

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek yang ada di dalam kehidupan manusia yang memiliki cakupan universal. Ini adalah fondasi yang harus ditegakkan sejak usia dini karena memiliki dampak yang signifikan pada masa depan individu. Pada dasarnya, tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi manusia, mengarahkan mereka dari ketidaktahuan menuju pengetahuan, dan membentuk karakter yang baik. Setiap individu berhak atas akses pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, pemerintah berkomitmen untuk terus memperbaiki berbagai sektor pendidikan agar menjadi lebih terstruktur, terencana, dan terorganisir, sehingga setiap lapisan masyarakat dapat merasakan manfaatnya.

Pendidikan adalah upaya yang sengaja dan terstruktur dalam mengembangkan pengetahuan, rasa ingin tahu, dan karakter seseorang, mencakup perilaku, dimensi spiritual, dan peningkatan keterampilan. Pendidikan bertujuan untuk mendorong siswa agar menggali potensi mereka melalui proses belajar. Di dalam konteks pembelajaran di sekolah, terdapat berbagai elemen yang saling terkait dan berpengaruh terhadap kesuksesan proses pembelajaran. Tujuan dan misi pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan potensi setiap individu, membentuk karakter dan membangun peradaban yang bermartabat bagi bangsa. Pendidikan menitikberatkan pada pengembangan intelektual, peningkatan kehidupan masyarakat, dan upaya mencerdaskan masyarakat. Lebih lanjut, tujuan pendidikan mencakup aspek agama, moralitas, kesehatan, pengetahuan,

keterampilan, kreativitas, kebebasan dan memiliki karakter manusia yang demokratis dan bertanggung jawab, sesuai ketentuan pasal 3 undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Tantangan dan masalah yang dihadapi dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, adalah realitas di Indonesia. Salah satu tantangan utamanya adalah revolusi industri 4.0, dimana perkembangan teknologi digital memegang peranan penting. Pendidikan di era industri 4.0 menggunakan teknologi digital (*cybersystem*) dalam proses pendidikannya. Sejalan dengan pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, dunia pendidikan harus melakukan perubahan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Tantangan-tantangan ini mengubah cara siswa belajar, berpikir dan bertindak dengan mendorong inovasi dan kreativitas di berbagai bidang. Di era Revolusi Industri 4.0, peserta didik harus memiliki dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat lanjut, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, inovasi, serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengatasi tantangan ini membutuhkan solusi agar pendidikan dapat memberikan dampak positif. Perkembangan teknologi yang cepat dan canggih mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Sektor pendidikan sangat dipengaruhi oleh globalisasi teknologi yang sedang berlangsung. Teknologi informasi berfungsi sebagai alat pendidikan. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus berupaya mengembangkan pembelajaran dan keterampilan, termasuk kreativitas dan kesadaran global yang dikenal dengan keterampilan abad 21.

Pada era kompetensi abad ke-21, pendekatan pembelajaran lebih menekankan penggunaan informasi dan teknologi, yang berbeda secara signifikan dengan metode pembelajaran tradisional yang mengandalkan buku teks dan pendekatan ceramah dalam pengajaran di kelas. Dunia pendidikan kini menghadapi keinginan untuk mengikuti perkembangan yang berkelanjutan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan di bidang pendidikan khususnya di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi jalannya proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Pemahaman itu sangat penting bagi pelajar di abad 21. Menghadapi kebutuhan pendidikan modern, pemerintah melakukan reformasi dalam sistem pendidikan nasional dengan memperkenalkan kurikulum di sekolah dasar.

Kurikulum pada hakikatnya adalah kurikulum terpadu yang menggunakan topik-topik yang menghubungkan berbagai mata pelajaran dengan tujuan memberikan pengalaman bermakna bagi siswa (Departemen Pendidikan Nasional, 2006, h. 5). Kurikulum merupakan suatu proses pembelajaran yang menggabungkan berbagai aspek pembelajaran yang mencerminkan dunia nyata di lingkungan siswa, tergantung pada tingkat perkembangan dan kemampuannya (Majid, 2013, h. 86). Kajian mengacu pada pepaduan materi dari beberapa mata pelajaran ke dalam suatu pokok kajian yang disebut mata pelajaran. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa kurikulum mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, diberdayakan untuk memecahkan masalah, yang merangsang kreativitasnya berdasarkan kemampuan dan minat individu. Dengan menerapkan pembelajaran mata pelajaran diharapkan siswa mampu belajar dan bermain dengan tingkat kreativitas yang lebih

tinggi. Pendekatan ini menekankan pada pengalaman belajar yang menyenangkan, tanpa tekanan atau rasa takut, dengan tetap memiliki sesuatu yang penting bagi siswa.

Sekolah, sebagai sebuah sistem lembaga pendidikan formal, dihadapkan pada tuntutan untuk menyediakan pendidikan berkualitas kepada siswa. Keberhasilan pendidikan di tingkat dasar sangat bergantung pada proses pembelajaran di kelas. Dalam konteks lembaga pendidikan, kemampuan guru dalam menciptakan bahan pembelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan perolehan keterampilan yang diharapkan dari siswa. Penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran berpotensi menimbulkan minat dan motivasi baru, mendorong siswa terlibat dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, penggunaan bahan pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran, penyebaran dan pemahaman mata pelajaran.

Istilah "media" dalam pembelajaran adalah topik yang umum dan menjadi pokok pembahasan dalam konteks kelas. Media adalah alat yang berharga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Media pendidikan digunakan untuk memperjelas dan menarik perhatian siswa, sehingga dapat memahami apa yang disampaikan guru. Salah satu fungsi utama media pendidikan adalah sebagai bahan ajar yang mempengaruhi lingkungan belajar dan lingkungan yang diciptakan oleh guru. Penggunaan media pendidikan dalam proses pengajaran dapat merangsang minat dan motivasi baru, mendorong siswa untuk berpartisipasi, bahkan memberikan dampak emosional pada siswa. Media pendidikan memegang

peranan yang sangat penting sebagai bagian dari proses pendidikan. Oleh karena itu penggunaan media pendidikan sangat penting dan perlu bagi guru.

Dalam perkembangannya, media pendidikan mengikuti kemajuan teknologi. Salah satu jenis proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan suatu alat yang memadukan berbagai unsur untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga mendorong partisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga informasi yang terkandung dalam informasi tersebut dapat diperoleh secara efektif. Multimedia interaktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar aktif bagi siswa, yang mempengaruhi pemikirannya dan memberikan umpan balik media. Pembelajaran interaktif memudahkan siswa memahami dan memahami apa yang diajarkan guru.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 091609 Sinaksak, dan wawancara dengan wali kelas VI Ibu Kenni Resdiani Saragih, S.Pd terungkap bahwa minat belajar siswa. dan hasil pembelajaran serta kondisi pendidikan masih rendah. Siswa memandang pembelajaran mata pelajaran itu sulit, terbukti dari kesulitannya dalam menjawab soal karena kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena penggunaan rangkaian mata pelajaran yang menggabungkan semua mata pelajaran dalam satu mata pelajaran, sehingga siswa sulit memahami mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Salah satu faktor penting adalah kurangnya materi pembelajaran sosial di banyak media, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran sosial yang berbeda. Hasilnya, metode pendidikan yang digunakan tetap bersifat norma (yang diandalkan oleh guru) dengan menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai alat bantu media di dalam

kelas. Hal ini menjadikan proses pembelajaran menjadi salah satu hal yang paling menyenangkan, sehingga berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menimbulkan kelelahan.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Pelajaran Tematik Kelas VI

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Laki-Laki	Perempuan	Presentase
1.	< 70	Belum Tuntas	14 siswa	7	5	60,8%
2.	> 70	Tuntas	9 siswa	7	4	39,2%
Jumlah			23 siswa		100%	

(Sumber: SD Negeri 091609 Sinaksak)

Untuk mencapai tujuan tersebut, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan inovatif, yang mendukung hubungan antara guru dan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Salah satu pendekatan yang mungkin dilakukan adalah dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif multimedia. Penggunaan bahan dan metode pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, perolehan keterampilan dan tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran suatu mata pelajaran adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan situasi tertentu sebagai platform. Penggunaan metode pembelajaran ini mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran, menjadikan mereka lebih aktif dan membantu mereka memahami apa yang telah ditunjukkan oleh guru. Dalam hal ini, faktor emosional juga berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar. Minat belajar yang tinggi dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa, sehingga mereka merasa lebih

percaya diri untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki, terutama dalam bidang kreativitas.

Articulate Storyline adalah perangkat lunak interaktif yang menyediakan berbagai fitur seperti video, gambar, animasi, audio, dan elemen lainnya. Dalam pernyataan Darmawan (2016, h. 54), situasi spesifik digambarkan sebagai aplikasi yang didukung oleh otak cerdas sederhana, dan tutorial interaktif yang membantu pengguna mengatur CD, situs web pribadi, dan pengolah kata, baik offline maupun offline. mode daring. Menurut Pratama (2019, h. 22), “Narasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi atau alat komunikasi”. Fungsinya serupa dengan aplikasi *microsoft power point*”. Penggunaan *articulate storyline* dalam pembelajaran lebih menekankan pendekatan siswa. Kelebihan aplikasi ini meliputi: (1) kemudahan pembuatan sendiri, (2) kemampuan untuk menyisipkan berbagai jenis file seperti teks, gambar, video, animasi, dsb., (3) kemampuan untuk menggabungkan elemen audio dan visual dalam satu aplikasi, (4) fasilitas pembuatan kuis tanpa harus memasukkan file eksternal, dan (5) menggunakan konten interaktif yang lebih menekankan pada siswa dan proses pembelajaran.

Salah satu penelitian terdahulu yang dapat memperkuat proses penelitian peneliti dalam pengembangan media sosial berdasarkan situasi tertentu adalah penelitian yang dilakukan oleh Putrako Sijoya Bangun pada tahun 2022 yang bertajuk “Pengembangan media sosial berdasarkan cerita dan topik tertentu 7 , Sub -tema 1 Kelas IV SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Q.A 2021/2022” Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis konteks dapat membuat siswa tertarik belajar dan hasil belajar yang mendukungnya. dukungan yang signifikan terhadap hasil, efisiensi dan efektivitas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA TEMA 1 SUBTEMA 3 SISWA KELAS VI SD NEGERI 091609 SINAKSAK TAHUN AJARAN 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah adalah:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga menyebabkan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
2. Kemampuan proses mengajar dalam proses pembelajaran yang berjalan satu arah, menimbulkan kebingungan di kalangan siswa dan kurangnya minat untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.
3. Ketersediaan media pembelajaran interaktif yang berbasis tematik di kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak belum memadai.
4. Kurangnya pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif pada saat proses pembelajaran, sehingga metode yang digunakan tetap sama.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian terfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di tema 1 sub tema 3 pembelajaran 3 kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 3 kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 3 kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 3 kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 3 kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak tahun ajaran 2023/2024.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 3 kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak tahun ajaran 2023/2024.

3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 3 kelas VI SD Negeri 091609 Sinaksak tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menyumbangkan ide-ide baru dalam pengembangan pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan sistem pembelajaran terstruktur berbasis konteks dapat berperan dalam meningkatkan ketersediaan sumber media sosial, khususnya dalam konteks pendidikan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dijelaskan dan berdasarkan situasi hendaknya mampu meningkatkan minat belajar dan pembelajaran siswa pada mata pelajaran tema 1, sub tema 3 pembelajaran 3.

b. Bagi Guru:

Tersedianya perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memudahkan guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa.

c. Bagi Sekolah:

Sebagai sumber informasi penting dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, terutama yang berbasis *articulate storyline*, yang dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti:

Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kreativitas peneliti dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, inovatif, dan memberikan pengalaman positif kepada siswa.

e. Bagi Peneliti Lain:

Hasil dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai pedoman, referensi, dan sumber informasi bagi penelitian selanjutnya dalam upaya mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran lainnya dengan tujuan meningkatkan baik kualitas maupun kuantitas pembelajaran.

