

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi seseorang. Kegiatan inipun dapat dilakukan dimana saja, salah satunya seperti di sekolah. Dengan adanya sebuah proses, pendidikan di Indonesia akan semakin lebih baik dan lebih berkualitas. Siswa di sekolahpun dapat mengembangkan suatu potensinya yang terdapat pada dirinya sendiri. Proses pendidikan ini dapat terlaksana dengan baik, maka dari itu sebagai calon pendidik harus benar-benar melakukan proses pendidikan dengan baik. Agar terciptanya pendidik yang baik dan berkualitas. Pendidikan Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 1 mengemukakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Tujuan pendidikan nasional pada jenjang sekolah dasar memiliki tujuan untuk menumbuhkan rasa 5S (Salam, Sopan, Santun, Senyum dan Sapa). Pendidikan juga memiliki peran penting dalam sebuah kemajuan negara. Karena dari pendidikan dapat diketahui kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu akan bersaing dengan negara lain, disinilah pentingnya suatu lembaga pendidikan di Indonesia harus terus berupaya mencari cara untuk kemajuan pendidikan yang ada di Indonesia.

Dari pernyataan diatas pendidikan mengajarkan bagaimana caranya membentuk sebuah watak peserta didik, maka dari itu peran seorang guru sangat diperlukan bahkan bisa menjadi penentu dalam sebuah

¹PGSD Universitas PGRI Yogyakarta, Artikel Pendidikan, <https://pgsd.upy.ac.id/index.php/8-artikel-pendidikan/11-pengertian-pendidikan#>, Jakarta 8 Februari 2023 Pukul 14.04 WIB

keberhasilan peserta didik dalam sebuah pendidikan dan pembelajaran yang ada di sekolah. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan serta memberitahu hal-hal yang belum diketahui, serta menciptakan sebuah suasana yang kondusif agar terciptanya mutu yang berkualitas. Mutu pendidikan juga dapat mempengaruhi seperti halnya ketersediaannya fasilitas belajar mengajar, pemanfaatan waktu dan juga penggunaan media belajar. Muhammad Ali Afid, Rosleny Babo dan Abdul Azis Muslimin menyatakan Guru merupakan faktor yang sangat menentukan mutu Pendidikan di sekolah, karena guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.²

Pendidikan di Sekolah Dasar terdapat beberapa muatan pelajaran diantaranya yaitu Pendidikan Agama, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, Seni Budaya dan Prakarya, IPS, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Keterampilan dan Pendidikan Kewarganegaraan. IPS adalah salah satu muatan pelajaran yang ada di sekolah yang mempelajari tentang pengetahuan sosial yang ada di sekitar. Dalam sebuah pembelajaran IPS guru membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar dan mengajar. Agar peserta didik juga dapat lebih mudah memahaminya saat disampaikan oleh guru. Hal ini akan membuat peserta didik turut serta aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu guru harus berupaya untuk mewujudkan sebuah pembelajaran pada materi IPS yang menyenangkan dan asik sehingga terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Dalam hal ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang secara cepat. Perkembangan ini bertujuan untuk melatih manusia agar dapat mengembangkan sebuah potensi kemampuan agar nantinya dapat menyeimbangkan dirinya di era modern. Media merupakan sebuah proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat

² Afid, A. M., Babo, r., & Muslimin, A. A. (2023). Eksistensi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Ppendidikan di SD 43 Mattirowalie Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 6(1). <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.1981>

perantara guru untuk menjelaskan suatu materi yang bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan sebuah keinginan peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran.³ Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep abstrak menjadi mudah dipahami karena peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi dengan baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari dan untuk produktif. Media pembelajaran juga dapat dibuat semenarik mungkin sehingga nantinya siswa yang melihat tertarik akan sebuah pembelajaran yang disajikan oleh guru, salah satu media pembelajaran interaktif yang menarik kini dapat dikembangkan melalui sebuah *software articulate storyline*.

Articulate storyline merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat dengan mudah dan juga menyenangkan. Tampilan dari sebuah media inipun juga sangat sederhana karena fitur-fiturnya menyerupai sebuah media microsoft power point. *Articulate Storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang mudah didukung oleh *Brainware* pintar dengan prosedur pembelajaran interaktif, menggunakan template yang diterbitkan baik *offline* maupun *online* untuk format CD, web pribadi, dan pengolah kata kepada pengguna.⁴ Media ini juga di support dengan adanya audio dan visual yang akan dikembangkan melalui pelajaran IPS agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di tingkat sekolah dasar. Siswa Sekolah Dasar masuk pada tahap pembelajaran yang konkret, yang dimana siswa mampu berinteraksi sosial dengan seseorang yang berada lingkungan sekitar, muatan IPS SD juga berisi tentang materi-materi yang bersifat abstrak namun belum bisa memecahkan masalah.⁵ Pada siswa Sekolah Dasar

³ Af'idati, N., & Suntari, Y., Putra, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar EJT. (*Educational Technology Journal*) |, 2(1), 22–33. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>

⁴ Wibowo, S. A., & Nursalam, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Tema 9 Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*

(SD), Siswa pasti mengalami perkembangan dalam tahap menaritahu dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Biasanya siswa sering berinteraksi di lingkungan sekolah seperti berinteraksi dengan guru, penjaga kantin, petugas kebersihan di sekolah dan juga teman-teman sebayanya. Karena sekolah adalah salah satu tempat mereka untuk belajar. Kemampuan berinteraksi sosial peserta didik di Sekolah Dasar akan berkembang dengan seiring jalannya waktu dan juga di tuntun dengan pola hubungan sesama peserta didik maupun warga sekolah lainnya dalam bentuk interaksi sosial⁶. Interaksi sosial merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah kemampuan sosial peserta didik, karena interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang menyangkut hubungan timbal balik antar individu dan individu antar kelompok. Selain itu peserta didik dalam setiap aktivitas di sekolah selalu berinteraksi dengan baik, namun yang kita ketahui saat ini siswa masih ada yang belum mampu berinteraksi dengan baik secara langsung dikarenakan sehabis pandemi yang dimana siswa hanya berinteraksi terhadap temannya di depan kamera saja. Oleh karena itu, Pendidik memerlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan juga efektif untuk keberhasilan pembelajaran IPS yang ada di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas tinggi dan juga memberikan kuisioner terhadap siswa siswi khususnya kelas V di SDN Jati 05 pagi, dalam sebuah proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya saat melakukan interaksi sosial. Masalah yang terjadi dalam interaksi sosial ini yaitu siswa masih merasa kurang percaya diri untuk berpendapat atau berinteraksi terhadap guru

⁵ Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)* . Volume 5, Nomor 10, Oktober 2022 (4207-4213). <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>

⁶ Indriyani, L., Sutarna, N., Fitriyani, Y., & Juli, D. (2021). Analisis Perubahan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Info Artikel Abstrak Sejarah Artikel. 6. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas>

ataupun siswa lainnya, dikarenakan rasa kurang percaya diri pada siswa muncul karena adanya ketakutan, keresahan, khawatir, rasa yang tak yakin akan kemampuan diri sendiri. Siswa yang memiliki rasa percaya diri tinggi mempunyai keberanian dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya seperti berani maju didepan kelas untuk mengerjakan tugas dari guru ataupun berani bercerita.

Kegiatan pembelajaran IPS di kelas V SDN Jati 05 Pagi masih terlihat menggunakan metode pembelajaran yang belum beragam. Metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton yang mengakibatkan pembelajaran terlihat menjenuhkan dan kurang melibatkan siswa secara langsung, sehingga berdampak pada rendahnya keterampilan interaksi sosial siswa di dalam kelas. Siswa kurang percaya diri dan enggan dalam hal menyampaikan suatu pendapatnya serta kurang terjalinnya suatu hubungan kontak sosial antara individu satu dengan individu lainnya di dalam kelas. Terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pembelajaran banyak di dominasi oleh guru sedangkan siswa kebanyakan diam kurang begitu merespon.

Penyebabnya kurangnya keterampilan berinteraksi sosial antar siswa ketika sedang berpendapat. Hal ini ditunjukkan dengan sikap tidak saling menghargai ketika sedang melakukan kegiatan diskusi, misalnya berbeda pendapat ketika ada siswa lain yang sedang memberikan pendapatnya. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menumbuhkan keterampilan berinteraksi sosial pada siswa melalui pengembangan media *articulate storyline*.

Penggunaan media dalam sebuah pembelajaran sangatlah membantu guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat dipahami dengan baik. Dalam penggunaan media *articulate storyline* juga terdapat kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menarik minat belajar peserta didik. *Articulate Storyline* berupa media berbasis *web (html5)* atau berupa application file

yang bisa diakses di berbagai perangkat seperti laptop, tablet dan handphone. Hal itu dapat menunjang kebutuhan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Beberapa peserta didik juga mengisi di kuisisioner mengenai melatih kemampuan interaksi sosial, sehingga hasil survey dengan siswa kelas V A menggunakan *google form* bahwa sebanyak 40,7% siswa setuju tidak semua dapat melatih kemampuan interaksi sosial dengan temannya secara baik. Sebanyak 7,4% siswa sangat setuju dan 66,7% siswa setuju memerlukan alat/media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk melatih kemampuan interaksi sosial. Untuk melatih kemampuan interaksi sosial kepada peserta didik, tentunya diperlukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif supaya dapat menarik rasa keingintahuan peserta didik. Dengan ini peran guru sangatlah penting untuk mengembalikan kepercayaan diri para peserta didik untuk berani dalam berinteraksi sosial terhadap teman-teman atau guru dan juga yang berada di lingkungan sekolah. Peran guru dalam mengatasi peserta didik yang merasa takut atau *introvert* saat berinteraksi yaitu dengan cara mencoba menggunakan sebuah media agar siswa lebih tertarik dan berani berinteraksi di lingkungan sekolah.

Bedasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, materi yang disampaikan oleh guru kurang variatif, karena guru hanya sekedar menggunakan model pembelajaran yang monoton. Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* belum pernah digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Hal ini menunjukkan bahwa guru belum bisa memaksimalkan dan juga mengembangkan suatu bahan ajar. Karena guru hanya menggunakan model *teacher center*, mungkin dengan adanya media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* diharapkan dapat membantu guru menambah variasi dalam mengajar dan juga mengevaluasi pelajaran IPS sudah dipahami dengan baik atau belum oleh peserta didik. Karena dengan adanya media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran

berlangsung dan menciptakan suatu suasana belajar. Atas dasar alasan tersebut dengan demikian peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang berjudul Pengembangan Media Articulate Storyline untuk Melatih Kemampuan Interaksi Sosial Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Media pembelajaran *articulate storyline* merupakan salah satu media pembelajaran yang dibuat untuk menyampaikan sebuah informasi terkait materi yang diberikan, pemanfaatan sebuah media *articulate storyline* sebagai media pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung, sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran.⁷ Media ini dibuat untuk membantu guru menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam sebuah pembelajaran di kelas. Penggunaan media *articulate storyline* yang berisi materi berupa tulisan, video, audio dan soal evaluasi diharapkan dapat membantu peserta didik yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) dalam memahami materi dengan mudah.⁸ Media ini juga membutuhkan sebuah internet agar media dapat berjalan dengan baik, media inipun bisa diakses atau dibuka kapan saja dan dimana saja selagi pengguna mempunyai internet.

Articulate Storyline adalah *software e-learning* yang digunakan sebagai alat/media untuk membuat bahan materi pembelajaran yang interaktif dengan *tools* dan tampilannya juga mirip dengan *Power Point*.⁹ Dalam proses pembelajaran IPS menggunakan media *articulate storyline* dapat membantu siswa untuk menunjang proses pelaksanaan kegiatan belajar, menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan

⁷ Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>

⁸ Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>

⁹ Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan keterampilan interaksi sosial siswa. Peran guru selain sebagai motivator, fasilitator juga berperan dalam berinovasi mengembangkan media yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan khususnya pada mata pelajaran IPS, guru harus dapat membuat media yang dapat menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media interaktif ini berupa *software articulate storyline* yang memiliki banyak kelebihan salah satunya yaitu fiturnya yang lengkap seperti flash sehingga penggunaanya dapat membuat animasi dengan mudah.¹⁰ Media interaktif ini juga menyediakan sebuah template yang bisa digunakan untuk membuat soal tes dan latihan, sehingga membuat peserta didik menarik untuk mengikutinya.

Berdasarkan hal di atas maka penulis ingin mengembangkan sebuah pengembangan media menggunakan aplikasi *articulate stotyline* karena penggunaan media ini sangat jarang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.¹¹ Maka dari itu fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media *Articulate Storyline* untuk melatih kemampuan interaksi sosial siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ada permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articuate Storyline*
2. Keterbatasan sumber daya, seperti waktu yang dibutuhkan untuk membuat media

¹⁰ Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). *Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Sel. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 05*, 19–25. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>

¹¹ Octavia, A. D., Surjanti, J., & Suratman, B. (2021). Pengembangan Media *M-Learning* Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380–2391. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.797>

3. Kurangnya rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPS

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada ruang lingkup pengembangan e-learning berbasis website dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dalam *expert review*. Pada uji coba lapangan dibatasi dengan jumlah responden tiga peserta didik pada *one to one evaluation*, delapan peserta didik dalam *small group evaluation*, dan enam belas peserta didik dalam *field test evaluation*. Uji efektivitas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif.

Berdasarkan latar belakang dan fokus kajian yang telah di uraikan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Media *Articulate Storyline* dalam Muatan IPS untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan Media *Articulate Storyline* dalam Muatan IPS untuk siswa Kelas V Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana efektivitas Media *Articulate Storyline* untuk Melatih Kemampuan Interaksi Sosial Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar ?

D. Fokus Pengembangan

Bedasarkan identifikasi serta rumusan masalah yang telah diuraikan maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* dengan materi “Interaksi Sosial” pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi *Articulate Storyline* dengan materi Interaksi Sosial. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media pembelajaran IPS

Hasil pengembangan ini berupa sebuah media pembelajaran yang berbentuk sebuah aplikasi *Articulate Storyline* tentang Interaksi Sosial

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar sebagai kewajiban mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Adapun kelas yang dipilih adalah kelas V SD.

3. Muatan Pelajaran

Mata pelajaran yang dipilih adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan alasan masih kurangnya penelitian khususnya di bidang pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *Articulate Storyline* pada materi Interaksi Sosial.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi *Articulate Storyline* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS SD, untuk mengetahui bagaimana cara manusia berinteraksi sosial dilingkungan sekolah dengan baik dan benar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru SD

Dapat digunakan pendidik sebagai sebuah referensi ketika mengajar, dan diharapkan agar hasil pengembangan media ini mampu menginspirasi pendidik lainnya untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didiknya.

b. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini juga diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah sebagai rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan Media Pembelajaran melalui Aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial pada kelas V SD ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah inspirasi dan juga referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk-produk yang lebih baik dan menarik lagi.