

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat. Bidang pendidikan telah mengalami perubahan sebagai hasil dari kemajuan pesat dalam pengetahuan dan teknologi (Istikomah dan Herlina, 2020, h. 569). Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan standar pendidikan agar menghasilkan generasi muda yang siap menghadapi perubahan dunia yang cepat (Sari dkk, 2019, h. 54). Untuk bersaing di pasar global, mereka membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Meningkatkan standar pendidikan saat ini merupakan strategi praktis untuk meningkatkan sumber daya manusia. Dengan demikian, salah satu faktor terpenting dalam mendorong pembangunan masa depan suatu negara adalah pendidikan.

Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang dapat menumbuhkan lingkungan belajar, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan keterampilannya dan memperoleh informasi, pengendalian diri, kecerdasan, dan kepribadian, sama seperti yang disampaikan oleh Djamaluddin dan Wardana (2019, h. 13) Pembelajaran adalah suatu sistem yang mencakup serangkaian kegiatan yang direncanakan dan diorganisasikan untuk mendukung pembelajaran siswa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Selain itu, pendidikan juga memiliki tujuan agar terciptanya masyarakat baru yang saling berinteraksi antara satu dan lainnya serta membangkitkan pengetahuan siswa tentang isu-isu sosial, ekonomi, dan politik serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara global merupakan tujuan lain dari pendidikan.

Belajar adalah proses yang mengubah kepribadian seseorang melalui peningkatan perilaku mereka, termasuk pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, sikap, dan pemahaman mereka, di antara hal-hal lainnya. Komponen penting dari setiap tingkat pendidikan adalah belajar, yang merupakan suatu proses.

Di lapangan, masih banyak guru yang belum mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Sebagian besar masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, padahal di era modern dan sesuai dengan kurikulum saat ini, guru seharusnya dapat menyajikan materi yang terus berkembang. Contohnya, banyak guru yang masih mengajar dengan cara berceramah saat menyampaikan pelajaran, serta lebih banyak menjelaskan teori secara langsung atau tatap muka tanpa menggunakan metode yang lebih interaktif. Hal tersebut bertolak belakang Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024, yang menuntut penggunaan metode pembelajaran yang lebih kreatif, inklusif, dan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Dengan mempertimbangkan berbagai lingkungan pendidikan dan lokasi geografis di Indonesia, Kurikulum Merdeka juga memberikan guru keyakinan yang lebih besar untuk merencanakan pelajaran berdasarkan konteks, kebutuhan siswa, dan kondisi unit. Kebijakan pembelajaran dan kurikulum ini merupakan bagian dari inisiatif yang lebih besar untuk meningkatkan standar pendidikan bagi semua siswa, terlepas dari latar belakang mereka. Selain itu, literasi yang relevan dengan kemajuan zaman menjadi prioritas dalam Kurikulum Merdeka.

Pembelajaran yang hanya berfokus pada teori dan konsep cenderung membatasi peserta didik pada pemahaman teoretis semata. Padahal, kenyataan di lapangan menuntut anak didik tidak hanya mampu memahami, namun mampu

mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam mata pelajaran yang dipelajari. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada kurikulum, termasuk penggunaan media, baik secara langsung maupun tidak langsung. Cara guru dan siswa berinteraksi sangat dipengaruhi oleh evolusi dunia digital dalam pendidikan. Ketika pembelajaran masih dilakukan dengan cara konvensional, sebagian besar siswa dengan tingkat literasi teknis yang tinggi akan lebih cepat bosan. Suryani berpendapat bahwa paradigma *teacher centered* kurang efektif untuk mempelajari pengetahuan yang membutuhkan interaksi aktif dari peserta didik. Oleh karena itu, pengajar perlu berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik (Apriansyah, dkk., 2019, h. 8). Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus menggunakan strategi, model, media, dan bahan ajar yang efektif agar siswa dapat lebih mudah memahami materi (Hidayah, dkk, 2024, h. 96).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih berhasil dan efisien. Dengan demikian, siswa dapat menyerap materi secara efektif.

Berdasarkan hasil investigasi awal terhadap sumber belajar yang dimanfaatkan oleh guru kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba, yaitu berupa kegiatan observasi dan wawancara. Sumber belajar berbasis teknologi belum sepenuhnya dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar kelas V. Penggunaan media konvensional seperti kertas karton dan print-out gambar masih mendominasi, yang mengurangi daya tarik materi pelajaran dan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Pada data nilai hasil Ujian Tengah Semester Ganjil kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba masih cenderung belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah untuk mata Pelajaran IPAS yaitu 70. KKTP yang ditetapkan di sekolah dapat dilihat melalui table presentase hasil ujian Tengah semester IPAS siswa berikut.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Ganjil IPAS Kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba

Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentae
< 70	Tidak Tuntas	13	56,53%
≥ 70	Tuntas	10	43,47%
Jumlah		23	100%

Sumber: Guru kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba

Menurut temuan tersebut di atas, kapasitas belajar anak akan terpengaruh secara sistematis jika kondisi ini diabaikan dan tidak mendapat perhatian memadai. Upaya yang lebih serius harus dilakukan untuk menciptakan materi pembelajaran berbasis teknologi yang memenuhi kebutuhan siswa dan lingkungan pendidikan guna mengatasi masalah ini. Untuk mengatasi masalah ini, perlu ada upaya yang lebih serius untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi sekolah. Kehadiran teknologi memberikan banyak manfaat dalam bidang pendidikan, terutama dalam mempermudah akses terhadap materi pembelajaran (Rambe, dkk, 2024, h. 716). Penggunaan program pembelajaran interaktif, seperti *Articulate Storyline 3*, merupakan salah satu pilihan yang memungkinkan. Untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, aplikasi ini memungkinkan produksi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan tersedia dengan cepat melalui laptop atau telepon pintar. Penggunaan *Articulate Storyline 3* telah terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Agnes Monalisa dan Yetti Ariani, 2023). *Articulate Storyline* merupakan *software* pembuat media pembelajaran yang mudah

dan menyenangkan. Karena *Articulate Storyline* tidak memerlukan bahasa pemrograman atau skrip dan memiliki banyak alat yang mirip dengan *Microsoft Power Point*, tampilannya yang sederhana dan kemiripannya dengan *Microsoft Power Point* memudahkan guru yang kurang terbiasa dengan proses pembuatan materi pembelajaran berbasis audio-visual.

Melihat potensi besar yang dimiliki oleh *Articulate Storyline 3* dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD, khususnya di UPT SDN 027 Pariksinomba. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media tersebut, tetapi juga menyesuaikan konten dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik, serta mengintegrasikan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis literasi teknologi. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan demikian, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan berbentuk konvensional.

2. Guru kurang adaptif terhadap teknologi dalam mengajar.
3. Media interaktif berbantuan teknologi belum tersedia dalam proses pembelajaran.
4. Media Interaktif dengan bantuan aplikasi Articulate Storyline 3 belum pernah digunakan dalam pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti dapat memfokuskan masalah yang diteliti dan diteliti dengan menggunakan masalah yang tercantum di atas sebagai panduan. Batasan penelitian ini adalah pada pembuatan media interaktif dalam mata pelajaran IPAS dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* Bab yang ke 6 “Indonesiaku Kaya Raya” Pada point kedua yaitu Indonesiaku Kaya Hayatinya di Kelas V UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut, dengan mempertimbangkan konteks dan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Bagaimana kelayakan Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025?

3. Bagaimana efektivitas Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam proposal penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025.
2. Mengetahui kepraktisan Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025.
3. Mengetahui efektivitas Media Interaktif Berbantuan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SDN 027 Pariksinomba T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini antara lain adalah pengayaan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* yang akan bermanfaat bagi proses belajar mengajar di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkannya secara maksimal sebagai alat belajar untuk mengembangkan kreativitas mereka tidak dibatasi oleh waktu atau lokasi dan dapat belajar kapan saja.

b. Bagi Guru

Mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Menambah motivasi serta meningkatkan kreatifitas pendidik dalam proses belajar mengajar yang bersifat interaktif.

c. Bagi Sekolah

Aplikasi *Articulate Storyline 3* mendukung media pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai media bagi metode pengajaran inovatif yang meningkatkan prestasi siswa.

d. Bagi Peneliti

Dengan menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3*, peneliti dapat mempelajari lebih lanjut tentang pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian pengembangan ini kelak dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan penelitian selanjutnya