

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 diterapkan dengan tujuan agar mampu menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang. Dengan demikian sekolah-sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang bisa mengantarkan siswa-siswinya mencapai ranah *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap), dan *psikomotor* (keterampilan) secara optimal. Ranah pengetahuan merupakan aspek yang terkait langsung dengan kegiatan belajar. Ranah pengetahuan mencakup pada kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan pemahaman konsep menjadi dasar pengetahuan yang penting untuk dioptimalkan pada siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan tujuan guru mengajar adalah untuk membantu siswa memahami konsep utama dari suatu materi. Salah satu materi pelajaran siswa sekolah dasar yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang menjadi salah satu materi pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS ialah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta humaniora dan aktivitas dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi pengetahuan serta uraian mendalam kepada siswa. Jadi hakikat IPS ialah untuk mengembangkan atau meningkatkan konsep pemikiran yang bersumber pada realita sosial yang ada di area sekitar siswa sehingga melahirkan warga masyarakat yang baik serta bertanggungjawab (Susanto, 2016: 137-138). Selain itu pembelajaran IPS juga memiliki posisi serta peran yang strategis dalam pendidikan nilai dan karakter bangsa. Tujuan pembelajaran IPS sendiri sejalan dengan pendidikan nilai yaitu mewujudkan warga negara yang baik, demokratis, bertanggung jawab, berperadaban tinggi dan memiliki rasa kebangsaan yang kokoh (Zuchdi, 2011: 393). IPS ialah satu bidang kajian yang diberikan dalam pembelajaran resmi sejak bangku sekolah dasar (SD) dalam rangka menunjang ketercapaiannya tujuan pendidikan nasional indonesia. Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar ialah supaya siswa sanggup

meningkatkan pengetahuan serta keahlian dasar yang bermanfaat bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Siska, 2018:12).

Berdasarkan tujuan IPS menurut Standar Isi, mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat serta lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk rasa ingin tahu, berpikir logis dan kritis, inkuiri, memecahkan masalah, serta memiliki keterampilan dalam kehidupan bersosial, (3) memiliki komitmen serta kesadaran pada nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kompetensi dalam berkomunikasi, bekerja sama serta berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, serta global (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Bagi siswa dalam jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS bukanlah hal yang gampang untuk dipahami serta dipahami secara singkat. Siswa sekolah dasar merupakan anak-anak yang masih dalam sesi bermain-main dan kurang serius dalam pendidikan, bila bagi mereka perhal tersebut membosankan maka mereka akan malas untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dan bagi sebagian siswa pembelajaran Ilmu pengetahuan social (IPS) masih dianggap sebuah pembelajaran yang membosankan, karena seperti yang kita ketahui bahwa IPS dalam jenjang sekolah dasar memuat beberapa pembelajaran mengenai sejarah-sejarah masa lampau yang mewajibkan mereka untuk membaca, menguasai serta mengingat peristiwa atau kegiatan apa saja yang terjadi di masa lampau. Padahal sebenarnya pembelajaran sejarah kaya akan referensi untuk kehidupan. Namun pembelajaran yang penuh hafalan menyebabkan sejarah kini jauh dari generasi muda. Bahkan generasi muda sekarang ada yang tidak tahu sejarah nasional Indonesia, seperti apa dan bagaimana perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah untuk merebut maupun mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Materi IPS khususnya peristiwa kebangsaan masa penjajahan seperti yang terdapat pada buku tema 7 kelas V SD membutuhkan pemahaman secara hierarkis akan serangkaian peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Siswa harus mengkaji peristiwa masa lalu yang belum pernah dialami. Di samping itu siswa juga diharuskan memahami peristiwa-peristiwa penting, tokoh yang terlibat, dan

tempat bersejarah yang menjadi isi utama dari materi tersebut. Kemudian siswa harus mampu menceritakan kembali peristiwa-peristiwa kebangsaan yang terjadi menjadi sebuah gambaran nyata sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna. Selama ini yang terlihat guru mengajarkan peristiwa sejarah/kebangsaan secara *textbook* dan terbatas dalam menggunakan media gambar saat menyampaikan materi “Peristiwa kebangsaan masa penjajahan.” Keberadaan media ini ialah sebagai sarana menyampaikan pesan dari materi pelajaran agar tidak bersifat verbalistik.

Hasil observasi kondisi pembelajaran di kelas V yaitu di SDN 5 Bulawa diketahui bahwa materi sejarah terkait peristiwa kebangsaan masa penjajahan Portugis banyak diajarkan secara *textbook* oleh guru. Pengajaran IPS secara *textbook* ini membuat siswa beranggapan bahwa materi sejarah semacam teori yang harus dihafalkan. Siswa tidak memahami konsep IPS sejarah yang diajarkan namun sekedar menghafal kronologis peristiwa sejarah yang disajikan dalam cerita. Padahal sejatinya materi tersebut perlu dipahami secara kronologis, kemudian diambil pelajaran nilai moralnya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya diketahui juga melalui hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bahwa rata-rata siswa kelas V kurang menyukai pelajaran IPS utamanya sejarah. Akibatnya pemahaman siswa akan sejarah perjuangan bangsa sangat kurang. Hal ini berdampak pada keseharian siswa dimana banyak siswa yang tidak mengetahui dan mengenal tokoh pahlawan sejarah Indonesia, bahkan mereka tidak mengetahui cerita sejarah bangsa Indonesia.

Kemudian hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 5 Bulawa dikemukakan pula kondisi pembelajaran IPS selama ini menggunakan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah. Hasilnya pengetahuan siswa hanya terbatas pada buku siswa yang digunakan. Guru mengemukakan bahwa “Anak kalau bergantung pada buku siswa tidak bisa, karena materi yang disajikan hanya sedikit. Ketika anak disuruh aktif di luar dengan mencari sumber materi di internet, padahal nyatanya tidak semua siswa bisa menggunakan internet. Kalau guru memberikan tugas yang mengharuskan siswa mencari bahan di internet, maka guru tidak bisa lepas tangan begitu saja. Guru setidaknya menghimbau

orang tua siswa agar memberi pendampingan kepada siswa saat mencari sumber belajar di internet. Sedangkan kita tahu bahwa tidak semua orang tua bisa menggunakan internet, dan terlebih lagi dengan kondisi wilayah tempat tinggal di sekitaran area SDN 5 Bulawa yang tidak memiliki koneksi internet. Kemudian bila siswa diminta mencari sumber di perpustakaan, kenyatannya ketersediaan buku di perpustakaan terbatas jumlahnya. Selanjutnya bila diminta mencari buku di luar, dalam hal ini membeli buku tambahan untuk sumber belajar, maka siswa terkendala masalah ekonomi karena rata-rata orang tua siswa termasuk kategori ekonomi rendah.” Jika siswa hanya mengandalkan buku siswa sebagai satu-satunya sumber belajar, maka pengetahuan dan konsep peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang didapat siswa kurang lengkap. Guru menyatakan perlunya sumber belajar lain bisa berupa buku atau media pembelajaran tambahan.

Peneliti juga melakukan observasi terkait proses pembelajaran di dalam kelas khususnya terkait dengan mata pelajaran IPS di SDN 5 Bulawa. Proses pembelajaran pada lingkup mata pelajaran IPS, siswa sudah baik, dan tingkat pemahaman siswa juga sudah baik. Media pembelajaran yang beliau gunakan yaitu media pembelajaran yang sudah umum atau sering digunakan oleh guru kebanyakan yaitu menggunakan media buku paket dan media visual dalam bentuk kertas yang ditempel di dinding. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa multimedia baik itu power point ataupun alat peraga flash lainnya. Hal itu juga disebabkan oleh kurangnya sarana serta prasarana komputer di lingkungan sekolah sehingga membuat guru sedikit sulit untuk membuat media pembelajaran IPS interaktif.

Setiap siswa memiliki pemahaman yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran, hal ini menyebabkan masih adanya siswa beranggapan pembelajaran IPS adalah hal yang sedikit membosankan karena selalu berkulat dengan catatan, menghafal, dan tugas-tugas setiap pertemuan jam pelajaran. Dalam menghadapi masalah tersebut kita perlu melakukan suatu perubahan dalam sistem pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat kita lakukan agar siswa mampu memahami materi yang di pelajari adalah melakukan kegiatan pembelajaran dibantu dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga menggunakan hal-hal yang konkrit, dan menggunakan atau memilih media yang tepat dan memperhatikan karakteristik siswa. Media pembelajaran dipercaya merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan penggunaan media dalam kegiatan belajar maka akan siswa terlibat aktif secara fisik maupun psikis, dapat termotivasi dalam belajar, memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal (Rusman, 2011:171).

Selain itu, pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pendidik, guru harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang di buat. Jika media yang ditampilkan adalah hal-hal yang baru yang belum pernah dilihat atau diketahui oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, begitu juga pesan yang terkandung pada media tersebut adalah sesuatu yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan juga desain nya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan menggunakan media tersebut. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut guru untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran, banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar diantaranya seperti, *Geogebra*, *Microsoft power point*, *Adobe flash*, *Macromdia flash*, *Articulate story line*, *smart apps creator*, dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk bahan ajar. Media pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang

lebih bersifat afektif, yang membuat siswa tidak mudah lupa, tidak mudah bosan dan lebih sabar menjalankan instruksi yang diinginkan program. Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengonkretkan sesuatu yang abstrak. Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk beberapa tugas: seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut-turut.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut untuk digunakan sebagai bahan/ media dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami dan tertarik pada materi yang disampaikan. Software yang coba peneliti kembangkan adalah *articulate storyline* karena *software* ini diharapkan mampu menarik minat siswa dengan tampilan gambar , animasi dan suara yang jelas dan menarik.

Articulate Story line menghasilkan multimedia interaktif. Sebagai aplikasi yang menghasilkan multimedia interaktif tentunya dapat mengakomodasi siswa dalam menerima pelajaran serta juga dapat menangani siswa yang lamban dalam menerima pelajaran. *Articulate Story line* adalah *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara untuk menarik minat dan komunikasi siswa. Media ini digunakan agar siswa dapat melihat langsung simulasi serta demonstrasi yang menyerupai kejadian sebenarnya, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi. Pemilihan jenis huruf yang menarik pada penyajian materi menjadikan siswa menjadi lebih mudah mengingat materi yang di ajarkan, oleh karena itu media pembelajaran dengan *articulate storyline 3* dapat memberikan siswa kesempatan untuk beraktivitas dan

memperoleh pengalaman dalam pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang optimal.

Articulate Storyline cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif Peristiwa kebangsaan masa penjajahan di Indonesia karena di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan teks, gambar, animasi, video, hingga kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang dipelajari.

Terkait mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* menghadirkan content gambar, video, dan animasi kiranya mampu memberikan pengetahuan yang lebih lengkap karena mampu menghilangkan batas ruang dan waktu untuk melihat materi pembelajaran yang tidak dapat diperoleh di dalam kelas. Dengan media ini juga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V di SDN 5 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN 5 Bulawa dalam pembelajaran IPS pada materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 5 Bulawa memiliki rerata rendah yaitu 74,08, juga ditunjukkan dengan data, dari 14 siswa ada 10 siswa (71%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 72, sedangkan sisanya 4 siswa (29%) nilainya diatas KKM. Hal tersebut disebabkan karena belum adanya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kondisi serta keinginan siswa,

sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas V SDN 5 Bulawa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik belajar IPS dan cepat bosan karena guru masih menggunakan buku dan media pembelajaran yang tidak menarik minat siswa.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran IPS.
3. di SDN 5 Bulawa belum memanfaatkan media pembelajaran IPS khususnya yang media pembelajaran interaktif.
4. Materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat luas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi objektif pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya di kelas V SDN 5 Bulawa?
2. Bagaimanakah media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang akan dikembangkan di kelas V SDN 5 Bulawa?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media serta respon penilaian siswa?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kondisi objektif pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya di kelas V SDN 5 Bulawa.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi peristiwa

kebangsaan masa penjajahan yang akan dikembangkan di kelas V SDN 5 Bulawa.

3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media serta respon penilaian siswa

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan harapannya dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Menambah pengetahuan serta wawasan spiritual bagi para pembaca, khususnya yang bersangkutan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya pada Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V
- 2) Meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa karena proses belajar jadi lebih menyenangkan.
- 3) Siswa dapat fokus dalam belajar dan lebih kreatif karena memakai multimedia pembelajaran yang interaktif.

b. Bagi pendidik

- 1) Membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama pembelajaran IPS.
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran agar lebih menarik.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa agar dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik.

