

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia didefinisikan oleh UU No. 20 tahun 2003 sebagai usaha sadar 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan dan pertumbuhan suatu bangsa. Pendidikan adalah inisiatif strategis yang komprehensif dan abadi yang harus secara efektif mengatasi kebutuhan dan hambatan yang dihadapi oleh bangsa. Indonesia menghadapi kendala yang signifikan dalam membangun pendidikan berkualitas tinggi dan beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Era Masyarakat 5.0 saat ini.

Era Masyarakat 5.0 adalah periode yang ditandai dengan koeksistensi yang harmonis antara manusia dan teknologi. Periode ini telah membawa transformasi besar dalam bidang kehidupan, di mana setiap aspek terjalin erat dengan teknologi. Terutama dalam dunia pendidikan yang harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga baik guru maupun peserta didik dituntut melakukan perubahan dari strategi belajar, pola pikir, dan cara bertindak dalam mengembangkan semangat kreatifitas dan inovasinya di berbagai bidang kehidupan. Hal ini sejalan dengan penerapannya Kurikulum Merdeka yang dicetuskan Kemendikbud Ristek RI sebagai respons menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kebijakan pendidikan yang diimplementasikan dengan tujuan untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia. Program pendidikan mandiri ini memungkinkan siswa untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan cara yang mendorong pemikiran otonom dan perkembangan yang optimal (Rahma dkk., 2023, h. 478). Guru memainkan peran penting dalam membantu dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran di bawah Kurikulum Merdeka. Aktor utama dalam pengembangan kurikulum merdeka ini ialah guru, sehingga semua pihak terutama kepala sekolah bertanggung jawab penuh untuk meningkatkan kualitas guru dalam mengajar (Mantra dkk., 2022, h. 6314). Mereka diharapkan mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, mendukung, dan menginspirasi siswa.

Upaya dalam menghadapi hal ini pendidik perlu melakukan penyesuaian dan pembaharuan secara terus menerus agar sesuai dengan kemajuan teknologi yang berkembang. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh pada interaksi antara guru dan siswa, karena jika pembelajaran dilakukan secara konvensional pada siswa yang memiliki literasi teknologi yang baik maka siswa akan mudah bosan dan pembelajaran tidak berjalan dengan efisien. Sehingga perlu adanya inovasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar menarik perhatian siswa.

Media adalah sarana pendidikan yang dirancang untuk mendukung KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dengan menyuplai materi dalam bentuk produk untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Afnisah dkk., 2023, h. 212). Tujuan media sebagai alat pendukung pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran di kelas, membantu siswa tetap fokus pada pelajaran, meningkatkan efektivitas

pembelajaran, dan menjaga hubungan antara materi pelajaran dan tujuan pembelajaran siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik maka dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran harus selaras dengan kemajuan teknologi informasi dengan menciptakan media terbaik yang secara efektif dapat mempengaruhi siswa dengan cara yang baik. Sumber daya pendidikan yang efektif memiliki kapasitas untuk memancing pemikiran, memikat minat, dan meningkatkan kompetensi siswa, memungkinkan mereka untuk memperoleh sikap, pengetahuan, atau keterampilan yang sesuai dengan materi yang dimaksudkan. Media pembelajaran interaktif adalah alat atau konten berkualitas tinggi yang memfasilitasi proses pembelajaran dengan mendorong interaksi antara guru, siswa, dan media itu sendiri.

Guru dapat menggunakan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan berbagai bahan ajar, termasuk yang sederhana seperti gambar, film, dan foto, serta teknologi yang lebih canggih seperti layar LCD. Guru di zaman modern ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih imajinatif dan inventif, para pendidik harus memiliki kemampuan untuk merancang dan mengembangkan materi pendidikan interaktif yang memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan seorang wali kelas dan 20 orang siswa kelas II di Sekolah Dasar Panca Budi Medan pada bulan September 2023 dengan sebaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam implementasi proses pembelajaran ditemukan permasalahan dimana dalam penyajian materi guru kurang terampil dalam mengoptimal kan

teknologi. Hal ini terlihat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dengan hanya menampilkan media visual menggunakan *software power point* yang hanya berisikan slide-slide materi saja tanpa memanfaatkan lebih dalam *tools* yang tersedia pada *power point* sehingga proses pembelajaran terasa monoton, membosankan dan kurang mengaktifkan siswa. Permasalahan ini disebabkan karena kurangnya skill guru dalam mengoptimalkan teknologi.

Sehingga salah satu alternatif untuk mengurangi permasalahan yang ditemukan dilapangan adalah penggunaan *software Articulate Storyline*. Sejalan dengan apa yang dikemukakan Afnisah dkk (2023, h. 217) Jurnal Sistem Informasi Perkembangan Mahasiswa menerbitkan makalah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Ekosistem untuk Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai". Temuan penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran Articulate Storyline yang dikembangkan untuk kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai sangat menarik bagi siswa karena validitas, kepraktisan, dan keefektifannya yang tinggi, sehingga sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

**Tabel 1.1 Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran
*Articulate Storyline***

Indikator	Presentase Hasil	Keterangan Hasil
Validasi ahli materi	87,5%	sangat layak
Validasi ahli media	92,5%	sangat layak
Validasi ahli praktisi	95%	sangat layak
Validasi kefektivan	71 %	sangat efektif

Sumber: Afnisah dkk (2023, h. 217)

Articulate Storyline adalah aplikasi perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat presentasi. *Articulate Storyline* memiliki fungsionalitas yang setara dengan *Microsoft Power Point*, meskipun menawarkan banyak keunggulan yang memungkinkan pembuatan presentasi yang lebih lengkap dan imajinatif. *Articulate Storyline* memiliki kemampuan untuk membuat konten pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan dengan menggabungkan adegan dan slide dengan menu teks, grafik, animasi, video, audio, dan kuis. (Safira dkk., 2021, h. 239).

Media ini juga dapat membuat konten kuis yang menarik, yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain interaktif, penyajian dalam media pembelajaran ini juga menarik. Selain itu, jika *Articulate Storyline* dipublikasikan di web, siswa akan memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dari rumah dengan aktif, mandiri, dan fleksibel. Akibatnya, media ini menjadi lebih menarik dan dapat menyampaikan pelajaran dengan lebih jelas. Dengan demikian, peserta didik tetap aktif dan tidak jenuh selama proses pembelajaran. Melalui media ini akan dapat mengatasi permasalahan yang ada di SD Panca Budi Medan.

Berdasarkan permasalahan diatas, sebagai solusi memperbaiki pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maka dalam hal ini perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Articulate Storyline* khususnya di kelas II. Maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi Medan T.A. 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat dikemukakan beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Poses pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan
3. Guru kurang terampil dalam mengoptimalkan teknologi
4. Berdasarkan penguatan dari jurnal bahwasanya terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa

1.3 Batasan Masalah

Mempertimbangkan pemahaman peneliti terhadap latar belakang dan identifikasi kesulitan, ada kebutuhan untuk mempersempit masalah penelitian untuk meningkatkan konsentrasi dan memastikan kejelasan dalam hal arah dan tujuan. Masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline*
2. Pengembangan Media Pembelajaran dilakukan di kelas II SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II pada materi “Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah”?
2. Bagaimana praktikalitas produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II pada materi “Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah”?
3. Bagaimana keefektifan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II materi “Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah”?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II materi “Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah”.
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II materi “Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah”.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II materi “Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Rumah dan Sekolah”.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

1. Siswa dapat lebih cepat memahami materi menggunakan media pembelajaran yang interaktif
2. Menambah semangat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

b. Bagi Guru

1. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa
2. Membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang baik

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif khususnya berbasis *Articulate Storyline* yang dapat mengikuti perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman berharga dan menambah pemahaman mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan sumber referensi bagi peneliti lainnya dalam melakukan penelitian pengembangan yang sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY