

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membangun generasi yang berkualitas. Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing secara sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat (Yayan Alpian. dkk, 2019). Di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan menghadapi tantangan dan peluang yang signifikan. Kebutuhan akan pendidikan yang relevan dan adaptif semakin mendesak, seiring dengan perubahan cepat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk teknologi, ekonomi, dan sosial. Pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pada proses pembelajaran pendidik memiliki peran yang sangat penting yaitu pendidik bertanggung jawab untuk mengelola pengajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktivitas peserta didik. Dan pada saat ini yaitu abad ke-21 peserta didik juga dituntut untuk berpartisipasi

aktif sehingga terjadi proses perolehan ilmu dan perubahan tingkah laku pada diri peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka keberhasilan suatu pembelajaran bukan hanya terletak pada peran pendidik, namun diperlukan juga partisipasi aktif dari peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Metode pembelajaran yang konvensional sering kali tidak cukup untuk memenuhi tuntutan ini, sehingga diperlukan pendekatan inovatif yang melibatkan teknologi, seperti media interaktif, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran jarak jauh. Di Indonesia, implementasi kurikulum yang merespons kebutuhan zaman juga menjadi isu penting. Kurikulum harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan kompetensi abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam konteks ini, pendidikan Pancasila sebagai dasar negara juga perlu ditekankan, agar generasi muda tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan nasionalisme yang tinggi.

Pancasila merupakan dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter masyarakat. Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di kelas, terutama pada siswa sekolah dasar karena pada umur siswa sekolah dasar adalah waktu yang tepat untuk pembelajaran dan pembentukan karakter yang baik.

Pentingnya pendidikan Pancasila karena adanya kesadaran akan perlunya pendidikan yang berkesinambungan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan juga karena adanya kemerosotan pendalaman dari nilai-

nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari membuat pelajaran pendidikan Pancasila diberikan. Kemerosotan dari penerapan nilai-nilai Pancasila dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti adanya kasus korupsi, konflik berbasis SARA, kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), sehingga ketimpangan ekonomi yang mencerminkan kurangnya pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila. (Mega triasya & Dinie Anggraeni. 2021).

Namun, pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari seringkali menemui berbagai tantangan, terutama di kalangan generasi muda. Metode pengajaran yang konvensional dan kurang menarik menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa untuk mempelajari materi ini. Pendidikan Pancasila tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga harus melibatkan siswa dalam proses aktif yang mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa diharapkan dapat lebih memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks yang relevan.

Media merupakan alat-alat grafis fotografis atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017) mengatakan bahwa senyawa media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Jadi dapat diartikan bahwasannya media adalah alat bantu atau alat perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran yang disampaikan mudah dipahami.

Pada era digital saat ini lebih dari 66 persen dari seluruh penduduk bumi kini menggunakan internet, dengan data terbaru menyebutkan pengguna internet telah tumbuh sebesar 1,8 persen selama 12 terakhir (Data Reportal), dan bertambahnya kecanggihan dalam teknologi, dapat membantu pelajar di dunia pertama di Indonesia untuk belajar dimana pun, dan kapan pun mereka berada dengan mandiri, yang mana media interaktif sangatlah tepat menjadi pilihan di era saat ini. Siswa bisa mendapat manfaat dari pembelajaran interaktif, dan Titin Sunaryati, dkk. (2023) mengatakan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu menghemat waktu dan tenaga guru dan siswa.

Berbagai jenis media interaktif telah diusulkan dan digunakan dalam pendidikan, terutama di sekolah dasar. Simulasi interaktif, film pembelajaran, permainan edukatif, dan platform pembelajaran berbasis digital adalah beberapa contoh media pembelajaran interaktif, menurut literatur yang ditinjau. Film pembelajaran dan materi audio-visual dapat meningkatkan pemahaman dan membantu siswa sekolah dasar memvisualisasikan ide-ide abstrak. Melalui simulasi interaktif, siswa sekolah dasar dapat mengalami berbagai skenario atau kejadian dalam lingkungan yang aman. Hal ini juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk membuat pilihan dan mengamati efek dari kegiatan mereka. Siswa sekolah dasar dapat menjadi lebih tertarik untuk belajar melalui permainan edukatif, yang menggabungkan elemen permainan seperti tantangan dan pencapaian, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan bantuan platform pembelajaran ini, murid-murid sekolah dasar dapat bekerja sama dengan teman

sekelasnya, mengakses materi pelajaran secara mandiri, dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Sebagaimana dinyatakan oleh Miftahul Husna (2017), media interaktif merupakan komponen penting dari pembelajaran. Untuk membantu siswa belajar dan menyampaikan informasi dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, multimedia interaktif sangatlah penting. Salah satu bentuk media terbaik untuk membina hubungan antarmanusia adalah media interaktif. Guru dan siswa dapat menggunakannya sebagai alat untuk mengirim dan menerima sumber daya pendidikan. Multimedia dapat membantu siswa belajar sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada Jumat, 22 November 2024 di UPTD SDN Patereman 2 dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka yaitu buku siswa, buku guru Pendidikan Pancasila dan terkadang juga menggunakan *YouTube*. Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu metode ceramah, terkadang menggunakan video dari *YouTube* untuk pengantar peserat didik untuk diskusi. Selain menjelaskan materi dan memberikan video, guru memberikan tugas kepada peserta didik.

Ibu M selaku wali kelas IV di UPTD SDN Patereman 2 mengatakan bahwasannya ada beberapa kendala dalam pembelajaran saat ini yaitu, media pembelajaran yang kurang memadai, karena di zaman sekarang guru memerlukan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses belajar di kelas.

Sistem pembelajaran di kelas IV UPTD SDN Patereman 2 terutama di pelajaran Pendidikan Pancasila ini terbiasa menggunakan metode ceramah dan diskusi, namun guru juga terkadang menggunakan video dari *YouTube* untuk membawa peserta didik agar berdiskusi. Ibu M mengatakan bahwasannya pada awal-awal menggunakan video dari *YouTube*, peserta didik merasa senang karena bisa melihat *YouTube*, tapi ternyata hal tersebut tidak bertahan lama, karena peserta didik sudah bosan dengan tontonan video saja, yang mana hal tersebut mengganggu konsentrasi peserta didik dalam belajar. Namun permasalahan tersebut dapat ditangani dengan menggunakan media interaktif yang lebih kreatif atau yang lebih mengajak peserta didik berpartisipasi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dengan adanya beberapa masalah yang tertera di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media dimana media tersebut dapat digunakan melalui HP android ataupun laptop. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas IV SD dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. *Articulate Storyline* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media *Articulate Storyline* belum banyak digunakan di kalangan pendidikan dari pada *Microsoft PowerPoint*. Menurut Maryana, et al. (2024) penggunaan *Articulate Storyline* memiliki Navigasi untuk merancang tautan antar slide yang sesuai. Penggunaan media ini dapat membantu dalam memberikan materi sesuai keinginan. Senada dengan itu, Rianto (2020) menyatakan bahwa navigasi pada media *Articulate Storyline* disebut dengan *tigger* yang dapat memudahkan pemula untuk membuat media tanpa perlu bahasa pemrograman tertentu. Pembuatan media

Articulate Storyline dapat dilakukan oleh pemula yang ingin belajar membuat media pembelajaran digital.

Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini dimana semua pembelajaran sudah banyak yang berbasis teknologi dan peserta didik dapat menggunakan media interaktif ini secara online dan offline ketika kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan bangkitnya motivasi dan minat peserta didik untuk belajar dan bermanfaat untuk menambah fokus dan pemahaman bagi peserta didik. Adanya audio visual yang melibatkan indra penglihatan dan pendengar membuat tingkat mengingat menjadi tinggi, sehingga media interaktif berbasis *Articulate storyline* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan penggunaan media audio visual dan tampilan yang menarik, media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi peserta didik yang malas belajar dan malas membaca teks panjang sesuai dengan permasalahan yang ada di UPTD SDN Patereman 2.

Articulate Storyline memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft PowerPoint* namun *Articulate Storyline* memiliki keunggulan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Dari segi tampilan, *Articulate Storyline* memiliki tampilan yang simple seperti *PowerPoint* dan fitur lengkap seperti *flash* sehingga dapat membuat animasi. Hal tersebut akan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Selain tampilan yang simple, *Articulate Storyline* juga memiliki beberapa fitur pendukung untuk membuat dan merancang media dengan mudah dan menarik. Media interaktif berbasis

Articulate Storyline dapat dipublikasikan dan diunduh melalui *playstore*. Media ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja serta dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Serta media interaktif berbasis *articulate Storyline* dapat digunakan saat belajar di rumah.

Hasil penelitian yang dilakukan Rika Kurnia Sari dan Nyoto Harjono (2021) dengan tujuan menghasilkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* tematik terhadap minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan mendapatkan hasil ahli media 78%, ahli materi 81%, hasil kemenarikan (angket respon siswa) 0,598 dengan predikat cukup valid, hasil realibilitas sebanyak 0,925 dengan predikat sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk layak digunakan.

Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Titin Sunaryarti, dkk (2023) dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE dan mendapatkan hasil ahli media 93%, ahli materi 94,75%, hasil uji perorangan 89% dengan kategori “Layak”, hasil uji kelompok kecil 96% dengan kategori “sangat layak”, dan hasil uji sesungguhnya 98% dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan permasalahan diatas, dan hasil dari wawancara terhadap guru kelas IV peneliti memunculkan ide atau gagasan yang inovatif dalam pemanfaatan teknologi saat ini sebagai salah satu sumber belajar yang dirancang dan dikemas dalam sebuah Media Pembelajaran Interaktif. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis**

**articulte storyline pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
UPTD SDN Patereman 2”**

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar yang valid?
- 2) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar yang menarik?
- 3) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar yang efektif?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

- 1) Mengembangkan produk media interaktif berbasis *articulate storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang valid.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulat storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar yang menarik.
- 3) Mengembangkan media pembealajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada Mata Pelajaran Pancasila kelas IV sekolah dasar yang efektif.

1.4 Spesifik Produk yang dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan sebagai hasil pengembangan berupa media interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Produk media pembelajaran berupa aplikasi yang dikemas dalam bentuk android yang dapat digunakan dalam smartphone atau laptop siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
- 2) Spesifikasi perangkat lunak yang dihasilkan adalah media interaktif untuk kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Media interaktif ini berfungsi sebagai alternatif sumber belajar untuk siswa di kelas IV SD, khususnya pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang dikemas secara interaktif, menarik, dan inovatif. Sehingga isi program pembelajaran dirancang berdasarkan Mata Pelajaran Pancasila dan karakteristik yang aktif, menarik dan menyenangkan yang memberikan pengalaman secara langsung melalui pembelajaran menggunakan produk media interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
- 4) Perangkat lunak (*software*) yang digunakan berupa aplikasi *Articulate Storyline*. Produk yang dikembangkan berupa program media interaktif yang berisi berbagai macam komponen seperti teks, gambar, grafik, video, warna, dan musik. Penjelasan mengenai isi program media pembelajaran sebagai berikut:
 - a) Dari segi tampilan layar pembuka, berisi judul “Pancasila Dalam Diriku, Makna Sila Pancasila Kedua” kelas IV SD.
 - b) Dari segi tampilan menu terdiri dari:
 - 1) Petunjuk penggunaan media Interaktif berbasis *Articulate Storyline*
 - 2) Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

- 3) Pelajaran 1 (materi tentang makna sila Pancasila kedua, simbol beserta dengan maknanya, nilai-nilai yang terkandung, latihan soal, dan game)
- 4) Pelajaran 2 (materi tentang penerapan sila Pancasila kedua di kehidupan sehari-hari di sekolah, rumah, dan masyarakat. Latihan soal, dan game)

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan berupa media *Articulate Storyline* untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan hanya dibatasi untuk digunakan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Patereman 2.
- c. Penggunaan media interaktif ini digunakan pada siswa yang memiliki *smartphone* atau komputer saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mempelajari materi pokok bahasan pada bab 3 Pendidikan Pancasila.
 - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.
 - c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - d. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan memanfaatkan perkembangan teknologi.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif sumber belajar bagi guru dalam memilih media pembelajaran untuk pembelajaran pada kurikulum Merdeka.
- b. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman Mata Pelajaran Pancasila.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan inovasi pembelajaran menggunakan pemanfaatan teknologi dengan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti *smartphone*, komputer atau laptop, alat peraga atau media lainnya.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis media interaktif sebagai bekal untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila atau pembelajaran yang lain di sekolah.

5. Peneliti Lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang akan diteliti guna menyempurnakan penelitian yang telah ada serta mengembangkan atau menghasilkan produk baru dalam pembelajaran di sekolah.

1.7 Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah uraian tentang batasan variabel yang dimaksud, atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan. Definisi Operasional juga bermanfaat untuk mengarahkan kepada pengukuran atau pengamatan terhadap variabel-variabel yang bersangkutan serta pengembangan instrumen (alat ukur). Adapun definisi operasional ini berguna untuk pembaca supaya mudah dalam memahami kata-kata yang dianggap asing pada penulisan ini:

1. Media interaktif adalah gabungan daari dua atau lebih media seperti teks, video, gambar, audio, animasi, dan lain sebagainya yang dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi melalui media selektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.
1. *Articulate Storyline* merupakan suatu erangkat lunak yang digunakan sebagai media presentasi dengan tamplet yang tersedia guna menyampaikan informasi yang sudah dikamas dengan menarik.
2. Media Interaktif berbasis *Articulate Storyline* adalah suatu media yang sudah dikemas dalam satu aplikasi pembelajaran interaktif untuk menyampaikan informasi atau materi terhadap peserta didik. Media ini memiliki tampilan simple yang hampir sama dengan *Microsoft PowerPoint* dan memiliki fitur lengkap seperti *flash* serta dapat dipublikasikan ke berbagai bentuk *output* seperti media berbasis web atau bentuk file aplikasi yang dapat dioprasikan diberbagai perangkat seperti laptop, tablet, komputer, dan *smartphone*.