

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah kegiatan mengenalkan peserta didik pada lingkungan sekitarnya agar dapat menyesuaikan dirinya, dan dapat menumbuhkan perubahan baik dalam dirinya. Sebagai mana hal nya dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan “Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”<sup>1</sup> Menurut Megawati dalam jurnal Ari Widyaningrum dkk, Untuk dapat berkembang pesat, pendidikan merupakan hal terpenting bagi setiap negara. Negara-negara yang maju menempatkan pendidikan sebagai prioritas utama karena melalui pendidikan, kemiskinan rakyat mereka dapat diganti dengan kesejahteraan. Bagaimanapun, pendidikan Indonesia harus terus berkembang

---

<sup>1</sup> Republik Inonesia, *Undang-Undang Republik Indoneisa Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Indoneisa, 2006), XLIV.

menghadapi berbagai masalah dilakukan disetiap kesempatan. masalah dapat dihadapi dengan peran serta semua pihak yang terkait di bidang pendidikan, seperti orangtua, guru, pengelola sekolah, masyarakat umum, dan siswa sebenarnya.<sup>2</sup>

Pendidikan juga mempunyai tujuan agar terbentuknya masyarakat baru yang saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya serta membangkitkan kesadaran peserta didik tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam skala global. Proses belajar dan mengajar adalah proses komunikasi yang berlangsung pada satu sistem, maka media pembelajaran mempunyai posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.<sup>3</sup>

Oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi yang diberikan guru kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik pada belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih terasa bermakna bagi peserta didik.

---

<sup>2</sup> Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku', *International Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019), 178.

<sup>3</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, ed. by Erwin Agus, Cetakan I, 2016 (Yogyakarta: Gava Media, 2016).

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Karena media adalah sumber pendidikan, maka dapat dipahami secara luas bahwa media mencakup individu, benda, atau peristiwa apa pun yang membantu siswa mempelajari hal-hal baru. Media pembelajaran, yang kadang disebut media pendidikan, mengalami kemajuan seiring dengan teknologi pembelajaran.<sup>5</sup>

Komponen penting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan guru untuk memperdalam pemahaman siswa. Guru dapat menggunakan macam media pembelajaran untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswanya.<sup>6</sup>

Penggunaan media dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar proses belajar mengajar. Guru harus bisa memilih media dengan baik karena terdapat banyak dan harus digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula kata media

---

<sup>4</sup> Muhammad Hasan and others, *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran* | *Media Pembelajaran*, 2021.

<sup>5</sup> ROHANI, *Media Pembelajaran*, 2020, p. 8.

<sup>6</sup> Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03 (2018), 171–87.

pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran, audi visual, alat peraga, dan media penjelas.<sup>7</sup>

Mengingat hal ini, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pendidikan sebagai sumber belajar yang dapat guru gunakan untuk membantu peserta didik memahami dan mempertahankan materi pelajaran.

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup> Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bagi peserta didik adalah untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan, kebutuhan dan minat menulis merupakan suatu bentuk komunikasi berupa tulisan, sedangkan keterampilan menulis adalah suatu bentuk komunikasi proses merangkai, menyusun, dan mencatat hasil pikiran seseorang dalam bahasa

---

<sup>7</sup> Cecep Kustandi and Darmawan Daddy, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>8</sup> Muhammad Ali, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar', *Pernik Jurnal PAUD*, 3.1 (2020).

tulisan. Melalui menulis peserta didik dapat mengemukakan gagasan, ide, perasaan dan pikirannya kepada pihak lain melalui media tulis.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Madrasah Ibtidaiyah kelas III Pos Sentul tentang pemasalah pembelajaran pada pemahaman materi kalimat efektif. Guru mengatakan bahwa banyak peserta didik yang belum memahami konsep kalimat efektif pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Banyak peserta didik kurang fokus, dan kebosanan saat memahami konsep kalimat efektif yang kuat, dan sesuai dengan KBBI. Ketidakmampuan peserta didik untuk memahami konsep dan struktur kalimat efektif mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun. Kalimat yang tidak jelas atau tidak efisien, dan banyak pilihan kata tidak menggunakan kosakata standar. Hal ini menyulitkan siswa untuk menulis kalimat yang efektif.

Berdasarkan kenyataan dapat dikatakan pemahaman peserta didik pada konsep materi kalimat efektif perlu di tingkatkan. Untuk mengatasi hal itu perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran interaktif secara efektif. Karena dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung

---

<sup>9</sup> Sutrisno and Hesti Puspitasari, 'Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8.2 (2021), 83–91.

menggunakan model konvensional, sesekali guru juga, menggunakan alat yang disediakan di sekolah sebagai media pembelajaran, serta menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi. Media juga termasuk hal terpenting dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pada proses pembelajaran juga dapat memberi motivasi belajar kepada peserta didik dalam mencari pengetahuan dari materi yang dipelajari dan melatih kemandirian peserta didik untuk lebih aktif pada pengetahuannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu pengembangan media interaktif yang baru digunakan dan mencapai hasil yang efisien dan sempurna. *Articulate Storyline* adalah salah satu perangkat lunak yang mungkin dapat membantu mengatasi masalah ini.

Maka dari itu peneliti mencoba media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam kegiatan pembelajaran. *Articulate Storyline* adalah konsep baru belum banyak yang mengenal perangkat lunak tersebut. Aplikasi ini mempunyai fungsi navigasi tombol tanpa perlu kode rumit. Pemula juga bisa dapat menggunakan dalam membuat media pembelajaran. Bisa dikatakan bahwa pemula juga bisa dapat menggunakan dalam membuat media pembelajaran.<sup>10</sup> Penggunaan

---

<sup>10</sup> Dewi Safitri, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan*, 2021.

media interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak dan tergolong kategori sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>11</sup>

Penggunaan media berbasis aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri membuat belajar lebih menarik untuk peserta didik dalam proses belajar. Kualitas pengajaran dan keterlibatan peserta didik dengan materi keduanya dapat ditingkatkan dengan penggunaan multimedia interaktif di kelas. Peserta didik dapat menggunakan berbagai fitur yang khusus untuk materi pelajaran sendiri dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline*.<sup>12</sup>

Oleh karena itu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

---

<sup>11</sup> Fina Suhailah and others, 'Articulate Storyline : Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel', *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 05 (2021), 19–25.

<sup>12</sup> Sri Made Indriani, Wayan I Artika, and Wahyu Ratih Dwi Ningtias, 'Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi', *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11.1 (2021), 25–36.

## **B. Idektifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang pada umumnya hanya pembelajaran konvensional dan menggunakan papan tulis.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran dikelas.
3. Metode pembelajaran yang belum menarik dan berdampak pada peserta didik menjadi jenuh dan kurang memahami pelajaran dan rendahnya hasil belajar.
4. Guru belum memanfaatkan media dan lebih menggunakan metode konvensional.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **E. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini, diharapkan memberi manfaat terhadap masalah yang akan diteliti. Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat menambah pengetahuan dan pembaca dapat mengetahui media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Untuk sekolah, memberi pengetahuan bagi sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar.

- b. Untuk guru, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu bahan media yang bermanfaat untuk media pembelajaran.
- c. Untuk peserta didik, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan memotivasi untuk meningkatkan belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan.
- d. Untuk peneliti, dapat untuk menambah wawasan, keterampilan dan menjadi landasan untuk penelitian ini dalam keadaan yang lebih luas.

#### **F. Hipotesis/Spesifikasi Produk**

Pada tahap ini spesifikasi produk yang hendak dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*. Ada pula spesifikasi produk yang hendak dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan memakai bantuan program *Articulate Storyline* sebagai media interaktif.
2. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk menampilkan langsung teks, grafik, *audio*, *video* dan animasi. Dimana akan digunakan sebagai alat pengajaran untuk materi bahasa Indonesia pada media ini yaitu materi Kalimat Efektif.

3. Media pembelajaran interaktif ini memiliki struktur sebagai berikut:
  - a. Halaman Awal
  - b. Menu utama berisikan menu pilihan antara lain menu kompetensi materi, kuis, evaluasi.
  - c. Menu kompetensi yaitu kompetensi inti, dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.
  - d. Menu materi berisi materi yang akan dipelajari.
  - e. Menu quiz menjawab pertanyaan.
4. Media yang dihasilkan dapat disimpan pada *smartphone*. Media pembelajaran ini digunakan membantu peserta didik dalam belajar