

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dunia merupakan kemajuan yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan terutama pada sektor pendidikan. Ilma, (2015) berpendapat bahwa salah satu upaya yang bisa ditempuh untuk membentuk karakter sumber daya manusia yang tangguh yaitu melalui jalur pendidikan. Pendidikan yang ada di Indonesia memiliki peran utama sebagai peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peran utama ini dapat mengarahkan kita dalam rangka merealisasikan tujuan luhur bangsa Indonesia, yakni meningkatkan kualitas intelektual masyarakat. Tantangan yang kita hadapi sekarang yaitu dapat mencetak individu yang memiliki kapabilitas menyeluruh, mencakup etika, wawasan, serta kemampuan praktis secara terpadu dan berintegritas, maka dari itu perkembangan pada bidang pendidikan harus semakin ditingkatkan. Guna mencapai cita – cita bangsa tantangan di dalam dunia pendidikan memang tidak mudah dihadapi, namun sejalan atas terdapatnya perkembangan teknologi yang kian pesat ini mampu memudahkan semua siswa untuk belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah mengubah pola hidup manusia, termasuk dalam aktivitas bekerja, berinteraksi sosial, berekreasi, maupun dalam proses

pembelajaran Galang Sansaka Megahantara, (2015). Adanya variasi media siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Materi yang disampaikan kepada peserta didik perlu disesuaikan dengan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai. Istilah pemahaman berasal dari kata "memahami," yang mencerminkan suatu proses dalam menangkap makna atau informasi. Kemampuan memahami merupakan komponen krusial yang harus dimiliki siswa, sebab seluruh proses belajar menuntut adanya penafsiran dan pengertian terhadap isi pembelajaran Hikmah, (2017). Beragam kata kerja operasional seperti membandingkan, mengenali, merinci, menghitung, memodifikasi, mendeskripsikan, membedakan, membahas, memberi contoh, menjelaskan, menyebutkan, merangkum, dan menggambarkan, digunakan untuk mengukur sejauh mana seseorang memahami suatu materi Yonanda, (2017). Seorang siswa dianggap telah memahami suatu topik apabila mampu menerapkan kata kerja operasional tersebut secara tepat. Tingkat pemahaman siswa dapat meningkat apabila materi ajar disusun sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka.

Kebutuhan siswa pada proses pembelajaran adalah bagaimana siswa menerima pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka memahami konten materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang baik harus memiliki perangkat pembelajaran yang baik pula, terutama pada media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan satu dari 5 perangkat pembelajaran yang wajib tersedia di saat proses pembelajaran berlangsung.

Arsyad A, (2011) berpendapat bahwa dari perspektif pendidikan, media merupakan sarana krusial yang turut menentukan efektivitas kegiatan pembelajaran. Media edukatif berperan sebagai perangkat instruksional yang memperkuat makna dari proses belajar. Media pembelajaran mencakup semua bentuk alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan atau informasi, yang mampu membangkitkan pemikiran, perasaan, fokus, serta semangat belajar siswa selama proses berlangsung, sehingga tercipta hubungan interaktif yang optimal antara pendidik dan peserta didik.

Media pembelajaran bisa berbentuk alat fisik, seperti gambar, video, atau audio, serta perangkat teknologi digital yang lebih modern, seperti aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran. Menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih atraktif dan melibatkan partisipasi aktif, sehingga mempermudah peserta didik dalam menyerap konsep yang disampaikan, jadi media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat yang berupa alat peraga baik digital maupun konkret guna mempermudah keberhasilan penyampaian materi dalam pembelajaran. Wulandari, Annidya Putri, & Napizah, (2022) berpendapat bahwa perkembangan teknologi yang sangat cepat sekarang ini mengharuskan para pengajar untuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran secara terpadu, yakni melalui pemanfaatan sumber daya multimedia. Multimedia interaktif mencakup beragam elemen seperti suara, visual, animasi, dan teks yang digabungkan dalam format digital. Perangkat pembelajaran yang mengombinasikan teks, gambar, audio, video,

serta animasi secara terpadu mampu memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Melalui pendekatan ini, siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Media interaktif pun menjadi elemen esensial dalam sistem pendidikan modern.

Media interaktif merujuk pada bentuk media yang memungkinkan siswa untuk bisa berinteraksi secara aktif dari konten yang dibuat. Ciri khas media interaktif ini siswa bisa melihat feedback langsung dari konten yang dibuat sehingga pengalaman siswa dalam menerima materi akan lebih personal dan dinamis. Media interaktif disini dapat berupa website atau aplikasi yang sudah tersedia. Satu diantara beberapa media interaktif yang biasa dipergunakan saat pembelajaran berlangsung yaitu *Articulate Storyline* (AS). AS merupakan media dengan cerita yang dapat diucapkan sehingga dapat membantu siswa memahami konsep dengan materi manusia dan hewan. Unsur-unsur menyeluruh dalam narasi yang terstruktur dengan baik mempermudah proses pembelajaran melalui pendengaran dan penglihatan, sehingga memperkuat pemahaman materi di kalangan peserta didik Hidayah et al, (2023) . Jadi AS merupakan perangkat lunak yang berperan menjadi sarana penyampaian informasi atau tampilan visual. Media interaktif berbasis AS ini dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Kemampuannya yang dapat diakses di berbagai

perangkat, media ini menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran interaktif, fleksibel, serta mudah diakses kapan dan di mana saja.

Mureuningsih, (2014) berpendapat bahwa kompetensi adalah capaian belajar yang mencakup pengetahuan serta kemampuan yang dikuasai oleh peserta didik. Proses pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendorong mutu pendidikan, dan akan berjalan secara optimal apabila pendidik merancang dan mengelola jalannya pembelajaran dengan penuh kehati-hatian. Salah satu elemen krusial dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media yang tepat dan relevan dengan materi yang akan disampaikan. Pada materi IPA di SD didasari oleh kebutuhan untuk membuat pembelajaran sains yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Mengingat konsep – konsep IPA sering kali abstrak atau kompleks, AS akan memberikan solusi untuk menyajikan materi tersebut melalui simulasi, animasi, dan kegiatan interaktif yang mampu membantu siswa memahami proses ilmiah dengan lebih baik. Adanya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka pemahaman siswapun akan meningkat.

Sesuai hasil observasi yang dijalankan di SDN Terung ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum menggunakan media interaktif sehingga tingkat pemahaman siswa kelas V pada pelajaran IPA di materi organ tubuh manusia dan hewan masih rendah. Saat pembelajaran berlangsung metode yang digunakan guru masih melibatkan penggunaan metode ceramah dan kurang adanya diskusi dengan siswa, siswa hanya mendengarkan

penjelasan dari guru sehingga pembelajaran berjalan hanya satu arah. Kurangnya adanya gambar dan alat peraga yang digunakan membuat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggambarkan bentuk yang sesuai dengan namanya.

Kurangnya pemahaman siswa dilihat dari kuis yang dilakukan setelah pembelajaran selesai dan hasil yang didapatkan belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa cenderung tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar membuat responnya biasa saja terhadap materi yang disampaikan. Maka dari itu perlu adanya inovasi media pembelajaran dalam penyampaian materi yang diberikan. Adanya inovasi media pembelajaran ini bisa membantu siswa memahami materi secara lebih baik dan menumbuhkan pemahaman yang lebih maksimal. Didasarkan temuan awal ini peneliti menindak lanjut penggunaan media interaktif berbasis AS sebagai alternatif untuk memecahkan masalah tersebut.

Akhililia, (2024) yang menyatakan bahwa berdasarkan temuan penelitian, diperoleh nilai t hitung sebesar 13,68 dengan tingkat signifikansi 0,05, sementara nilai t tabel adalah 1,725. Sehingga, dapat ditarik simpulan bahwasanya t hitung melampaui t tabel. Penerapan multimedia interaktif Articulate Storyline terbukti memberikan dampak yang berarti terhadap pencapaian hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV di SDN Tambakrejo, Kecamatan Magetan, Kabupaten Magetan.

Anugrah Ramadhani, Harnianti, & Firman, (2023) menyatakan bahwa hasil evaluasi terhadap berbagai elemen dalam media pembelajaran menunjukkan bahwa 96,6% termasuk dalam kategori amat baik. Penilaian terhadap instrumen mendapatkan skor maksimal sebesar 100%, yang juga masuk dalam klasifikasi sangat baik. Komponen materi memperoleh nilai sebesar 94,6% dan dinilai sangat baik pula. Sementara itu, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 79%, yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Uji efektivitas media pembelajaran mengindikasikan terdapatnya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Operasi Jaringan di Kelas X SMK Muhammadiyah Aimas, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 32,00 dan rata-rata nilai posttest mencapai 80,28.

Chatarina Eka Berliyanti Putri, Sunaryo, & Sonny Kristianto, (2022) menyatakan bahwa temuan penelitian mengungkapkan nilai rata-rata capaian belajar pada kelompok eksperimen 1 mencapai 80,63, sementara kelompok eksperimen 2 memperoleh rata-rata 65,88. Sesuai hasil analisis uji-t antara kedua kelompok, diperoleh nilai *thitung* sebesar 0,017, yang berarti nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi *ttabel* sebesar 0,05. Mengacu pada perbedaan rata-rata capaian belajar serta hasil pengujian hipotesis, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline memberi dampak positif dan lebih optimal dalam meningkatkan

prestasi belajar siswa pada pokok bahasan substansi genetik di kelas XII IPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

Pada pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Terung belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Cara yang digunakan guru masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Media interaktif berbasis AS mempunyai perbedaan pada penelitian terdahulu. Media pembelajaran ini akan di implementasikan untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi organ tubuh manusia dan hewan.

Adanya permasalahan tersebut penelitian ini sangat penting dilaksanakan karena, dilihat dari hasil observasi awal menunjukkan pemahaman siswa kurang pada materi yang disampaikan membuat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggambarkan bentuk yang sesuai dengan namanya. Penelitian ini penting dilaksanakan untuk dapat mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis AS terhadap peningkatan pemahaman pada materi organ tubuh manusia dan hewan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Pemahaman Pada Materi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Siswa Kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dijalankan menjadi lebih efektif, efisien, dan bisa dikaji, maka fokus masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini akan berfokus pada peningkatan pemahaman siswa.
2. Peningkatan pemahaman yang dimaksud pada penelitian ini adalah peningkatan pemahaman pada materi organ tubuh manusia dan hewan di mata pelajaran IPA kelas V SDN Terung.
3. Menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*

C. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana efektivitas media interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi organ tubuh manusia dan hewan di SDN Terung Kabupaten Magetan?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian yaitu mengetahui keefektivitasan media interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi organ tubuh manusia dan hewan di SDN Terung Kabupaten Magetan.

E. Kegunaan Penelitian

Peneliti dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan dengan:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang cara mengajar yang lebih menarik dan efektif, khususnya melalui penggunaan

media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung teori bahwasanya pembelajaran akan lebih baik bila siswa terlibat langsung dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Penelitian menjadi dasar rujukan bagi guru atau peneliti lain yang hendak mengembangkan media pembelajaran interaktif di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Harapannya siswa bisa menerima implementasi media pembelajaran yang disampaikan dengan aktivitas dan pengalaman belajar yang menarik sehingga bisa meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan.

b. Bagi Guru

Harapannya guru bisa mengetahui media pembelajaran mana yang paling efektif digunakan untuk topik yang diajarkan ke siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan efisien.

c. Bagi Peneliti

Temuan penelitian ini harapannya bisa memenuhi portofolio akademik dan mendapat pengalaman langsung dalam proses penelitian dalam penggunaan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini harapannya bisa menjadi referensi, dapat memberi kontribusi untuk menambah wawasan, pandangan, serta penggunaannya dalam pembelajaran mengenai efektivitas media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap peningkatan pemahaman pada materi organ tubuh manusia dan hewan siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan.

F. Definisi Operasional Variabel

a. Media Interaktif *Articulate Storyline*

Media Interaktif *articulate storyline* sebagai media authoring tool yang berperan sebagai platform penyusun konten multimedia yang memungkinkan pengembangan materi ajar interaktif melalui integrasi elemen-elemen seperti gambar, tulisan, audio, ilustrasi visual, video, serta animasi guna mendorong keterlibatan aktif dari siswa. Hal ini menegaskan bahwa perangkat lunak media interaktif memberikan kemudahan bagi siswa dalam memanfaatkan media secara optimal (Ajmadewi, Rasna, & Artika, 2024) AS bisa dimanfaatkan untuk menciptakan sumber belajar yang menarik dan interaktif, termasuk dalam bentuk presentasi menggunakan PowerPoint. Penggunaan media interaktif *articulate storyline* diterapkan sebanyak 3 kali dalam perlakuan.

b. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa merupakan suatu tingkat kemampuan dalam proses belajar yang melibatkan penyerapan makna tentang materi organ tubuh manusia dan hewan. Pemahaman siswa bisa dilihat mulai dari kemampuan untuk menginterpretasikan, mengomunikasikan, dan mengaitkan informasi tanpa mengubah tentang materi organ tubuh manusia dan hewan.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi organ tubuh manusia dan hewan adalah tes *pretest* dan *posttest* dengan mengaitkan indikator pemahaman siswa yaitu kesesuaian jawaban dengan materi, siswa dapat menyatakan ulang konsep, dan memberikan contoh yang sesuai dengan materi. Terdapat 3 kali pertemuan pada penyampaian materi. Nilai yang dihasilkan siswa untuk dinyatakan paham dengan materi yang disampaikan adalah diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai diatas 70.