa materi pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Salah satu muatan yang ada di tematik yaitu pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran di tingkat sekolah dasar (SD/MI). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan berhubungan dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan

dalam perkembangan teknologi dan proses pendidikan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri, dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPA siswa perlu mengalami sendiri lewat penelitian sederhana agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi kerangka manusia, maka dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan bisa membuat siswa lebih memahami materi kerangka manusia. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yaitu media interaktif menggunakan aplikasi. Aplikasi dikembangkan sesuai materi yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah muatan pembelajaran IPA Tema 1 Subtema 2 materi kerangka manusia dengan Standar Kompetensi Inti (KI) memahami hubungan antar struktur organ tubuh manusia dengan fungsinya dan Kompetensi Dasar (KD) mendeskripsikan hubungan antar struktur kerangka tubuh manusia dengan fungsinya pada kelas IV . Dalam pembelajaran IPA saat ini sudah banyak pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi, selain murah dan praktis juga mudah untuk di bawa kemana-mana. Salah satu contoh aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan *articulate storyline*

Articulate storyline merupakan sebuah program untuk membuat animasi dan sudah banyak orang yang memanfaatkan aplikasi tersebut untuk pembuatan media pembelajaran. *Articulate Storyline* mudah digunakan dan lengkap karena dapat digunakan dalam membuat berbagai macam aplikasi seperti web, kartun, multimedia interaktif hingga aplikasi untuk ponsel. Dengan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* akan membantu guru dalam proses belajar mengajar dan siswa menjadi senang dan semangat dalam belajar. Jadi pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* sangat tepat apabila diterapkan di kelas sekolah dasar karena di dalam media tersebut terdapat gambar, video, materi dan kuis. Hal tersebut akan membantu peserta didik untuk mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada pelajaran IPA materi Kerangka Manusia sebagai solusi untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan membantu guru dalam penyampaian materi. Peneliti akan mengungkap permasalahan dalam skripsi yang berjudul “Pembelajaran Interaktif Kerangka Manusia (PIKMAN) Menggunakan *Articulate Storyline* Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Di MI As-Syuhada Semarang”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* untuk muatan pelajaran IPA materi kerangka manusia kelas IV SD di MI As-Syuhada. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi yang mendukung proses pembelajaran siswa, sehingga media PIKMAN pada peneliti ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar materi kerangka manusia pada kela IV di MI As-Syuhada.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka umusan masalah dalam pengembangan ini adalah :

1. Aakah pengembangan media PIKMAN (Pembelajaran Interaktif Kerangka Manusia) Valid ?
2. Apakah pengembangan PIKMAN (Pembelajaran Interaktif Kerangka Manusia) praktis ?
3. Apakah pengembangan PIKMAN (Pembelajaran Interaktif Kerangka Manusia) efektif untuk meningkatkan prestasi belajar materi kerangka manusia pada kelas IV MI As-Syuhada?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah diungkapkan pada latar belakang masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan dari pengembangan PIKMAN (Pembelajaran Interaktif Kerangka Manusia)
2. Menghasilkan kepraktisan dari PIKMAN (Pembelajaran Interaktif Kerangka Manusia) .
3. Mengetahui keefektifan dalam pengembangan media PIKMAN (Pembelajaran Interaktif Materi Kerangka Manusia) dalam meningkatkan prestasi belajar pada kelas IV MI AS- Syuhada

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat dan dampak positif bagi diri sendiri, orang lain maupun dunia pendidikan

1. Bagi peserta didik: unuk memudahkan peserta didik kelas IV untuk memahami muatan pelajaran IPA materi kerangka manusia. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Karena dengan adanya media yang menarik dan belum ada sebelumnya akan membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran

2. Bagi guru; memberikan inovasi baru tentang media pembelajaran, serta memberikan wawasan, pengetahuan, kreatifitas bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kelas V MI As-Syuhada
3. Bagi peneliti: menambah ketrampilan dan pengalaman baru dalam mengembangkan media digital atau media yang lainnya sebagai perantara peserta didik dengan guru dan bermanfaat sebagai calon guru nantinya