

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia, berperan sebagai pondasi untuk pengembangan individu dan masyarakat. Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pengembangan karakter dan keterampilan siswa-siswa. Pada jenjang ini, siswa mempelajari keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, yang akan mendukung pembelajaran siswa-siswa di tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, pendidikan dasar juga menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial yang membantu anak-anak memahami peran mereka dalam masyarakat. Pendidikan dasar membentuk dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, yang berperan penting dalam mendukung pemecahan masalah dan inovasi di berbagai aspek kehidupan. Pendidikan dasar yang berkualitas dapat mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi dengan memberikan peluang yang lebih setara bagi semua anak. Guru di tingkat pendidikan dasar berperan penting dalam membimbing dan menginspirasi siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka. Investasi dalam pendidikan dasar berdampak positif pada perkembangan negara, meningkatkan taraf hidup masyarakat, dan membangun generasi yang lebih cerdas dan berdaya saing.

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak (Nurliana & Ulya, 2021). Pada tahap ini, anak-anak tidak hanya diajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Mereka juga belajar untuk mengenali dan mengelola emosi mereka sendiri, yang merupakan bagian penting dari perkembangan emosional. Selain itu, pendidikan dasar membantu

anak-anak untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain, membangun keterampilan sosial yang esensial untuk kehidupan sehari-hari. Melalui berbagai aktivitas, anak-anak diajarkan tentang kerjasama, empati, dan komunikasi yang efektif. Guru sekolah dasar berperan utama dalam membimbing perkembangan emosional dan sosial anak-anak sejak usia dini. Proses pembelajaran di tingkat dasar juga membuka peluang bagi siswa untuk mengenali serta mengembangkan minat dan bakat mereka. Dukungan lingkungan sekolah yang aman dan kondusif mendorong anak-anak untuk lebih percaya diri serta termotivasi dalam mengeksplorasi pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan dasar tidak hanya membekali anak-anak dengan pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan hidup yang penting untuk masa depan mereka.

Pendidikan dasar di sekolah dasar adalah tempat di mana proses pembelajaran berlangsung. Di sekolah dasar, terdapat kepala sekolah, guru, dan siswa yang berperan dalam lingkungan pendidikan. Kepala sekolah bertanggung jawab atas manajemen dan administrasi sekolah, memastikan segala sesuatu berjalan sesuai rencana. Peran penting yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Proses ini, guru menggunakan berbagai metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Siswa adalah penerima pembelajaran yang aktif, mereka berpartisipasi dalam kegiatan kelas dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Interaksi antara guru dan siswa sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru juga berperan dalam memotivasi dan membimbing siswa agar mencapai prestasi akademik yang baik.

Guru memiliki peran penting dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa. Dalam proses ini, guru dapat memanfaatkan berbagai fasilitas yang

disediakan oleh sekolah, seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, laboratorium, dan peralatan teknologi. Penggunaan fasilitas tersebut memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa (Maryana & Rachmawati, 2013: 34-40). Selain itu, guru juga harus memiliki strategi yang efektif untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa diterapkan adalah pendekatan pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa diajak untuk menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Strategi ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Guru juga dapat menerapkan pembelajaran kooperatif, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Dengan demikian, siswa dapat saling membantu dan belajar satu sama lain. Pemberian umpan balik yang konstruktif juga penting dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Guru perlu terus mengembangkan kompetensinya melalui pelatihan dan workshop agar dapat mengikuti perkembangan metode pembelajaran terbaru. Dengan kombinasi fasilitas yang memadai dan strategi yang tepat, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, peran guru sangat penting dalam keberhasilan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan berbagai strategi, pendekatan, model, metode, dan media yang sesuai. Strategi pembelajaran adalah rencana tindakan yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendekatan pembelajaran mengacu pada perspektif atau cara pandang yang digunakan dalam mengajar, seperti pendekatan kontekstual atau konstruktivis, yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran merupakan kerangka

konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar siswa, contohnya model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran berbasis masalah. Metode pembelajaran merujuk pada strategi yang diterapkan pendidik dalam menyampaikan materi guna memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, seperti ceramah, diskusi, atau simulasi. Sedangkan media pembelajaran merupakan sarana atau sumber yang berfungsi dalam menyampaikan informasi kepada siswa guna mendukung proses belajar, baik berupa media cetak, audio, visual, maupun multimedia.

Guru kelas IV di UPT SDN 064992 menghadapi kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik karena penggunaan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan *Canva* yang cenderung menghasilkan tampilan monoton. Presentasi yang dibuat umumnya hanya berisi teks tanpa adanya elemen interaktif yang mampu menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan, terutama karena anak-anak lebih tertarik belajar melalui aktivitas yang melibatkan permainan. Meskipun desain presentasi sudah berwarna cerah, kurangnya variasi dalam penyampaian materi membuat siswa sulit untuk tetap fokus. Pertanyaan yang diajukan di akhir slide juga tidak cukup untuk menjaga keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pendekatan yang sederhana dalam penyampaian materi tidak selalu efektif, meskipun guru telah memberikan contoh nyata. Tidak adanya penggunaan multimedia yang interaktif membuat pengalaman belajar terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia, dengan tujuan memberikan kebebasan dalam proses belajar. Kurikulum

ini mencakup berbagai mata pelajaran yang dirancang untuk mendukung pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh. Salah satu perubahan penting adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu pelajaran yang disebut IPAS. IPAS mencakup materi dari dua bidang, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam IPAS, muatan IPS terdiri dari empat bidang utama: sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Sejarah dalam IPAS berfokus pada pemahaman peristiwa masa lalu dan dampaknya terhadap saat ini. Geografi membahas hubungan antara manusia dan lingkungan, sedangkan ekonomi menjelaskan aspek-aspek perekonomian, seperti produksi dan konsumsi. Sosiologi memberikan wawasan tentang interaksi sosial dalam masyarakat. Dengan integrasi ini, siswa diharapkan dapat memahami dunia dengan lebih baik. Namun, banyak siswa merasa pelajaran sejarah itu membosankan. Penyampaian yang kurang menarik membuat mereka cepat kehilangan minat.

UPT SDN 064992 di Kecamatan Medan Amplas adalah sekolah dasar negeri yang baru diberi tanggung jawab untuk menerapkan Kurikulum Merdeka. Sekolah ini diharapkan menjadi contoh dalam penerapan kurikulum yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, saat ini, proses belajar masih sangat bergantung pada buku teks. Ketergantungan pada buku teks membatasi interaksi antara guru dan siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran seharusnya lebih fokus pada aktivitas siswa dan pengalaman yang relevan. Penggunaan media sederhana, seperti aplikasi Canva dan PowerPoint dalam pelajaran sejarah, membuat siswa merasa bosan. Tanpa media yang lebih interaktif, seperti multimedia, pelaksanaan kurikulum ini menjadi kurang efektif. Keterbatasan interaksi dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selama periode 2022-2023 hingga 2023-2024, hasil belajar siswa di UPT SDN 064992 menunjukkan adanya variasi dalam pencapaian akademis. Data yang dikumpulkan mencakup nilai rata-rata dan persentase pencapaian standar belajar untuk mata pelajaran IPS. Tabel di bawah ini merangkum informasi tersebut dengan kolom untuk tahun, nilai rata-rata, dan persentase siswa yang mencapai standar minimal. Nilai rendah yang harus diperbaiki mencerminkan kekurangan dalam pemahaman materi yang diajarkan dan memerlukan perhatian khusus.

Tabel 1.1. Nilai Kelas IV Dua Tahun Terakhir.

Tahun	Nilai Rata-Rata	Persentase (%)
2022-2023	65	55%
2023-2024	68	55%

(Sumber : Rekapitulasi Nilai Siswa dari Daftar Nilai Kelas Guru)

Selama dua tahun terakhir, terdapat peningkatan kecil dalam nilai rata-rata siswa dari 65 pada tahun 2022-2023 menjadi 68 pada tahun 2023-2024. Meskipun ada perbaikan, persentase ketidakkulusan siswa yang mencapai 55% pada tahun 2022-2023 tidak berubah 55% pada tahun 2023-2024. Perubahan nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi IPS, yang menandakan perlunya intervensi lebih lanjut. Program perbaikan perlu difokuskan pada peningkatan kualitas pengajaran dan penggunaan materi pembelajaran yang lebih efektif. Pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis multimedia dapat membantu mengatasi kelemahan dalam pemahaman siswa. Evaluasi terus-menerus dan dukungan tambahan di kelas juga penting untuk meningkatkan hasil belajar. Upaya yang konsisten dan terkoordinasi akan diperlukan untuk mencapai perbaikan yang signifikan dalam hasil belajar siswa di masa depan.

Menurut Husain & Ibrahim (2021), solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi di kelas IV UPT SDN 064992 adalah dengan menggunakan

Articulate Storyline. Aplikasi ini dirancang untuk membantu guru dalam mengembangkan multimedia interaktif yang mendukung peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan *Articulate Storyline*, materi pelajaran dapat disajikan dengan elemen visual, audio, dan interaksi yang menarik, membuat siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan. Aplikasi ini juga memungkinkan penggabungan teks, gambar, animasi, dan video, yang mendukung berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, *Storyline* menyediakan fitur untuk membuat kuis dan latihan interaktif, yang membantu siswa memahami materi lebih baik. Penggunaan *Articulate Storyline* juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang lebih bervariasi dan sesuai dengan konsep Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas. Dengan adanya elemen interaktif dalam pembelajaran, siswa dapat lebih terlibat dalam setiap sesi pelajaran, meningkatkan minat mereka dalam mempelajari sejarah dan IPS. Oleh karena itu, *Articulate Storyline* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil belajar siswa, dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Hal inilah yang menjadikan peneliti mengangkat judul **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPT SDN 064992 Kec. Medan Amplas.**

1.2. Identifikasi Masalah

Latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka disusunlah identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya Media Pembelajaran Interaktif

Guru kelas IV di UPT SDN 064992 menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti *PowerPoint* dan *Canva*, sehingga siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar.

2. Hasil Belajar IPS yang Rendah

Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPS hanya meningkat dari 65 pada tahun 2022-2023 menjadi 68 pada tahun 2023-2024, sementara persentase siswa yang tidak mencapai standar tetap 55%, menunjukkan pemahaman siswa yang masih kurang terhadap materi.

3. Ketergantungan pada Buku Teks

Pembelajaran di UPT SDN 064992 masih didominasi oleh penggunaan buku teks, sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas.

Ketergantungan ini juga

menghambat terciptanya suasana belajar yang aktif dan dinamis.

4. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran

Guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi canggih, seperti multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3*, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

5. Kebosanan Siswa terhadap Materi Sejarah

Siswa kelas IV sering merasa bosan dengan penyajian materi sejarah dalam pelajaran IPS, seperti peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam, yang disampaikan secara konvensional tanpa elemen interaktif

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam sebuah penelitian berfungsi untuk memperjelas ruang lingkup dan fokus dari masalah yang akan diteliti. Batasan ini penting agar penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam muatan IPS siswa kelas IV di UPT SDN 064992 Kecamatan Medan Amplas. Penelitian ini akan mengidentifikasi bagaimana

pengembangan multimedia tersebut dilakukan dan sejauh mana multimedia ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya multimedia interaktif, diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal ini melibatkan analisis berbagai aspek seperti pemahaman materi, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta peningkatan nilai ujian. Penelitian ini berfokus pada satu sekolah dasar, yaitu UPT SDN 064992, memastikan hasil yang lebih spesifik dan relevan. Selain itu, multimedia dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*, sebuah alat yang dikenal efektif dalam membuat konten pembelajaran interaktif. Penelitian ini juga akan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang efektivitasnya. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD?
3. Apakah multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD?

1.5. Tujuan Penelitian

Berikut adalah lima poin penting yang dapat dijadikan tujuan penelitian dari latar belakang tersebut:

1. Untuk mengeksplorasi dan menganalisis proses pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV SD, berdasarkan aspek-aspek relevansi, keterlibatan, dan kemudahan penggunaan.
3. Untuk mengukur efektivitas multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD, dengan mempertimbangkan perubahan dalam pencapaian akademik dan pemahaman materi oleh siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis dalam konteks latar belakang penelitian:

1. Manfaat Teoritis:

- Pengembangan Konsep Pembelajaran Interaktif

Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan menganalisis efektivitas *Articulate Storyline 3* dalam konteks IPS, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang bagaimana multimedia dapat meningkatkan pemahaman materi yang biasanya dianggap

kompleks atau membosankan.

- Penerapan Kurikulum Merdeka

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya pemahaman mengenai penerapan Kurikulum Merdeka., khususnya dalam hal integrasi media pembelajaran. Dengan mengkaji bagaimana multimedia interaktif dapat mendukung pembelajaran IPAS, penelitian ini membantu mengembangkan teori tentang penerapan kurikulum yang lebih fleksibel dan berbasis kebutuhan siswa.

- Model Pembelajaran Berbasis Teknologi

Hasil penelitian ini dapat menyumbang pada pengembangan model-model pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam penggunaan aplikasi seperti *Articulate Storyline 3*. Ini memberikan dasar teoritis untuk memperluas penerapan teknologi dalam konteks pendidikan dasar dan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian lebih lanjut di bidang ini.

- Pemahaman tentang Keterlibatan Siswa

Penelitian ini membantu memperdalam pemahaman tentang bagaimana multimedia interaktif mempengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan mengeksplorasi hubungan antara penggunaan teknologi dan hasil pembelajaran, penelitian ini menawarkan perspektif baru mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan efektivitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis:

Bagi Siswa

- Membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif.
- Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena penggunaan media yang inovatif dan menyenangkan.

- Membantu meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran menjadi lebih optimal dan memberikan makna yang mendalam bagi peserta didik.

Bagi Guru

- Menjadi media pembelajaran berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menyampaikan materi IPS secara inovatif dan efektif, sehingga meningkatkan kreativitas dalam proses pengajaran serta efisiensi dalam pemahaman siswa.
- Memberikan beragam strategi pengajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- Mempermudah evaluasi hasil belajar siswa melalui fitur interaktif yang dapat memantau perkembangan siswa.

Bagi Kepala Sekolah

- Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penggunaan teknologi multimedia yang inovatif.
- Memberikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan di mata pelajaran lain.
- Mendorong peningkatan prestasi akademik siswa sebagai hasil dari penggunaan media yang efektif.

Bagi Pihak Terkait (Dinas Pendidikan dan Pengembang Multimedia)

- Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- Memberikan referensi untuk pengembangan multimedia interaktif yang dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan.
- Mendukung program digitalisasi pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era teknologi.