

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi suatu negara. Pendidikan memberikan pengaruh terhadap kemajuan suatu negara. Pendidikan menjadi hal yang sentral karena perannya meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menjamin keberlangsungan pembangunan suatu negara. Setiap perubahan sosial seperti dinamika perkembangan individu dan proses sosial yang terjadi dipengaruhi oleh pendidikan (Azra, 1999). Pendidikan dapat membangun kesadaran kolektif sebagai warga negara yang mengukuhkan ikatan sosial, menghargai setiap perbedaan seperti agama, ras, bahasa, warna kulit sehingga memperkuat persatuan dan kesatuan (Irianto, 2011). Tujuan pendidikan yaitu meningkatkan kualitas manusia menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki karakter yang mandiri, bertanggung, jawab, saling menghormati perbedaan ras, suku-suku bangsa, produktif, serta sehat jasmani dan rohani (Irianto, 2011).

Pendidikan saat ini sudah mengalami perubahan salah satunya di bidang kurikulum. Seiring dengan perkembangan zaman dan perubahan sosial, kurikulum akan senantiasa mengalami perubahan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini (Nuraini, 2020). Kurikulum

di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan, karena disesuaikan oleh perkembangan zaman. Menurut Hidayat (2013) ada beberapa kurikulum yang pernah berlaku di Indonesia yaitu Rencana Pelajaran 1947, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi Tahun 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, Kurikulum 2013.

Kurikulum yang saat ini berlaku di Indonesia yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan suatu kebijakan baru yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Kebijakan pengembangan Kurikulum 2013 revisi ke Kurikulum Merdeka didasarkan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tertanggal 10 Februari 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Keputusan dari Kemendikbud Ristek di atas menjadi dasar dan payung hukum serta rujukan dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada sekolah-sekolah, madrasah-madrasah, serta institusi-institusi atau lembaga-lembaga pendidikan yang berada di Indonesia. Menurut Cholilah Mulik, dkk (2023) dalam penerapan Kurikulum Merdeka lebih menekankan pembentukan karakter peserta didik, selain memiliki pengetahuan akademik yang tinggi peserta didik juga diharapkan memiliki karakter yang baik dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam Kurikulum Merdeka adapun mata pelajaran siswa kelas 5 yaitu, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika Vol 1, Matematika Vol 2, Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan YME dan Budi Pekerti, IPAS, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Seni Musik .

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam muatan kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS dipisah, namun saat mulai berlakunya Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan. Adapun tujuan dari integrasi mata pelajaran IPA dan IPS yaitu agar siswa memahami keterkaitan aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan, Teknologi, 2021). Selain itu meningkatkan kaitan pembelajaran dengan dunia nyata serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, berkolaborasi, dan inovasi. Menurut Sulehati, dkk (2013) dengan adanya menggabungkan dari mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural serta siswa menjadi lebih memahami mengenai budaya, sejarah, serta kondisi sosial di Indonesia maupun dunia.

Minat belajar dan hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar merupakan suatu ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dan hasil belajar adalah hasil dari kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswa harus memiliki minat belajar yang tinggi karena siswa akan lebih mudah memahami materi yang dijelaskan. Minat belajar akan mendorong rasa suka siswa terhadap materi pembelajaran tanpa paksaan. Minat belajar memiliki hubungan yang sangat erat dengan kepribadian, ekspresi dan motivasi dalam diri (Hansen, 1995). Minat tersebut dapat tumbuh karena adanya rasa ketertarikan pada sesuatu. Dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar dalam materi maupun kegiatan pembelajaran harus ada suatu keunikan yang membuat siswa tertarik

dalam mempelajari materi tersebut tanpa adanya paksaan. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan. Hasil belajar juga menentukan kesuksesan guru dalam mengajarkan di kelas tersebut, jika hasil belajar yang didapatkan tinggi maka metode dan media yang guru gunakan dalam mengajar sudah sesuai dan dapat dipahami siswa begitupun sebaliknya.

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 6 Pujungan pada 24 Agustus 2023 adalah rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa kelas 5 mengenai materi ekosistem. Berdasarkan hasil survei yang saya lakukan kepada siswa SD Negeri 6 Pujungan siswa masih belum memahami materi yang akan dipelajari dari 30 siswa kelas 5 sebanyak 75,75% orang siswa menjawab materi harmoni ekosistem tidak menyenangkan, sebanyak 84,84 % siswa menjawab media yang diajarkan guru hanya buku, sebanyak 60,6 % siswa menjawab sering bosan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sebanyak 69,69% siswa suka bercanda saat jam pembelajaran, dan sebanyak 100% siswa menjawab memerlukan media pembelajaran yang menarik saat pembelajaran harmoni ekosistem.

Hasil belajar siswa kelas 5 dalam mata Pelajaran IPAS juga tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar IPAS dibuktikan dengan hasil Ujian Tengah Semester yang dilaksanakan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan yaitu 69. Berikut adalah data hasil UTS (Ulangan Tengah Semester) siswa kelas V di SD Negeri 6 Pujungan.

Berdasarkan hasil nilai Ulangan Tengah Semester IPAS menunjukkan dari 30 siswa , nilai siswa yang sudah mampu mencapai KKM yaitu sebanyak 42,42% sedangkan nilai siswa yang belum mencapai KKM yaitu 57,57%. Berdasarkan data

tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa kelas V yang belum mampu mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Sehingga dapat dikategorikan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 6 Pujungan dalam kegiatan pembelajaran masih menggunakan media buku dan *power point* untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa masih cenderung bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Masih banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru saat mengajar dan lebih memilih untuk sibuk dengan dunia sendiri. Saat kegiatan pembelajaran siswa merasa bosan dan kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru SD Negeri 6 Pujungan ditemukan beberapa permasalahan yaitu, 1) guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, 2) kegiatan pembelajaran masih terfokus pada penjelasan guru dan siswa belum ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, 3) hasil belajar siswa kelas V yang masih rendah.

Peran guru sangat penting dilakukan untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Guru perlu melakukan observasi terhadap siswa terkait penyebab rendahnya minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran ekosistem. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yaitu, menerapkan media pembelajaran yang menarik saat proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa akan meningkat dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu benda yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran yang berasal dari guru atau sumber pembelajaran kepada peserta didik (Latuheru, 1988).

Menurut Djamarah & Zain, (2010 ) media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi perantara yang membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang tidak hanya dapat dijelaskan menggunakan kata- kata. Guru dapat mengembangkan suatu media yang menarik bagi siswa di mana siswa bisa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media interaktif di SD Negeri 6 Pujungan belum diaplikasikan oleh guru. Guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti buku dan juga media *powerpoint*. Media interaktif merupakan suatu media di mana siswa dapat ikut untuk mengoperasikan media tersebut (Daryono, 2016). Media interaktif tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran lebih aktif siswa tidak hanya menyimak kegiatan pembelajaran melainkan ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran .

Salah satu media interaktif yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem yaitu media interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Konsep Dasar IPA merupakan materi yang relevan untuk pemahaman konsep anak- anak sekolah dasar (Agustiana et al, 2020). Menurut Fatia & Ariani ( 2020) *articulate storyline 3* merupakan suatu media komputer yang mudah diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dan dilengkapi dengan fitur-fitur *timeline, movie, trigger, pictures, karakter* yang menarik. Sehingga media *articulate storyline 3* ini memiliki suatu keunikan dari *softward* lainnya. Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini bertujuan membuat suatu media yang membuat siswa dapat menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media ini bertujuan agar siswa memiliki suatu media yang membuat siswa dapat merespon materi yang diberikan oleh guru.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

- 1) Masih rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem.
- 2) Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem.
- 3) Siswa masih cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru saat kegiatan pembelajaran.
- 4) Kurangnya partisipasi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 5) Guru belum menerapkan media pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi saat kegiatan pembelajaran ekosistem.
- 6) Guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 6 Pujungan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, diperlukan pembatasan masalah agar kegiatan penelitian berfokus pada penanganan masalah yaitu rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi IPAS Harmoni dalam Ekosistem. Serta penggunaan media pembelajaran yang masih berfokus pada penjelasan guru sehingga siswa menjadi kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga diperlukan pengembangan media

pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang serta identifikasi masalah, sehingga rumusan masalah yang dapat diambil yaitu.

- 1) Bagaimana rancang bangun media interaktif berbasis *articulate Storyline 3* pada pembelajaran IPAS Kelas 5 materi Pembelajaran Harmoni Ekosistem untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa ?
- 2) Bagaimana validitas media interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS Kelas 5 materi pembelajaran harmoni ekosistem untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?
- 3) Bagaimana kepraktisan dari media interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS kelas 5 materi pembelajaran harmoni ekosistem untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?
- 4) Bagaimana efektivitas media interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS kelas 5 materi pembelajaran harmoni ekosistem untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian terhadap penelitian pengembangan yang ingin dicapai yaitu:

- 1) Untuk mengembangkan suatu media interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPAS kelas 5 materi pembelajaran harmoni ekosistem untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



- 2) Untuk mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang memiliki validitas isi.
- 3) Untuk mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang memiliki kepraktisan.
- 4) Untuk mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini ada dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut.

#### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada bidang IPAS.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* dapat membantu siswa kelas 5 dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS.

##### b. Bagi Guru

Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program di kelas sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai calon guru untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan dapat dijadikan suatu pedoman bagi peneliti lain untuk melakukan suatu penelitian.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* ada beberapa spesifikasi produk yaitu:

- 1) Media interaktif yang berbentuk *game* yang disertai animasi dan musik yang dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer.
- 2) Muatan materi yang dikembangkan dalam media interaktif adalah mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem yang terdiri dari pengertian ekosistem, jaring-jaring makanan, rantai makanan, .
- 3) Bagian sampul media interaktif diberikan gambar animasi hewan-hewan agar siswa lebih tertarik dalam menggunakan media.
- 4) Media interaktif dilengkapi petunjuk penggunaan media interaktif yang terdapat langkah-langkah dalam menggunakan media interaktif.
- 5) Terdapat jawaban dari pertanyaan pada *slide* bagian akhir.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga menuntut setiap orang dapat memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Pembelajaran pada saat ini menuntut guru untuk dapat memanfaatkan teknologi. Berdasarkan hasil observasi di sekolah masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan hanya memanfaatkan media buku sebagai media pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa tidak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran di mana siswa cenderung cepat bosan, mengantuk, tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Sehingga hal tersebut membuat minat belajar siswa yang rendah serta hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Media interaktif berbasis *articulate storyline 3* yaitu media tersebut merupakan suatu media yang dapat digunakan oleh siswa dan siswa dapat mengoperasikan media tersebut. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru. Selain itu pengembangan media interaktif tersebut harus dapat meningkatkan minat serta belajar siswa agar siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS mengenai ekosistem. Media yang akan dikembangkan yaitu berupa media interaktif dalam bentuk *game* edukasi mengenai ekosistem yang dilengkapi audio visual yang menarik.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dan keterbatasan terkait pengembangan instrumen yaitu.

- 1) Guru belum pernah menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa kelas V masih memiliki minat belajar rendah dalam pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem.
- 3) Siswa kelas V masih memiliki hasil belajar rendah dalam pembelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem.
- 4) Siswa kelas V sudah mampu menggunakan media *chromebook*.
- 5) Penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* memberikan pengalaman yang menyenangkan siswa dalam belajar mata pelajaran IPAS materi ekosistem.
- 6) Penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* menggunakan animasi hewan dan tumbuhan yang dapat menarik serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V.

Keterbatasan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* dalam materi harmoni dalam ekosistem untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada siswa kelas 5, yaitu sebagai berikut

1. Pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline 3* disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 6 Pujungan.
2. Media interaktif berbasis *articulate storyline 3* hanya dapat diakses menggunakan koneksi internet, apabila koneksi internet kurang bagus maka media interaktif berbasis *articulate storyline 3* tidak bisa diakses.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dari istilah penelitian maka perlu diberikan definisi dari istilah-istilah.

- 1) Penelitian adalah suatu kegiatan yang mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Media interaktif berbasis *articulate storyline 3* adalah suatu media yang berisikan gambar-gambar yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran yang berbasis elektronik.
- 3) Harmoni dalam ekosistem merupakan suatu materi pembelajaran Kurikulum Merdeka kelas V yang membahas mengenai ekosistem khususnya rantai makanan, jaring-jaring makanan, piramida makanan.
- 4) Minat belajar merupakan suatu ketertarikan siswa dalam mempelajari sesuatu tanpa paksaan dari orang lain.
- 5) Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dan mengakibatkan adanya perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari aktivitas belajar
- 6) Mode ADDIE merupakan suatu model penelitian dengan tahapan yang sistematis yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
- 7) Uji coba produk merupakan kegiatan untuk mengetahui kelayakan dan keefektivitasan produk yang akan digunakan dalam media pembelajaran.
- 8) Validitas isi merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.
- 9) Efektivitas merupakan suatu kondisi yang menunjukkan tingkat keberhasilan yang diukur dari kualitas, kuantitas, dan waktu