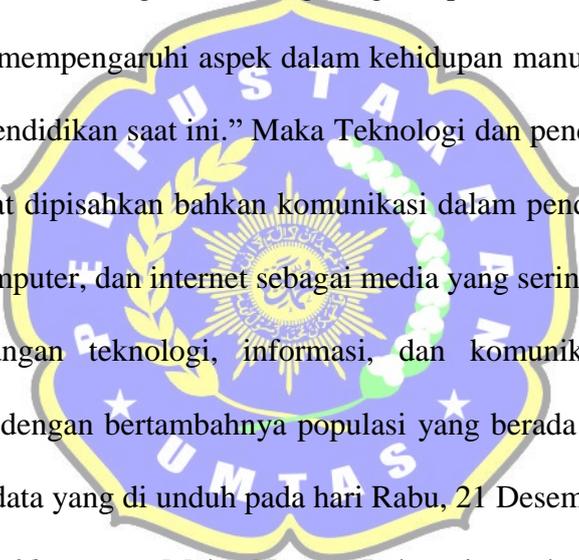


BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai salah satu hal yang penting bagi seluruh manusia karena lebih diarahkan menuju revolusi industri 4.0 dan seluruh aktivitasnya saling terhubung menggunakan teknologi komunikasi dan informasi, sebagaimana ungkapan menurut Putrawangsa & Hasanah (2018) dalam Khusnah et al., (2020: 198) bahwa “Perkembangan teknologi digital pada era 4.0 telah membawa perubahan dan mempengaruhi aspek dalam kehidupan manusia serta berpengaruh dalam sistem pendidikan saat ini.” Maka Teknologi dan pendidikan adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan bahkan komunikasi dalam pendidikan menggunakan *handphone*, komputer, dan internet sebagai media yang sering digunakan.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini sangat mempengaruhi dengan bertambahnya populasi yang berada di Negara Indonesia. Sesuai dengan data yang di unduh pada hari Rabu, 21 Desember 2022 pukul 20.25 WIB. pada *worldometers*. Maka Negara Indonesia terdapat di peringkat ke-3 dengan jumlah populasi yaitu 273,523,615 sesuai dengan gambar yang dibawah ini.



#	Country (or dependency)	Population (2020)	Yearly Change	Net Change	Density (P/Km ²)	Land Area (Km ²)	Migrants (net)	Fert. Rate	Med. Age	Urban Pop %	World Share
1	China	1,439,323,776	0.39 %	5,540,090	153	9,388,211	-348,399	1.7	38	61 %	18.47 %
2	India	1,380,004,385	0.99 %	13,586,631	464	2,973,190	-532,687	2.2	28	35 %	17.70 %
3	Indonesia	273,523,615	1.07 %	2,898,047	151	1,811,570	-98,955	2.3	30	56 %	3.51 %
4	Pakistan	220,892,340	2.00 %	4,327,022	287	770,880	-233,379	3.6	23	35 %	2.83 %
5	Bangladesh	164,689,383	1.01 %	1,643,222	1,265	130,170	-369,501	2.1	28	39 %	2.11 %

Gambar 1.
Gambar Asian Countries by Population
(Sumber : Worldometers, 2022)

Dengan bertumbuhnya populasi saat ini sesuai dengan Buku Statistik Indonesia 2022 bahwa penduduk dari tahun 2020 sampai 2021 populasi di Negara Indonesia yaitu mencapai 270 230,9 – 272 682,5 jiwa (Wisnu Winardi, S.ST., 2022). Negara Indonesia merupakan salah satu Negara dengan populasi pertumbuhan penduduk yang sangat tinggi, maka pemerintah Indonesia harus melakukan tindakan untuk meminimalisir jumlah pertumbuhan penduduk tersebut. Salah satunya dengan memaksimalkan peranan instansi yang kompeten dalam menangani masalah tersebut. Populasi ini akan menyebabkan peningkatan penduduk di negara Indonesia salah satunya di sekolah dasar karena akan berpengaruh terhadap pendidikan dan pembelajaran di SD tersebut.

Pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi antara siswa dengan sumber belajar yang disampaikan oleh guru untuk terwujudnya tujuan pembelajaran yang baik dalam meningkatkan kemampuan berfikir dan kreativitas siswa. Selain itu menurut Angela (2014) dalam Sari & Harjono (2021: 123) bahwa “Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri serta mengembangkan kecerdasan emosi untuk mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna lagi.” Maka pembelajaran adalah sebagai wadah dalam pendidikan untuk membangun siswa yang aktif dan meningkatkan minat belajarnya.

Dalam proses pembelajaran biasanya didukung dengan media pembelajaran yaitu agar proses belajar mengajar lebih efektif dan membantu untuk menyampaikan materi kepada siswa. Sesuai pengertian menurut Lestari (2020) dalam Safira et al., (2021: 238) bahwa:

“Media pembelajaran adalah sesuatu yang berbentuk cetak (pandang), suara, maupun gabungan keduanya termasuk teknologi perangkat keras dan lunak yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga membantu siswa lebih aktif, memahami materi yang disampaikan di kelas maupun di luar kelas.”

Selain itu menurut Darnawati, Jamiludin, Batia, Irawaty & Salim (2019) dalam Juhaeni et al., (2021: 151) bahwa “Proses belajar mengajar akan lebih efektif apabila didukung dengan media pembelajaran visual untuk pemahaman siswa.” Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif disertai dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar mencapai tujuannya yaitu meningkatkan kemampuan berfikir kritis, aktif, kreatif, dan tekun dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian ini, untuk menentukan sekolah dasar yang menjadi tempat uji coba keefektifan media pembelajaran interaktif siklar berbasis *Articulate Storyline* dilakukan dengan cara metode teknik *Simple Random Sampling* kepada 4 Sekolah Dasar di Kecamatan Sodonghilir yaitu SDN Karanggedang, SDN I Cukangkawung, SDN II Cukangkawung dan SDN Candraniti yang sebelumnya peneliti sudah melaksanakan observasi dan wawancara terlebih dahulu pada sekolah-sekolah tersebut. Maka yang terpilih untuk penelitian adalah SDN I Cukangkawung.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas 5 SDN 1 Cukangkawung terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru selama penyampaian materi IPA khususnya pada materi Siklus Air, diantaranya nilai yang diraih oleh siswa masih dibawah KKM yaitu mencapai nilai rata-rata ≤ 75 , hal tersebut diakui oleh guru karena minimnya dalam mengembangkan media pembelajaran pada saat proses

belajar mengajar, dan pencapaian hasil belajar siswa masih belum cukup maksimal dalam materi siklus air, serta kurangnya pengetahuan IPA siswa dan keterbatasan waktu dalam penyampaian materi tersebut. Media yang biasa digunakan oleh guru masih menggunakan *youtube*, media pembelajaran yang sederhana, dan menggunakan buku siswa dan buku guru.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan masalah di atas penulis akan melakukan penelitian dan memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SIKLAR Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Pengetahuan IPA Siswa Kelas 5 SD Di Kecamatan Sodonghilir.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Pencapaian hasil belajar siswa pada materi siklus air masih dibawah KKM.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dari guru pada materi siklus air.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dibatasi oleh peneliti yaitu:

1. Sekolah yang dipilih di Kecamatan Sodonghilir sebanyak 4 sekolah dan dipilih menggunakan teknik *Simple Random Sampling*.
2. Penelitian dilakukan untuk meneliti pengetahuan siswa pada aspek kognitif materi siklus air.
3. Tema yang diberikan adalah tema 8 subtema 1 pembelajaran 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif siklar berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD ?
2. Apakah media pembelajaran interaktif siklar berbasis *Articulate Storyline 3* efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif siklar berbasis *Articulate Storyline 3* dalam meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD di Kecamatan Sodonghilir.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif siklar berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan pengetahuan IPA siswa kelas 5 SD di Kecamatan Sodonghilir.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif siklar berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat mudah dipahami dan diaplikasikan sehingga memudahkan dalam belajar.
2. Bagi guru, adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bagaimana pembelajaran menggunakan media interaktif

siklar berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi siklus air di kelas 5 Sekolah Dasar.

3. Bagi Sekolah, diharapkan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif siklar berbasis *Articulate Storyline 3* dapat diterapkan untuk kemajuan dalam bidang pendidikan.
4. Bagi peneliti, untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, serta keterampilan peneliti dalam menyelesaikan masalah yang terdapat di Sekolah Dasar.

