

BAB I

PENDAHUUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hal terpenting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, yang secara umum merupakan proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan (Ummah, 2019). Salah satu komponen yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu negara adalah pendidikan; nilai-nilai pendidikan ditanamkan dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan juga dapat membentuk karakter untuk beradaptasi dengan perubahan zaman (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan adalah upaya manusia untuk membangun kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat atau untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, dan pola tingkah laku yang bermanfaat sepanjang hidup (Benodkk., 2022).

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan itu penting untuk kehidupan manusia karena untuk melangsungkan hidup manusia perlu pendidikan untuk mengembangkan diri, meningkatkan pengetahuan, pola perilaku dan lain-lain. Selain itu, pendidikan juga meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, terlebih lagi untuk menghadapi kemajuan yang ada pada zaman saat ini.

Untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggabungkan aspek pengetahuan alam dan sosial. IPAS juga mengajarkan peserta didik tentang ilmu pengetahuan dan teknologi dan aplikasinya dalam dunia nyata, seperti peran alam dalam mendukung kehidupan dan perubahan iklim (Purba dkk, 2023). Mata pelajaran IPAS sangat penting dan harus diajarkan karena berkaitan dengan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari antara manusia dan alam (Rosiyani dkk, 2024). Karena materi dan sistem pembelajaran IPAS bersifat ilmiah, mata pelajaran IPAS sering dianggap membosankan oleh peserta didik. Peserta didik seringkali jenuh dan tidak memahami materi. Hasil belajar yang buruk di IPAS sering dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran yang tidak memberikan peluang yang cukup bagi peserta didik untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu yang dapat membantu peserta didik memahami materi. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik dengan lebih mudah. Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membantu peserta didik untuk mengetahui kehidupan sehari-hari seperti contoh perubahan iklim, peran alam dan lain sebagainya.

Berdasarkan pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun, belum adanya penelitian dan pengembangan media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL yang dilakukan sebelumnya di kelas V SDN 02 Mojorejo. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih kurang berinovasi di materi ekosistem, guru masih sering menggunakan LKS dan menggunakan buku paket ketika mengajar. Kemudian guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah disetiap pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak termotivasi dan tidak tertarik untuk belajar. Karena hanya menggunakan model pembelajaran dan media ajar yang monoton, belajar menjadi bosan. Terlebih materi ekosistem adalah salah satu yang paling sulit untuk dipelajari dalam IPAS. Selain itu, terdapat beberapa ekosistem yang berbeda seperti hutan, sawah, laut dan lain-lain, yang mengakibatkan peserta didik susah paham jika hanya menggunakan LKS saja. Karena, terbatasnya gambar yang ada di LKS atau buku paket.

Menurut Miftahul Jannah dkk, (2023) Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik karena membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan mudah dan dengan mudah dan kemampuan peserta didik dapat meningkat (Shinta Agustina, 2024).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik untuk mendorong mereka untuk menciptakan proses belajar sendiri (Ahmad Zaki, 2020).

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan karena media berfungsi sebagai alat untuk guru berkomunikasi dengan peserta didik dan menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif.

Media *Articulate Storyline* merupakan salah satu bentuk multimedia interaktif yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran modern. Media ini mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, teks, suara, dan grafik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam bagi peserta didik. Hasil akhir dari proyek yang dikembangkan melalui *Articulate Storyline* dipublikasikan dalam bentuk media berbasis web, yang kompatibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti tablet, laptop, dan smartphone (Pratama, 2018a).

Menurut Nurcahya (2021), *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak e-learning yang dirancang khusus untuk membangun konten pembelajaran yang bersifat interaktif. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran memungkinkan keterlibatan langsung peserta didik dalam interaksi dengan materi ajar, sehingga meningkatkan keaktifan dan

partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Melalui tampilan audiovisual yang dinamis dan fitur interaktif yang ditawarkan, *Articulate Storyline* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri, menyenangkan, dan bermakna (Arwanda dkk, 2020). Berdasarkan pemaparan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa, media *Articulate Storyline* dapat membuat peserta didik aktif keterlibatannya dalam pembelajaran. Kemudian media *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, membantu peserta didik untuk memahami materi dan memberikan semangat kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan pemaparan suatu permasalahan sebagai titik awal proses belajar. Masalah yang diangkat bersifat kontekstual dan dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pemecahan masalah secara aktif. Dalam model ini, peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif guna menemukan solusi yang tepat atas masalah yang diberikan. Peran guru dalam pembelajaran PJBL bukan lagi sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, serta evaluator yang mendukung dan mengarahkan peserta didik dalam setiap tahapan kegiatan proyek. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan dalam mengambil keputusan secara mandiri (Hutapea &

Simanjuntak, 2017). Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemberian tugas berbasis masalah kompleks yang relevan dengan kehidupan nyata. Model tersebut dirancang untuk diselidiki oleh peserta didik baik secara individu maupun dalam kelompok kecil. Proses pembelajaran berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam merancang, mengembangkan, serta menyelesaikan suatu proyek sebagai bentuk solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi. Hasil akhir dari proses ini berupa produk nyata atau representasi dari pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, yang kemudian dipresentasikan di hadapan guru dan teman (Agusdianita dkk., 2023). Model *project based learning* (PJBL) diharapkan mampu mendorong peningkatan kreativitas peserta didik dengan memberikan ruang bagi mereka untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen secara kolaboratif. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

PJBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendalami suatu topik secara lebih mendalam, menyusun proyek yang relevan, serta menghubungkan pembelajaran dengan permasalahan nyata yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim secara efektif.

(Farihatun & Rusdarti, 2019). Menurut beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Model *project based learning* (PJBL) dapat membantu meningkatkan kreativitas, percaya diri, rasa ingin tahu, dan semangat untuk mencoba hal baru.

Teknik berasal dari kata *techne* yang berarti keahlian, dan *logia* yang berarti pengetahuan. Manusia di era digitalisasi sangat bergantung pada teknologi, termasuk dalam proses pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran harus inovatif dan menarik. Maka, guru harus memiliki pemahaman dan keterampilan digital. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa kompetensi belum digunakan atau diterapkan dengan baik. Akibatnya, proses pembelajaran menggunakan media digital atau teknologi masih kurang efektif dan maksimal (Belva Saskia Permana dkk, 2024). Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran atau sarana komunikasi internal untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik melalui berbagai platform (Saba, 2024).

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Ratna Anggita & Sigit Yulianto (2023) menyatakan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* berbantuan model *Picture and Picture* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

Gafelina & Ahmad Subagyo (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dengan cerita yang dapat diucapkan sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Selain itu, produk ini dapat digunakan sebagai alat

penunjang dalam proses pembelajaran daring, membuatnya menarik dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Peserta didik di kelas V hanya fokus pada buku paket atau LKS saja, serta kurang adanya inovasi guru terhadap penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan sehari-hari. Maka dari itu, penelitian ini mengembangkan media *Articulate Storyline* dengan berbantuan model PJBL agar peserta didik lebih tertarik serta antusias pada pembelajaran IPAS. Media *Articulate Storyline* ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu, dengan ditambahkan materi yang mendukung serta beberapa game seperti mencocokkan dan Teka Teki Silang (TTS).

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* Berbantuan Model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar layak digunakan?

3. Bagaimana efektivitas media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar layak digunakan.
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Strategi pembelajaran alternative yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.
- b. Pedoman penelitian selanjutnya, karena hasil penelitian bisa dijadikan suatu topik permasalahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dengan meningkatkan pengetahuan, serta memotivasi mereka untuk belajar.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman dan wawasan tambahan dalam membuat inovasi pembelajaran dengan menggunakan media digital.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang akan digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar pada materi ekosistem. Media tersebut meliputi halaman sampul, halaman menu capaian pembelajaran, menu materi yang sudah disesuaikan dengan kurikulum sekolah dasar, dan menu permainan yang bisa

digunakan sebagai evaluasi dari materi sebelumnya yang meliputi 2 tipe permainan, yaitu mencocokkan dan Teka Teki Silang (TTS).

2. Dalam permainan mencocokkan terdapat dua tipe ekosistem yang berbeda yaitu ekosistem sawah dan ekosistem laut. Cara mencoba permainan mencocokkan adalah, yang pertama masukan gambar yang merupakan produsen, konsumen, hingga dekomposer ke dalam kotak kosong yang disertai panah. Urutkan hingga membentuk sebuah rantai makanan, kemudian jika gambar sudah tersusun sesuai dengan rantai makanan di ekosistem sawah maupun ekosistem laut, maka klik tombol klik jawaban, kemudian akan ada kalimat berhasil ataupun tidak berhasil. Kemudian cara mencoba permainan Teka Teki Silang (TTS) yaitu dengan membaca pertanyaan yang ada dibagian bawah dari kolom-kolom TTS. Setelah itu, peserta didik dapat menjawab sesuai dengan nomor yang akan dijawab terlebih dahulu. Soal yang terdapat pada permainan TTS tersebut dari materi yang sudah dijelaskan di menu sebelumnya.
3. Dalam praktiknya, media *Articulate Storyline* ini akan dibantu oleh model PJBL. Peserta didik akan diarahkan untuk menentukan pertanyaan dasar tersebut dahulu, dengan menyimak gambar yang sudah dicantumkan pada media *Articulate Storyline*. Menentukan pertanyaan dasar tersebut sesuai dengan sintaks pertama yang ada didalam model PJBL. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk

menyimak isi materi yang ada dalam media *Articulate Storyline* yang isinya ada penjelasan dan juga contoh rantai makanan di ekosistem hutan, kemudian lanjutkan dengan sintaks lainnya.

F. Pentingnya Pengembangan

Asumsi peneliti mengenai pentingnya pengembangan media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL kepada peserta didik, yaitu penggunaan media *Articulate Storyline* meningkatkan kemampuan pemahaman dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, media *Articulate Storyline* dibuat secara menarik berupa gambar warna-warni, disertakan permainan. *Articulate Storyline* adalah salah satu media pembelajaran alternative berbasis teknologi digital. Oleh karena itu, pengembangan media ini sangat penting untuk membuat pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan mudah diakses sehingga peserta didik lebih terlibat dan termotivasi untuk mencapai tujuan akademik.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat merangsang berbagai aspek dalam diri peserta didik, seperti

pikiran, perasaan, minat, perhatian, bahkan motivasi belajar mereka. Dengan media pembelajaran, proses penyampaian materi menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami. Hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, sehingga mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu visual atau audio, tetapi juga merupakan komponen penting yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh (Hasan dkk, 2021).

2. *Media Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan salah satu perangkat lunak (*software*) berbasis komputer yang dirancang untuk membuat media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti smartphone dan laptop, sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar, baik secara daring maupun luring. Salah satu keunggulan utama dari *Articulate Storyline* adalah kemudahan dalam proses pengembangannya. Mekanisme pembuatannya sangat mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga pengguna yang telah terbiasa dengan *PowerPoint* tidak akan mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi ini. Selain itu, *Articulate Storyline* dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis, animasi,

tombol navigasi, dan elemen multimedia yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Risma Agustina dkk, 2022).

3. Model PJBL

Model *project based learning* (PJBL) menggunakan proyek sebagai tujuan dan berfokus pada kegiatan dan pengumpulan informasi untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Keunggulan dari model ini adalah melibatkan peserta didik dan memberikan pengalaman pembelajaran yang unik kepada mereka. Hal ini akan membuat kesan yang unik pada peserta didik, sehingga lebih mudah untuk diingat ketika belajar (Sari dkk, 2020).

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang menggabungkan aspek-aspek penting dari ilmu alam dan ilmu sosial secara kontekstual. IPAS tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan proses sains dan pemahaman lingkungan sekitar. Sebagai suatu disiplin yang berkaitan dengan cara sistematis dalam menggali informasi mengenai alam dan kehidupan sosial. Pembelajaran IPAS menuntut pendekatan yang aktif dan eksploratif. Proses belajar IPAS tidak dapat dilakukan secara pasif, seperti hanya menghafal

konsep atau mendengarkan penjelasan guru secara satu arah. Sebaliknya, pembelajaran ini harus mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan seperti observasi, eksperimen, diskusi, dan percobaan. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi, bertanya, dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata. (Iffah dkk, 2024). Mata pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu, mata pelajaran IPAS telah diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar (Maula dkk, 2024).