

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memotivasi upaya pembaruan dalam memanfaatkan hasil teknologi pada proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh *Association for Educational Communications* atau disingkat dengan AECT (1972) (dalam Warsita, 2018:15) bahwa penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan manajemen pembelajaran, serta pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Bahkan selama proses pembelajaran, penggunaan perangkat pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan retensi siswa. Teknologi digunakan dalam pendidikan sebagai sarana untuk memecahkan tantangan pendidikan dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran itu sendiri.

Perkembangan teknologi komunikasi dan teori yang dikembangkan melalui teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan menggunakan media pembelajaran berbasis web, video/televisi, media elektronik/presentasi adalah berbagai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat dilaksanakan dalam pendidikan (Rafmana, Chotimah dan Alfiandra, 2018).

Pasal 1 Angka 20 Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dikenal dengan proses belajar mengajar, terjadi apabila peserta didik, guru, dan bahan belajar berinteraksi dalam suatu “lingkar belajar” selama proses pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan pendidikan diperlukan berbagai komponen, seperti tujuan, konten atau materi

pembelajaran, strategi/metode, alat dan sumber daya, dan evaluasi, didaftar oleh Amri dan Rohman (2013:8) sebagai bagian dari sistem pembelajaran.

Selain adanya interaksi antara siswa dan guru yang berlangsung selama proses pembelajaran, terdapat juga komponen lainnya salah satunya adalah sumber belajar. Sebuah sumber belajar merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Diantara banyak alat bantu yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar adalah penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran sebagai bahan pembelajaran. Ini berarti bahwa berbagai media pendidikan dapat dianggap sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Berbagai macam media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa, dan diharapkan dengan memasukkan berbagai media ke dalam proses belajar mengajar akan membantu guru meningkatkan kinerja akademik siswa mereka. Serta guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar dengan memilih model, metode, dan pendekatan dalam pembelajaran, karena akibat dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan semakin banyak media pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa salah satu tuntutan kompetensi pedagogik dan profesional guru adalah mengembangkan sumber belajar dan bahan ajar.

Sejalan dengan Arsyad (2015:2) para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-aalat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, serta guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan

membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses desain untuk sebuah system pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar salah satu keuntungan menggunakan media adalah karena tingkatan siswa dalam menyimpulkan. Inilah tahap akhir perkembangan manusia, dimulai dengan berpikir konkret dan berkembang menjadi berpikir abstrak, dimulai dengan berpikir sederhana dan berlanjut ke berpikir kompleks (Nana Sundjana, 2010: 2).

Ketersediaan media pembelajaran memiliki relevansi yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Menyediakan media sebagai perantara dapat membantu dalam proses belajar mengajar karena ambiguitas materi dapat dikurangi dengan perantara media tersebut. Berbagai media dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan di kelas dan masing-masing siswa dapat belajar pada kondisi terbaiknya, yaitu dikondisi siswa benar-benar siap untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kemampuan seorang guru untuk berhasil mengkomunikasikan ide-ide tertentu mungkin terhalang oleh penggunaan kata-kata atau kalimat-kalimat tertentu. Bahkan fitur materi yang paling halus pun dapat diraba berkat media. Akibatnya, siswa akan lebih mudah mengolah pengetahuan karena medianya (Arsyad, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai bahwa sarana dan prasarana yang tersedia sudah cukup memadai untuk menunjang proses kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah, seperti tersedianya laboratorium komputer dan proyektor, serta masing-masing siswa memiliki *smartphone* baik berbasis *android* maupun *IOS* yang bisa dimanfaatkan sebagai media untuk penyampaian materi pembelajaran. Namun pemanfaatan dari alat-alat tersebut

sebagai pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada belum dilakukan secara maksimal.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai adalah media pembelajaran cetak, hal ini dilakukan karna dianggap praktis dan mudah didistribusikan. Namun media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak atau video pembelajaran, maupun objek tiga dimensi pada materi pembelajaran. Sehingga mengakibatkan kurangnya keefektivitas dan minat belajar siswa, serta juga mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Ini menyebabkan mata pelajaran PPKn menjadi tidak menarik bagi siswa, hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1.1 Data Hasil Observasi terhadap Siswa**

NO	Aspek	A		B	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang menyenangkan.	6	22,22%	21	77,78%
2.	Pada kegiatan pembelajaran PPKn di kelas menggunakan	11	40,74%	16	59,26%

	media pembelajaran				
3.	Media Pembelajaran yang digunakan bervariasi	4	14,81%	23	85,19%

(sumber: Observasi terhadap siswa kelas XI pada mata Pelajaran PPKn)

Keterangan:

A : Respon siswa yang menyatakan “YA”

B : Respon siswa yang menyatakan “TIDAK”

Berdasarkan data dari tabel diatas, dari 27 orang siswa kelas XI lebih dari 50% siswa menyatakan pelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang tidak menyenangkan, hal ini terjadi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran terkhusus pada pelajaran PPKn diperlukan adanya media yang interaktif serta menarik karena materi pada mata pelajaran PPKn yang bersifat abstrak yang terdapat banyak bahan bacaan. Materi yang dijabarkan memiliki banyak wilayah yang harus dikuasai dalam mata pelajaran PPKn tersebut (Winarno, 2013:34). Selain itu, Winarno (2013:126) menekankan bahwa siswa biasanya menghadapi kebosanan ketika belajar tentang IPS secara umum, itu karena guru secara teratur menanamkan kemampuan untuk menyimpan atau mengingat informasi dan dengan demikian, siswa cenderung melihat pelajaran PPKn sebagai pengulangan.

Berdasarkan pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Yang mana di harapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik untuk menjadikan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dalam hal ini, maka diperlukan ide-ide baru untuk menghidupkan kembali suasana kelas. Ini dapat dicapai sebagiannya melalui penggunaan bahan-bahan pendidikan yang merangsang atau mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan *software Articulate Storyline* sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn dan media pembelajaran ini belum pernah di terapkan atau digunakan sebelumnya di kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.

Rianto (2020:85) menurutnya penggunaan perangkat lunak ini mirip dengan penggunaan power point pada pembelajaran, namun lebih lengkap karena *software* ini mengkombinasikannya dengan fungsi *trigger* tanpa pengkodean yang mudah digunakan untuk memfungsikan tombol-tombol navigasi. Jadi penggunaan *Articulate Storyline* untuk membuat materi pembelajaran yang baru dan menarik tidaklah sulit, dan dapat dijadikan pilihan

yang baik sebagai solusi untuk membuat konten atau media pendidikan. Jika penggunaan media *Articulate Storyline* diperbolehkan, dapat menjadi sumber inspirasi dan stimulasi belajar siswa, menurut Rafmana, Chotimah, dan Alfiandra (2018: 54). Menurut apa yang telah dikatakan sebelumnya, benar Media pembelajaran *Articulate Storyline* juga dapat digunakan untuk menambah dan menyempurnakan informasi selama proses pembelajaran. Fakta bahwa informasi yang diberikannya terkini dan akurat berarti dapat bermanfaat bagi perilaku, pemikiran, dan perkembangan umum anak-anak, serta meningkatkan motivasi siswa.

Nabilah, Sesrita, dan Suherman (2020;81) mengutip *Articulate Storyline* sebagai keunggulan program karena merupakan *platform* multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh siswa dan guru. Menggunakan aplikasi ini tidak sulit karena mirip dengan PowerPoint. Pengguna dapat mempublikasikan *Articulate Storyline* ini sesuai dengan pilihannya sehingga dapat digunakan. Struktur *HTML5* dari perangkat lunak ini memungkinkan untuk diakses melalui internet, serta PC pribadi dan perangkat seluler seperti *smartphone*.

Bukhori dan Rohmah (2020:180) mengatakan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *software Articulate Storyline* memiliki kelebihan yaitu: 1) Aplikasi yang dapat dipublikasikan ke *Playstore*; 2) tampilan interaktif; 3) tersedia fitur pembuat kuis dan fitur lainnya yang dapat digunakan sesuai kebutuhan; 4) akses offline merupakan keunggulan media pembelajaran *Articulate Storyline*. 5) dapat di upload ke web atau bisa digunakan di perangkat lainnya.

Ketertarikan dari uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKN Kelas XI di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?
2. Bagaimana penilaian atau kelayakan dari Media Pembelajaran dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?
3. Bagaimana respon siswa dan penilaian guru terhadap Media Pembelajaran dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan seperti yang telah dikemukakan di atas, peneliti berusaha untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran PPKn dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.
2. Mengetahui kelayakan dan efektifitas pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.
3. Mengetahui respon siswa dan penilaian guru terhadap Media Pembelajaran dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai?

### 1.4. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran PPKn berbasis android dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Sumber materi dalam media pembelajaran ini adalah pembelajaran PPKn kelas XI sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjung Bonai.
2. Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang yang dikembangkan menggunakan *software Articulate Storyline*.

3. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat diinstal di *smartphone* dengan system *android*, dengan format .Apk.
4. Media pembelajaran ini terdiri dari gambar, video, teks, dan musik , audio, serta dilengkapi konten navigasi bagi pengguna.
5. Umpan balik dari media ini adalah berupa evaluasi, yaitu latihan soal yang dilengkapi dengan hasil yang dicapai (nilai).
6. Opening aplikasi ini diawali dengan menu utama, profil peneliti, kompetensi dasar, tujuan, video, materi, latihan, dan petunjuk penggunaan aplikasi.

## **1.5. Pentingnya Pengembangan**

### **1. Teoritis**

*Software Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membantu siswa belajar terutama pada mata pelajaran PPKN dan membantu guru dalam hal pembuatan media pembelajaran. Selain itu, peneliti yang melakukan penelitian terkait di masa depan dapat menggunakannya sebagai acuan atau referensi.

### **2. Praktis**

#### **a. Bagi guru**

Dengan adanya hasil dari penelitian ini, dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran PPKn kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah Tanjuang Bonai agar lebih menarik, efektif dan efisien.

b. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan bahwa *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang aplikatif yang menyenangkan siswa serta mempermudah siswa untuk mengerti, memahami dan menghayati tentang materi system hukum dan peradilan di Indonesia.

c. Bagi lembaga

Kami berharap institusi pendidikan memperhatikan hasil penelitian ini dan menggunakan media *Articulate Storyline* sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas. Sebagai bonus tambahan, lebih banyak sumber daya dan perangkat media pengajaran harus dimasukkan dalam lingkungan pendidikan.

d. Bagi penelitian

Sebagai konsekuensi dari penelitian ini, peneliti lain dapat menggunakannya untuk mengkaji lebih lanjut dan menyempurnakannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh peneliti.

## **1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **a. Asumsi**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* yang memuat informasi terkait materi Pembelajaran PPKn akan menjadi satu-satunya fokus penelitian ini.

### **b. Keterbatasan Pengembangan**

Siswa kelas XI Madrasah Aliyah Muhamadiyah Tanjung Bonai mengikuti tahap uji coba pembuatan media pembelajaran menggunakan *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran PPKn yang berkaitan dengan sistem hukum dan peradilan di Indonesia, sistem dan dinamika demokrasi pancasila, dan dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia.

## **1.7. Definisi Istilah**

### **a. Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* menjadi suatu produk media pembelajaran dengan pengembangan ADDIE (*Analysis, Deseign, Develop, Implement, Evaluation*).

### **b. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung, di mana informan bertindak sebagai penyampai pengetahuan, memerlukan penggunaan berbagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada siswa.

### **c. *Articulate Storyline***

*Articulate storyline* merupakan alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai yang dibutuhkan.