

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang agar menjadi pribadi yang lebih baik dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan juga bukan hanya soal memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk pembentukan karakter, etika, dan kemampuan sosial. Pendidikan bisa berlangsung secara formal (disekolah), nonformal (kursus, pelatihan), dan informal (pengalaman sehari-hari). Pelaksana pendidikan atau guru harus berjuang untuk mewujudkan cita-cita ini. Hal ini sejalan dengan pendidikan Pasal 1 Undang-Undang Dasar 1945 Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (Motoh, Hamna, & Kristina, 2022)

Pembelajaran ialah suatu interaksi pendidik dengan peserta didik yang dilakukan dalam proses pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Kreativitas seorang pendidik zaman sekarang dengan pendidik zaman dahulu adanya perbedaan karena adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang membantu meningkatkan kreativitas seorang pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan

seorang pendidik dibantu adanya pemanfaatan ilmu teknologi modern seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dan produktif pada saat pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik (Tyara Andini, 2022).

Pada satuan pendidikan perlu adanya sarana dan prasarana pemanfaat ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih maju membantu pendidik untuk memudahkan dalam proses membuat media pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat berkembang telah mempengaruhi berbagai aspek didalam kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang terus menerus setiap zaman sehingga membangun kemajuan dibidang teknologi dan globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membantu kegiatan proses pembelajaran di bidang pendidikan. Adanya ilmu pengetahuan dan teknologi sumber daya manusia bersaing dalam menggunakan teknologi terutama pendidik untuk bisa menggunakan teknologi dengan baik pada saat proses pembelajaran berlangsung (Agustian, N., & Salsabila, U. H, 2021).

Teknologi pembelajaran adalah suatu aplikasi atau media yang dirancang modern yang digunakan untuk pembelajaran dan sumber teoritis dan praktis. Sehingga teknologi informasi saat ini merupakan teknologi yang paling banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Teknologi juga membantu peserta didik mendapatkan informasi baru dalam bentuk media pembelajaran yang di buat oleh pendidik sehingga peserta didik

mendapatkan informasi dan pengetahuan baru yang sebelumnya yang belum di dapatkan pada proses pembelajaran. Teknologi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran lebih menarik di pelajari oleh peserta didik (Muhklis, 2023).

literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan tahu kapan dan bagaimana menggunakannya. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital, perangkat atau jaringan komunikasi, evaluasi, membuat dan menggunakan informasi. Kemampuan memahami dan menggunakan informasi itu dalam berbagai format yang luas dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Literasi digital ini meliputi kemampuan membaca dan mengintrepretasi media, memproduksi data dan gambar melalui manipulasi digital dan mengevaluasi serta menerapkan pertambahan pengetahuan baru dari lingkungan digital (Tuna, 2022).

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, karena media pembelajaran membuat komunikasi dalam pembelajaran antara peserta didik dan peserta didik menjadi lebih efektif dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik (Herliana & Anugraheni, 2020). Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran efektif dan efesien sehingga pendidik dapat

memberikan ilmu kepada peserta didik dan bisa menerima ilmu yang diajarkan pendidik kepada peserta didik secara maksimal sesuai pada tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dan berperan penting dalam perkembangan peserta didik disekolah agar peserta didik menerima ilmu secara maksimal dan materi diterima dengan baik yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran digunakan pada saat pembelajaran yaitu untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung didalam pembelajaran yang akan diterima peserta didik dengan baik, ada banyak cara membuat peserta didik untuk lebih mudah mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik salah satunya yaitu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran salah satunya menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*, media *Articulate Storyline* merupakan media yang bisa menyampaikan informasi dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak membuat peserta didik merasa bosan karena didalam media *Articulate Storyline* tersebut terdapat gambar, animasi, video dan backsound yang interaktif sehingga memudahkan peserta didik bisa dapat memahami materi yang disampaikan didalam media *Articulate Storyline*. Media *Articulate Storyline* adalah salah satu sumber belajar yang bisa dipelajari oleh peserta didik yang di bantu pengawasan pendidik di dalam kelas.

Articulate Storyline merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang

berkombinasi teks, gambar, grafik, animasi, suara dan video sehingga membantu peserta didik mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik, media articulate ini juga membuat peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran (Mufida, 2024)

Berdasarkan pengamatan yang diperoleh peneliti dari pendidik di SD Negeri 33 Pagaram bahwa masih ada peserta didik yang belum bisa memahami materi pembelajaran yang hanya disampaikan melalui buku peserta didik sebagai sumber belajar. Didalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa pembelajaran terkesan membosankan. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti melihat kebutuhan peserta didik agar tidak bosan dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pendekatan, termasuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pentingnya menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis literasi digital membuat peserta didik merasa tidak bosan dan bervariasi sehingga penggunaan media *Articulate Storyline* berbasis literasi digital membuat pembelajaran media yang menarik.

Setelah melakukan observasi pada kelas IV, peneliti mendapatkan permasalahan dalam minat belajar peserta didik yaitu merasa jenuh dan merasa bosan dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan analisis kebutuhan pada peserta didik yaitu : peserta didik lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran yang bergambar dan menarik sehingga tidak membuat bosan peserta didik dalam proses pembelajaran dan adanya

media pembelajaran lebih membuat peserta didik termotivasi dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Dari penjelasan mengenai analisis kebutuhan peserta didik mendapatkan indikator dalam proses pembelajaran dan hasil yang diharapkan yaitu : peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran, ketertarikan belajar pada peserta didik, perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan peneliti dapat membuat media pembelajran yang valid, praktis dan efektif. Terutama dalam mata pelajaran IPAS bertujuan untuk peserta didik dapat mendapatkan informasi dan memahami pembelajaran melalui media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis literasi digital yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar dengan adanya media *Articulate Storyline* berbasis literasi digital ini guru bisa meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Melihat latar belakang inilah peneliti berusaha mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPAS SDN 33 Pagaram”**.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

- a. Belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SDN 33 Pagaram.
- b. Pendidik belum menggunakan media *Articulate Storyline* pada materi pembelajaran, hanya menggunakan metode ceramah yang terdapat dibuku sebagai sumber belajar, pendidik dalam mengajar didalam kelas IV mesih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik.

1. 3 Pembatasan Masalah

Melihat dari masalah yang dijelaskan di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran materi keanekaragaman hayati dengan menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.
2. Uji coba media pembelajaran *Articulate Storyline* pada peserta didik di kelas IV SDN 33 Pagaram.
3. Penelitian ini berfokus terhadap proses pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 33 Pagaram.

1. 4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pelajaran IPAS kelas IV SD yang layak (valid).
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pelajaran IPAS kelas IV SD yang praktis.
- c. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis literasi digital pada pelajaran IPAS kelas IV SD yang efektif.

1. 5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui media pembelajaran *Ariticulate Storyline* berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang layak (valid).
- b. Untuk mengetahui media pembelajaran *Ariticulate Storyline* berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang praktis dan efektif.

1. 6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dilakukan oleh peneliti, peneliti berharap agar dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan keterampilan media pembelajaran *Articulate Storyline* di dalam dunia

pendidikan khususnya disekolah dasar. Adapun kegunaan yang diharapkan dan dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambahkan wawasan dan pengetahuan mengenai sebuah pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* khususnya pada pelajaran IPAS untuk mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis literasi digital dikelas IV.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna bagi pendidik untuk mempermudah pendidik dalam pembelajaran IPAS dan dalam supaya materi yang disampaikan diterima, mudah dipahami oleh peserta didik, dan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga hasil pembelajaran yang didapatkan menjadi maksimal.

2. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik khususnya peserta didik kelas IV SDN 33 Pagaram agar dapat mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menarik

serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti sendiri

Sebagai sarana memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan analisis dan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang menarik.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sarana menambah wawasan mengenai pembelajaran di sekolah serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dan menyenangkan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti sebagai calon pendidik atau calon guru dapat mengembangkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan lebih baik lagi dalam segala aspek yang terkait dalam pembelajran dikelas, sehingga penelitian ini dapat berguna dalam menghadapi permasalahan dimasa sekarang dan masa depan.

1. 7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk perangkat lunak *Articulate Storyline* pada materi Keanekaragaman Hayati yang akan diuji cobakan pada siswa kelas IV dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan antara lain :

- a. Produk yang dihasilkan yaitu Articulate Storyline untuk peserta didik kelas IV,
- b. Produk tersebut berbentuk perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.
- c. Media ini akan berbentuk slide, flash, video, dan karakter animasi menjadi satu.
- d. Media pembelajaran Articulate Storyline ini berisi tentang keanekaragaman Hayati dalam bentuk slide, flash, video dan karakter animasi menjadi satu.
- e. Isi Articulate Storyline terdiri dari KD, IPK, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi Keanekaragaman Hayati.