

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan manusia, sehingga setiap manusia berhak mendapatkannya dengan layak serta diharapkan mampu mengembangkan dirinya. Secara umum, pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu guna mengembangkan diri sehingga dapat melangsungkan kehidupan dengan baik.

Pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan serta memperkuat sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing dengan tetap membina hubungan kebersamaan dan kekeluargaan antar sesama manusia. Pengakuan terhadap pentingnya pendidikan dalam mengintelektualkan masyarakat, meningkatkan kesejahteraan, dan memperkuat martabat bangsa, pemerintah berkomitmen untuk memberikan yang terbaik dalam mengatasi tantangan dalam meningkatkan pendidikan. Hal ini termasuk pembuatan kebijakan yang berfokus pada peningkatan mutu pendidikan serta upaya nyata untuk memperluas akses pendidikan bagi seluruh lapisan masyarakat pada semua tingkatan pendidikan.¹

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan

¹ Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti dan Nizmah Maratos Soleha, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia", *Jurnal Buana Pengabdian*, Vol. 1 No. 1, Februari 2019, 67-68.

berbagai potensi dirinya. Tujuan pendidikan mencakup penguatan dimensi spiritual, pengembangan kontrol diri, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pemuliaan akhlak, serta penguasaan keterampilan yang berguna bagi dirinya dan juga bagi masyarakat.² Sebagaimana dengan isi Undang-Undang tersebut, pendidikan bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang memiliki karakter dan kualitas yang lebih baik. Melalui pendidikan, setiap individu dapat belajar tentang dirinya sendiri dan lingkungannya serta memahami bagaimana mereka dapat berperan dalam masyarakat dan menjadi berguna bagi masyarakat tersebut.

Pendidikan di Indonesia sering sekali mengalami perubahan kurikulum. Hal ini tentunya tidak dapat dilewati maupun dihindari, namun harus dijalani sesuai dengan kebutuhan dan juga prinsip. Sistem pendidikan nasional harus secara terencana dan berkesinambungan dalam melakukan pembaharuan agar dapat memastikan pendidikan merata, mutu yang lebih baik, dan manajemen pendidikan yang efisien. tujuannya adalah untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai tantangan yang muncul sejalan dengan perubahan kehidupan baik tingkat lokal, nasional, maupun global.

Pada saat ini, kurikulum yang digunakan dikenal sebagai kurikulum merdeka atau konsep merdeka belajar. Konsep Merdeka Belajar adalah bagian dari Lembaga Pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menekankan fleksibilitas, kebebasan, dan keterbukaan sebagai institusi yang berkontribusi mencerdaskan generasi penerus bangsa di

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. "Tentang Sistem Pendidikan Nasional", *Jakarta: Depdiknas, 2003*.

era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0.³ Hal ini sejalan dengan cita-cita tokoh Pendidikan Nasional, Ki Hajar Dewantara yang menekankan bahwa pendidikan harus berfokus pada kebebasan untuk mengembangkan bakat dan keterampilan, serta belajar secara mandiri dan kreatif. Pendekatan ini diharapkan menghasilkan peserta didik yang memiliki karakter merdeka.⁴

Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka mengandung nilai-nilai karakter pancasila yang dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk mempersiapkan warga negara yang baik dan cerdas. Mata pelajaran pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan pancasila kepada setiap warga negara, serta menjadikan nilai-nilai pancasila sebagai pedoman untuk mencapai Indonesia emas.⁵

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan warga negaranya. Terdapat banyak materi yang termuat dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila ditingkat Sekolah Dasar beberapa diantaranya yaitu kandungan moral Pancasila, norma-norma dalam masyarakat, persatuan dan kesatuan, hak dan kewajiban sebagai warga negara, keanekaragaman sosial dan budaya hak asasi manusia serta kekuasaan dan politik.⁶

³ Ni Putu Candra Prastya Dewi, "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas 1 Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar", *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3 No. 2 2022, 132.

⁴ Chumi Zahroul Fitriyah dan Rizki Putri Wardani, "Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 12 No. 2 September 2022, 238.

⁵ Ni Putu Candra Prastya Dewi, "Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas 1 Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar", 134.

⁶ Rizki Nur Azizah dan Vicky Dwi Wicaksono, "Pengembangan Media Interaktif Mind Mapping Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Untuk Kelas V SD", *Jurnal PGSD*, Vol. 10 No. 3 2022, 600.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting diberikan kepada peserta didik sedini mungkin, akan tetapi sebagian peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila ini membosankan. Terdapat beberapa materi yang terkadang perlu dihafal dan peserta didik masih kesulitan untuk menghafal serta memahami materi pelajaran karena mereka terkadang masih sulit membedakan materi satu dengan materi lainnya. Media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dibutuhkan keterampilan pendidik dalam menciptakan sumber belajar yang dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam memahami materi yang diajarkan dikelas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri Sukorame 2, pada waktu pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu mereka seperti kesulitan menangkap materi yang saat itu diajarkan karena belum adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.⁷ Tak hanya itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik, mereka menyatakan bahwa hanya mendapatkan materi dari guru saja dan juga guru memakai media yang menurutnya kurang menarik sehingga kurang faham dengan pelajaran yang diajarkan.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Sukorame 2, menyatakan bahwa peserta didik terkadang masih kesulitan membedakan materi-materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena mata pelajaran ini identik dengan pengamalan Pancasila dan keragaman

⁷ Observasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III, 11 September 2023.

⁸ Krishna Widi Al Syafiq, Martha Ayudhia dan Hanifah Kamila, peserta didik kelas 3A SD Negeri Sukorame 2, 20 september 2023.

budaya, terutama pada materi kekayaan suku bangsaku. Mereka masih kesulitan membedakan suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah dan bahasa daerah yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Sementara itu, peserta didik hanya mendapatkan materi pelajaran dari guru yang mengacu pada buku guru saja dan belum ada buku untuk peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan dalam belajar, baik didalam kelas maupun secara mandiri.

Sejauh ini dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa power point dan gambar. Menurut guru meskipun begitu terkadang media yang digunakan itu juga membuat peserta didik kurang tertarik dan merasa bosan sehingga berdampak pada antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga berpengaruh pada pemahaman peserta didik.⁹

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan solusi untuk mengatasi masalah belajar tersebut, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala jenis alat komunikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik secara terstruktur sehingga terbentuk lingkungan belajar yang mendukung, dimana peserta didik dapat menjalani proses belajar dengan efektif dan efisien.

Salah satu media yang sesuai adalah media interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Seiring dengan perkembangan teknologi diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu dari beberapa media pembelajaran yang dapat mendukung dan

⁹ Lita Dwi Septyarini, S.Pd, wali kelas 3A SD Negeri Sukorame 2, 20 September 2023.

memfasilitasi pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi *articulate storyline 3* ini memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk membuat media pembelajaran, terdapat gambar-gambar, *icon*, animasi dan warna-warna yang menarik bagi peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini agar peserta didik lebih semangat belajar dan pembelajarannya menjadi lebih optimal dan tercapai juga tujuan dari pembelajaran tersebut.

Menurut Juhaeni dkk, *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, seperti *microsoft powerpoint* namun dengan sistem *e-learning*. *Output* dari *articulate storyline* ini berupa HTML5, CD, .swf, .exe, dan *website*. Perangkat ini juga memiliki fitur yang mudah dioperasikan dan dirancang dengan menggabungkan elemen audio, visual, dan audio-visual sebagai multimedia interaktif. Selain itu, perangkat ini dilengkapi dengan ikon animasi yang dapat dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatannya dapat meningkatkan interaksi, motivasi belajar, dan aktivitas belajar peserta didik.¹⁰

Menurut Rianto, *articulate storyline* adalah perangkat lunak yang memiliki fitur hampir sama dengan *Microsoft power point*. *Articulate storyline* dilengkapi dengan lebih banyak fitur yang dapat meningkatkan interaksi peserta didik. *Slide* yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik.¹¹

¹⁰ Juhaeni, Safaruddin dan Zuha Prisma Salsabila, "Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah", *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 8 No. 2 Desember 2021, 157.

¹¹ Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3", *Indonesian Language Education and Literature*, Vol. 6 No. 1 Desember 2020, 85.

Kelebihan dari media *articulate storyline* adalah kemampuannya untuk meningkatkan interaksi, aktivitas, dan pemahaman peserta didik. *Articulate storyline* dapat memberikan kemudahan dalam desain dan pengoperasian selama proses pembelajaran. Ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyisipkan materi menggunakan berbagai fitur yang tersedia seperti teks, video, dan suara yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Media ini menuntut pendidik dan peserta didik untuk memiliki keterampilan dalam mengoperasikan alat elektronik sehingga mereka menjadi terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, *articulate storyline* ini juga mampu mengasah kreativitas pendidik dalam mendesain sebuah media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi. Kelebihan lain yang dimiliki *articulate storyline* ini adalah memiliki fitur-fitur yang hampir mirip dengan *Microsoft power point*, sehingga sangat cocok digunakan bagi pemula

Keunggulan dari media yang akan peneliti kembangkan adalah selain terdapat quiz, video pembelajaran, dan animasi-animasi yang menarik media ini juga dilengkapi dengan narasi audio, materi tentang kekayaan suku bangsa yang ada di Pulau Jawa yaitu dari 6 provinsi yang terdiri dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah dan juga bahasa daerah serta dilengkapi dengan E-LKPD.

Alasan peneliti memilih media ini sebagai solusi dari permasalahan diatas yaitu karena dalam hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan

bosan ketika pembelajaran berlangsung, selain itu hal ini juga didukung oleh pernyataan pendidik bahwa belum pernah menggunakan media interaktif *articulate storyline 3* sehingga perlu dilakukan pengembangan sehingga diharapkan dengan adanya pengembangan ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih semangat lagi dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Kekayaan Suku Bangsaku Kelas III SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku kelas III SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku kelas III SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku kelas III SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku kelas III SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku kelas III SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif *articulate storyline* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi kekayaan suku bangsaku kelas III SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan bantuan program *software Articulate Storyline 3* menjadi media pembelajaran interaktif.
2. Produk yang dihasilkan berupa file atau html5 media pembelajaran interaktif khususnya yang dapat menampilkan teks, gambar, video, audio dan animasi secara langsung serta dapat digunakan sebagai alat belajar mandiri pada materi kekayaan suku bangsaku yang ada di Pulau Jawa yaitu terdapat berbagai macam suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah dan bahasa daerah.
3. Materi disusun sesuai dengan Kurikulum Merdeka kelas III SD yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kekayaan suku bangsaku.
4. Media interaktif dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi.
5. Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami peserta didik.
6. Dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media.
7. Media pembelajaran ini mencakup:
 - a. Halaman awal (*Intro*)

- b. Menu utama (*Home*) memuat:
- 1) Menu petunjuk memuat petunjuk pemakaian tombol.
 - 2) Menu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
 - 3) Menu materi berisi materi yang akan dipelajari, didalamnya mencakup penjelasan materi, gambar, audio serta video pembelajaran. Materi meliputi:
 - a) Suku bangsa
 - b) Pakaian adat
 - c) Rumah adat
 - d) Tarian daerah
 - e) Bahasa daerah
 - f) Lagu daerah
 - 4) Menu quiz.
 - 5) E-LKPD
 - 6) Menu profil pengembang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. Serta diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 3) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual maupun kolektif.

b. Bagi Pendidik

- 1) Media pembelajaran ini bersifat interaktif dan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.
- 2) Memberikan pengetahuan bagi pendidik mengenai bahan ajar elektronik berbasis aplikasi yang digunakan dalam kelas.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keilmuan tentang media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan peserta didik sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.
- b. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi oleh pendidik.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terfokus pada satu materi pembelajaran saja yaitu pada kelas III SD Negeri Sukorame 2.
 - b. Media yang dihasilkan adalah media interaktif berbasis *articulate storyline 3* yang terbatas hanya pada materi kekayaan suku bangsaku di pulau Jawa yang terdiri dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah dan bahasa daerah.
 - c. Pemahaman peserta didik tentang materi kekayaan suku bangsaku.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.¹² Penelitian ini ditulis oleh Ivin Karisma dan Hendratno. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris pada siswa kelas V SD dengan menghasilkan media pembelajaran *articulate storyline 3* yang akan diuji kelayakannya berdasarkan aspek validitas, kepraktisan dan keefektifan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas V SD. Hal ini dibuktikan dari tingkat validasi media dengan persentase 86% dan validasi materi sebesar 95%. Tingkat

¹² Ivin Karisama dan Hendratno, “Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD*, Vol. 10 No. 5, 2022, 1113.

kepraktisan media yang diperoleh dari angket respon peserta didik sebesar 100%. Serta tingkat kepraktisan media sebesar 82% dan rata-rata N-Gain sebesar 0,66. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *articulate storyline 3* sangat layak digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dalam materi profesi, kendaraan dan bentuk.

2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar”.¹³ Penelitian ini ditulis oleh Nadia Legina dan Prima Mutia Sari. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru berupa media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA bagi peserta didik Sekolah Dasar. Hasil uji validasi ahli materi memiliki rata-rata sebesar 91%, hasil uji validasi ahli media juga memiliki rata-rata sebesar 91% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil penilaian respon pendidik terhadap media memperoleh rata-rata persentase 93% dengan kategori sangat baik. Respon penilaian peserta didik terhadap media memperoleh rata-rata persentase 89% dengan kategori sangat baik juga. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *articulate storyline* berbasis keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA kelas

¹³ Nadia Legina dan Prima Mutia Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 9 No 3 Juli 2022, 375.

V bagi siswa sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

3. Penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD”.¹⁴ Penelitian ini ditulis oleh Annisa Aulia dan Masniladevi. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembelajaran tematik terpadu di kelas 3 SD yang valid dan praktis. Hasil uji validitas materi memperoleh persentase sebesar 94%, hasil uji validitas bahasa sebesar 96,66% dan hasil uji validitas media sebesar 95,55% dengan masing-masing kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92,22% untuk angket guru dan 93,41% untuk angket respon peserta didik dengan masing-masing kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif telah valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁵ Penelitian ini ditulis oleh Priankalia Arwanda, Sony Irianto dan Ana Andriani. Jenis penelitian ini yaitu

¹⁴ Annisa Aulia dan Masniladevi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 1 2021, 602.

¹⁵ Priankalia Arwanda, Sony Irianto dan Ana Andriani, “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*, Vol 4 No. 2 2020, 202.

penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil rekapitulasi nilai skor rata-rata yang dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu 4,23 dengan predikat sangat baik, hasil respon guru terhadap media pembelajaran mendapatkan skor 4,73 dengan predikat sangat baik juga, untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu 4,6 dan mendapat predikat sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 indah nya keragaman di negeriku subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar”.¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Lean Ardana Putra Ramadhan. Dengan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hasil validasi ahli media sebesar 92% dan validasi ahli materi sebesar 93%, kuisisioner respon guru sebesar 95,38% dan kuisisioner respon peserta didik sebagai pengguna media sebesar 94,03%, dan rata-rata nilai pretest dan posttest peserta didik meningkat dari 45 menjadi 71,81 dengan presentase ketuntasan 77,27% serta terdapat peningkatan yang signifikan dalam analisis N-gain dengan rata-rata 0,48 kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini layak digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

¹⁶ Lean Ardana Putra Ramadhan, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD*, Vol. 11 No. 08, 2023, 1794.

6. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”.¹⁷ Penelitian ini ditulis oleh Arum Donna Safira, Iva Sarifah, dan Tunjungsari Sekaringtyas. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran ini dengan ahli materi, ahli media dan ahli desain memperoleh skor rata-rata sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, sedangkan hasil uji coba *one to one* mendapatkan skor rata-rata 98,8% dan hasil uji coba *small group* mendapatkan skor rata-rata 99,4%. Dengan merujuk pada hasil analisis data model Miles dan Huberman, maka media ini dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
7. Penelitian tentang “Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*”.¹⁸ Penelitian ini ditulis oleh Ni Ayu Ketut Sinta, I gede Astawan dan I Made Suarjana. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan *prototype* media, menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 dengan *games* yang teruji validitasnya serta respon praktisi dan peserta didik terhadap media. Hasil validitas ahli media, ahli materi dan ahli desain memperoleh hasil terendah 0,67 dan tertinggi 1, dengan demikian media

¹⁷ Arum Donna Safira, Iva Sarifah, dan Tunjungsari Sekaringtyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”, *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 2 No. 2, Oktober 2021, 237.

¹⁸ Ni Ayu Ketut Sinta, I Gede Astawan dan I Made Suarjana, “Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*”, *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 9 No. 2, 2021, 211.

pembelajaran interaktif tersebut dinyatakan valid. Sedangkan hasil respon praktisi, perorangan dan kelompok kecil memperoleh kategori sangat baik. Dengan demikian maka media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

8. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 068074 Medan Denai”.¹⁹ Penelitian ini ditulis oleh M. Friantona Nasution dan Umar Darwis. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh media pembelajaran *articulate storyline* ini sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas IV SD, setelah melalui 2 tahap validasi dari ahli media, ahli materi dan respon guru. Media pembelajaran ini sangat diperlukan dalam pembelajaran karena sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran IPS.
9. Penelitian tentang “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”.²⁰ Penelitian ini ditulis oleh Siti Nurmala, Retno Triwoelandari dan Muhammad Fahri. Dengan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa uji validasi ahli media memperoleh 97,9% “sangat valid”, dan untuk ahli materi

¹⁹ M. Friantona Nasution dan Umar Darwis, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai”, *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 01 No. 01, 2022, 52.

²⁰ Siti Nurmala, Retno Triwoelandari dan Muhammad Fahri, “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 6, 2021, 5033.

memperoleh 79,8% “valid”, sedangkan untuk ahli bahasa memperoleh 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Dan untuk hasil respon peserta didik uji perorangan sebesar 95,02%, uji kelompok kecil sebesar 95,65%, dan uji kelompok besar sebesar 91,16%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media *articulate storyline 3* pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

10. Sedangkan dari hasil penelitian Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar”.²¹ Dengan tujuan untuk mengetahui kondisi objektif pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) di kelas V SDN 9 Tilogkabila, dan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (*articulate storyline*) pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang akan dikembangkan di kelas V SDN 9 Tilogkabila. Dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media serta siswa. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di Kelas V Sekolah Dasar dengan rata-rata nilai dari ahli materi sebesar

²¹ Rusmin Husain dan Ditya Ibrahim, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* di Sekolah Dasar”, *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Vol. 07 No. 03, 2021, 1365.

90% “sangat layak”, ahli media sebesar 89,17% “sangat layak” dan hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,32% dengan kategori “sangat layak”. Maka media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan ini dinyatakan layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tabel 2.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Pelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Pengembangan Media <i>Articulate Storyline 3</i> Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) 2. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaannya terletak pada materi dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas materi tentang kosa kata Bahasa Inggris. 2. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall. 3. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar. 	Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini akan mengkonstruksikan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan aplikasi pembelajaran baru yang lebih inovatif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kekayaan Suku
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE. 3. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaannya terletak pada materi dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas materi IPA tentang siklus air. 2. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar. 	Bangsaku yang ada di Pulau Jawa pada jenjang kelas III di SD Negeri Sukorame 2 dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada Pelajaran Pendidikan Pancasila.
3	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbedaannya terletak pada materi dalam media 	

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD	<p>pengembangan (R&D).</p> <p>2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</p> <p>3. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>.</p> <p>4. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang kelas III SD</p>	<p>pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas materi Tematik Terpadu.</p>	
4	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar	<p>1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>2. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>.</p>	<p>1. Perbedaannya terletak pada materi dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas materi Tematik Tema 7.</p> <p>2. Menggunakan model pengembangan 4D.</p> <p>3. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.</p>	
5	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar	<p>1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</p> <p>3. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>.</p>	<p>1. Materi pengembangan yang digunakan adalah materi tentang sistem tata surya.</p> <p>2. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VI Sekolah Dasar.</p>	

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
6	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Web Articulate Storyline</i> pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. 3. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pengembangan yang digunakan adalah materi IPA tentang ekosistem. 2. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar. 	
7	Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. 3. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pengembangan yang digunakan adalah materi IPA Subtema 3 tentang Lingkungan dan Manfaatnya. 2. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar. 	
8	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 068074 Medan Denai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall. 2. Materi pengembangan yang digunakan adalah materi IPS tentang Keberagaman budaya bangsaku. 3. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. 	
9	Pengembangan Media <i>Articulate</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model penelitian dan 	

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Storyline 3</i> pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI	<p>penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>.</p>	<p>pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ASSURE.</p> <p>2. Materi pengembangan yang digunakan adalah materi IPA Tema 1 tentang Bunyi.</p> <p>3. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.</p>	
10	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline</i> di Sekolah Dasar	<p>1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</p> <p>3. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>.</p>	<p>1. Materi pengembangan yang digunakan adalah materi IPS tentang Peristiwa kebangsaan masa penjajah.</p> <p>2. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar.</p>	

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik *software* maupun *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik dengan metode yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah di-*input*-kan ke media tersebut.

3. *Articulate Storyline*

Articulate storyline merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, dan audio. *Articulate storyline* ini berfungsi sebagai pendukung pembelajaran yang hampir mirip dengan *Microsoft power point* dengan sistem *e-learning*. Hasil publikasi dari perangkat lunak ini berupa HTML5, CD, .swf, .exe, dan *website*.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan sebuah mata Pelajaran yang digunakan di kelas mulai dari tahun pelajaran 2022-2023, bersamaan dengan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya memiliki nama PPKN. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan moral dan menunjukkan kepada mereka bagaimana menggunakannya di rumah dan sekolah.²²

²² Nur Fatimah, Gigit Mujiyanto dan Kholiq Yudiantoro, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning", *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol. 8 No. 2, 2023, 77

5. Materi Kekayaan Suku Bangsa

Materi Kekayaan suku bangsa merupakan materi kelas III SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi ini berisi tentang keanekaragaman suku bangsa yang mencakup suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah dan bahasa daerah. Walaupun memiliki beragam suku bangsa dan budaya, Indonesia tetap memiliki persatuan dan kesatuan yang sangat kuat. Hal ini sesuai dengan semboyan negara Indonesia yaitu Bhinneka Tunggal Ika.

6. Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki arti mengerti benar dalam suatu hal. Pemahaman peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari. Peserta didik dikatakan paham jika ia dapat memberikan penjelasan serta uraian terkait dengan materi atau suatu hal dari yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri.

7. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan peserta didik yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir dan kemampuan awal yang dimiliki. Setiap individu memiliki ciri dan karakteristik bawaan dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan. Karakteristik bawaan adalah karakteristik keturunan yang dimiliki sejak lahir, baik yang menyangkut faktor biologis maupun faktor sosial psikologis. Karakteristik peserta didik

yang dimaksud adalah menyangkut kemampuan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik sesuai dengan perkembangan peserta didik baik secara psikologi maupun emosional.