

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana telah dipahami secara luas, bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna memberikan bekal ilmu pada generasi penerus demi kemajuan sebuah negara. Sebuah negara dapat dikatakan berkualitas ketika mutu pendidikannya diperhatikan dengan baik, sehingga mampu membentuk generasi penerus yang berkepribadian cerdas, berpikir kritis, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Karena disadari maupun tidak, pendidikan memegang peranan paling penting dalam pembentukan kepribadian (Inanna, 2018). Dengan adanya sistem pendidikan yang terencana dan bermutu, masyarakat dapat tumbuh menjadi individu yang maju dalam bidang pengetahuan, sosial, maupun moral. Tidak hanya itu, pendidikan juga berpengaruh pada potensi kognitif, afektif dan psikomotorik guna mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan yang semakin berkembang pesat (Sari & Janattaka, 2024).

Pendidikan juga membutuhkan yang namanya bahasa sebagai salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran dan penyampaian pengetahuan. Secara teknis bahasa adalah kalimat bermakna yang keluar dari alat ucap manusia, sedangkan dari segi praktis bahasa berperan sebagai media komunikasi dengan orang lain berupa simbol bunyi yang dihasilkan

oleh alat ucap manusia (Mubin & Aryanto, 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia hadir sebagai mata pelajaran wajib bagi peserta didik guna mengasah dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi mereka baik lisan maupun tulisan (Sari & Janattaka, 2024). Guru juga harus paham akan kompetensi yang harus dicapai dari pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik dapat terampil dalam 4 aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Adanya pembelajaran Bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan khususnya sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi utama sesuai dengan fungsinya (Muhammadiyah & Hamka, 2022). Penguasaan keterampilan dasar seperti pemahaman tata bahasa, kosakata, serta susunan kalimat menjadi aspek yang sangat diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga menekankan peningkatan keterampilan berbicara dan menyimak. Melalui kegiatan seperti diskusi kelas, presentasi, dan latihan berbicara lainnya, siswa diberi kesempatan untuk melatih dan memperkuat kemampuan berbahasa mereka (Nurajijah et al., 2024).

Ditengah perkembangan zaman yang begitu cepat, para peserta didik perlu memiliki kemampuan berkomunikasi yang mumpuni. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki fungsi yang sangat penting dalam

mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik, memperkuat identitas dan persatuan, membuka akses terhadap berbagai ilmu pengetahuan, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, kedudukan Bahasa Indonesia tidak boleh diabaikan, melainkan harus terus ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan peserta didik di masa yang akan datang.

Namun pada realitanya, mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya kelas V, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode yang biasa dan terkesan monoton. Hal tersebut berpengaruh pada kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik juga akan mudah merasa bosan. Padahal, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran seharusnya perlu diutamakan agar terjadi pembelajaran dua arah yang bermakna (Herlina & Erwin Rahayu Saputra, 2021). Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Locondong pada hari Jumat, 17 Oktober 2025. Pada sesi wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V-B yang mengemukakan bahwa guru masih menerapkan metode ceramah pada saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan menurunnya tingkat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Ketika hal ini terjadi, guru kelas V mengatakan kelas menjadi semakin tidak kondusif dan terkontrol dan itu berdampak pada pemahaman peserta didik akan materi yang sedang dipelajari.

Lebih lanjut, guru kelas V mengatakan hasil belajar peserta didik juga menjadi terganggu dan perlu adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut. Meski pada realitanya hasil belajar peserta didik masih bisa dikategorikan cukup. Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), guru kelas V-B juga berharap bahwa akan ada peningkatan kategori baik pada hasil belajar peserta didik. Selain permasalahan tersebut, guru kelas juga mengungkapkan bahwa ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan membaca. Hal ini menjadi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Padahal pada dasarnya peserta didik harus bisa menguasai minimal 4 keterampilan berbahasa, salah satunya adalah membaca dan hal tersebut masih menjadi pokok permasalahan di kelas V-B yang dialami salah satu peserta didik. Namun setelah guru membuat media pembelajaran, hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan cukup baik, namun perlu bimbingan lanjutan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Namun, guru kelas V mengungkapkan bahwa ada perubahan hasil belajar peserta didik kelas V-B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ketika sebelum menerapkan media pembelajaran dan setelah menerapkan media pembelajaran. Guru kelas mengungkapkan peserta didik cenderung cepat bosan sebelum guru mengaplikasikan media pembelajaran sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, kini guru berupaya mengembangkan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan bersifat interaktif sehingga mampu menaikkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena di era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat ini, guru sangat dituntut untuk mengembangkan inovasi kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan jaman. Guru bukan hanya sumber informasi tetapi juga fasilitator yang harus mampu menciptakan sebuah inovasi pembelajaran yang tentunya menarik dan bermakna bagi peserta didik. Untuk merealisasi hal tersebut, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya dibuat untuk menarik perhatian peserta didik, namun juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu tersampaikan dengan maksimal.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat guru kembangkan di era teknologi sekarang adalah *Articulate Storyline*. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* adalah sebuah perangkat pembelajaran digital yang isinya memuat berbagai materi pembelajaran seperti teks, gambar, video dan kuis interaktif yang dirancang guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari dan diharapkan mampu membuat peserta didik mempunyai minat yang lebih besar untuk mengikuti proses pembelajaran (Monica et al., 2025).

Keberadaan media pembelajaran khususnya digital ini sangat diperlukan dan dapat menjadi solusi guna menunjang tercapainya

pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini memungkinkan proses belajar dapat berlangsung secara adaptif, yaitu dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif (Safitri et al., 2025). Guru membutuhkan variasi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media yang mampu menumbuhkan motivasi, antusiasme peserta didik dan yang paling penting adalah keterampilan berbahasa mereka. Karena sesuai dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu membantu memvisualisasikan materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan (Afriana & Prastowo, 2022).

Melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline*, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi disajikan dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Selain itu, media ini bersifat fleksibel dan mudah diakses kapan pun serta di manapun, sehingga mendukung terciptanya proses belajar mandiri yang selaras dengan tuntutan pembelajaran di era digital .

Mengapa media pembelajaran digital *Articulate Storyline* mampu menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi di kelas V, karena berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh (Aulia & Desyandri, 2025), peserta didik menunjukkan antusiasme dan keaktifan tinggi selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital ini

mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang berfokus pada fleksibilitas dan keterlibatan aktif peserta didik. Guru juga menjadi sangat terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan menarik, sehingga meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Hasil lain pada penelitian yang dilakukan oleh (Husain et al., 2021) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang diterapkan di SDN 9 Tiongakabila Kelas V memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 90% yang dikategorikan "sangat layak", selanjutnya untuk validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,17% yang memperoleh kategori "sangat layak". Hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan siswa memperoleh nilai rata-rata 92,32% dengan kategori "sangat layak", sehingga media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* ini layak diterapkan sebagai media pembelajaran digital di kelas V Sekolah Dasar. Dari kesimpulan penelitian tersebut, maka dapat dikatakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa

Berdasarkan latar belakang diatas, akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD”**. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran, diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik, efektif dan interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan terhadap kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar khususnya kelas V SD Negeri 1 Locondong, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang guru gunakan masih bersifat umum, seperti penggunaan buku teks dan papan tulis, sehingga kurang menarik minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya melatih 4 kompetensi keterampilan yang harus dicapai seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
3. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar
4. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas V.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada tujuan yang akan dicapai, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis *articulate storyline* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V.

2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada salah satu Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas V yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah tempat penelitian.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada aspek penyajian interaktif, meliputi teks, gambar, audio, video dan kuis sederhana yang dapat mendukung pemahaman peserta didik.
4. Uji coba produk dilakukan secara terbatas, yaitu kepada sejumlah peserta didik dan guru Bahasa Indonesia di SD yang menjadi subjek penelitian.
5. Penelitian ini hanya menilai uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli (materi, bahasa dan media) serta respon peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai referensi untuk memperkaya keilmuan tentang penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD (Utari & Rosdianingsih, 2024).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, menumbuhkan minat dan keterlibatan peserta didik melalui media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* dengan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif seperti teks, gambar, audio dan video sehingga peserta didik memahami konsep secara konkret dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran digital berbasis *Articulate Storyline* ini dapat langsung digunakan sebagai perangkat pembelajaran tambahan tanpa perlu membuat ulang, sehingga membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian sejenis, baik untuk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi maupun untuk mata pelajaran lainnya.