

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat memberikan dampak signifikan terhadap mutu sumber daya manusia di suatu negara. Ketersediaan tenaga kerja yang berkualitas merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan daya saing bangsa pada era informasi global. Dengan demikian, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi, sehingga peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beragam faktor, seperti kurikulum, pendidik, materi ajar, lingkungan belajar, serta karakteristik peserta didik. Dari berbagai faktor tersebut, guru dan siswa memegang peran yang paling krusial (Mutia et al., 2018), terutama dengan adanya sistem pembelajaran daring yang memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi secara tepat dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam penyediaan sumber belajar yang bermanfaat bagi siswa. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan minat belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Selain itu, penggunaan media juga mampu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dalam proses belajar (Handaruni et al., 2018).

Seiring dengan tumbuhnya generasi saat ini dalam lingkungan digital, pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi semakin penting. Kondisi ini menuntut para pendidik untuk menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan perkembangan terbaru (Khairul Nisa & Syafril, 2023), menggantikan metode konvensional yang kurang relevan dengan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan khas setiap individu, terutama di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan (Muchtar et al., 2021). Perubahan yang terjadi pada abad ke-21 menghadirkan tantangan yang semakin beragam, salah satunya adalah bagaimana pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang efektif, mampu memotivasi peserta didik, serta meningkatkan kemampuan literasi membaca mereka. Keterampilan membaca dan memahami teks menjadi elemen krusial untuk memperluas pengetahuan serta memperkuat kemampuan dalam memperoleh informasi baru.

Siswa dengan kemampuan literasi membaca yang baik mampu mengakses, memahami, mengevaluasi, menganalisis, dan menghasilkan pengetahuan dalam berbagai bentuk. Di era digital, literasi menjadi semakin penting karena informasi dapat diperoleh dengan mudah. Keterampilan dasar literasi—membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan—mulai diperkenalkan sejak jenjang pendidikan dasar. Kemampuan membaca yang mumpuni berperan besar dalam membantu pemahaman konsep di berbagai mata pelajaran. Hayati et al. (2018) mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki keterampilan membaca yang baik cenderung lebih mudah memahami gagasan, menyelesaikan masalah, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Literasi sendiri mencakup keterampilan untuk memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi, baik dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Menurut OECD, literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, merefleksikan, serta menghubungkan isi bacaan dengan konteks tertentu untuk mencapai tujuan, memperluas pengetahuan, dan mengembangkan potensi diri (Adolph, 2016). Selain membaca, keterampilan literasi juga meliputi kemampuan menulis dan berbicara secara jelas. Siswa dengan tingkat literasi tinggi biasanya lebih mudah memahami materi, mengungkapkan ide dengan tepat, dan menghasilkan tulisan yang berkualitas (Rizkiyah et al., 2023). Namun, masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kendala dalam mengembangkan keterampilan literasi membaca mereka.

Hasil Asesmen Nasional yang dirilis Kemendikbudristek (2021) menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa sekolah dasar mengalami kesulitan memahami bacaan sederhana. Temuan ini menegaskan bahwa literasi membaca masih menjadi persoalan serius di tingkat pendidikan dasar. Faktor penyebabnya beragam, mulai dari strategi mengajar yang kurang inovatif, minimnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, hingga belum optimalnya integrasi teknologi dalam kegiatan belajar. Kondisi ini memprihatinkan, mengingat keterampilan membaca sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akademik dan masa depan siswa (Rizkiyah et al., 2023).

Tingkat literasi siswa dapat diukur melalui berbagai penilaian internasional, salah satunya *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh OECD setiap tiga tahun sekali. Penilaian ini melibatkan siswa berusia sekitar 15 tahun dari berbagai negara, termasuk Indonesia. Berdasarkan hasil PISA tahun

2018, Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 77 negara pada aspek literasi membaca, dengan perolehan skor 371, yang masih jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487 (OECD, 2018).

Selain itu, hasil studi *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) tahun 2011 menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi ke-45 dari 48 negara, dengan skor 428, lebih rendah dibandingkan rata-rata internasional yang mencapai 500. Data ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih memerlukan perhatian serius.

Temuan lain dari penelitian yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016 berjudul *Most Literate Nations in the World* menempatkan Indonesia di peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal minat baca, hanya berada di atas Botswana (Khurniawan et al., 2019). Rendahnya minat baca di Indonesia dipengaruhi oleh sejumlah faktor, di antaranya keterbatasan fasilitas perpustakaan, rendahnya kesadaran akan pentingnya membaca, keterbatasan daya beli buku, kurangnya dukungan lingkungan, dampak negatif media elektronik, serta metode pengajaran membaca yang belum optimal (Zakia Pasi & Susanti, ...).

faktor, antara lain keterbatasan fasilitas perpustakaan, rendahnya kesadaran akan pentingnya membaca, keterbatasan kemampuan membeli buku, minimnya dukungan dari lingkungan, pengaruh negatif media elektronik, serta metode pengajaran membaca yang kurang efektif (Zakia Pasi & Susanti, 2024).

Kondisi serupa juga ditemukan di Kabupaten Buleleng, Bali, di mana ratusan siswa SMP dilaporkan masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis. Berdasarkan data Dewan Pendidikan Buleleng, sekitar 400 siswa dari 60 SMP menghadapi kendala tersebut. Survei menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan dalam memahami, mengevaluasi, dan membaca teks dengan lancar. Rendahnya literasi membaca di daerah ini dipengaruhi oleh strategi pengajaran yang kurang efektif, terbatasnya akses ke bahan bacaan yang menarik, serta gangguan dari media digital. Kondisi tersebut menekankan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif serta program literasi yang dapat meningkatkan kemampuan dan minat baca siswa.

Di SD Negeri 1 Astina, rendahnya literasi membaca juga menjadi tantangan, khususnya di kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu yang paling sulit dikuasai siswa. Minimnya minat baca terlihat dari jaranganya perpustakaan sekolah dikunjungi, meskipun setiap kelas sudah memiliki pojok baca. Siswa juga cenderung enggan membaca soal yang panjang, bahkan membutuhkan waktu lama untuk membacanya. Meski sebagian mampu membaca lancar, banyak yang kesulitan menjelaskan isi bacaan, terutama untuk teks naratif sejarah yang diajarkan di kelas IV (Fahrhanur dkk., 2023).

Berdasarkan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang dilaksanakan pada Maret 2024 melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7, tingkat literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Astina hanya mencapai 56% dari total 27 siswa. Persentase tersebut tergolong kategori sedang dan masih berada di bawah standar baik yang ditetapkan, yaitu $\geq 70\%$. AKM mengukur beberapa komponen, seperti pemahaman terhadap teks informasi, kemampuan menarik kesimpulan, analisis struktur teks, serta identifikasi hubungan antar informasi. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan pada soal-soal yang

memerlukan penalaran kritis dan analitis, sehingga dibutuhkan penerapan strategi pengajaran literasi yang lebih tepat sasaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa adalah pemanfaatan materi ajar berbasis teknologi digital. Pendekatan ini tidak hanya sejalan dengan perkembangan pembelajaran modern, tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Multimedia interaktif menjadi salah satu media yang efektif karena mampu memadukan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Trisiantari et al., 2023).

Multimedia interaktif merupakan hasil integrasi perangkat keras dan lunak yang memungkinkan penyajian informasi melalui berbagai saluran secara bersamaan (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Unsur-unsurnya meliputi teks, suara, grafis, video, dan animasi yang dikendalikan oleh program komputer (Ninghardjanti et al., 2020). Kelebihan multimedia interaktif antara lain dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, meningkatkan motivasi, memberikan umpan balik langsung, serta memungkinkan pembelajaran mandiri. Namun, pengembangannya membutuhkan waktu dan kerja sama tim yang melibatkan berbagai ahli (Rejekiningsih et al., 2021).

Dalam pembelajaran bahasa, penggunaan multimedia interaktif diyakini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik, yang pada akhirnya dapat memperkuat kemampuan membaca mereka. Salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pembelajaran daring adalah *Articulate Storyline 3*, karena menawarkan beragam fitur visual dan audiovisual yang memudahkan pendidik dalam menyusun materi ajar secara menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyanti (2020) menjadi salah satu acuan, meskipun

penelitian tersebut berfokus pada literasi sains, sementara penelitian ini menitikberatkan pada literasi membaca Bahasa Indonesia, khususnya teks naratif sejarah.

Melalui pemanfaatan teknologi digital, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks naratif sejarah. *Articulate Storyline* dipilih sebagai platform utama karena kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia. Pendekatan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca, memahami isi bacaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Meskipun guru telah menggunakan bahan ajar yang sesuai, keterampilan membaca siswa belum menunjukkan peningkatan signifikan. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dan interaktif menyebabkan siswa kurang termotivasi.
2. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Astina, dari total 27 siswa kelas IVB, hanya 15 siswa yang menunjukkan kemampuan membaca pada tingkat memadai. Temuan ini mengindikasikan bahwa literasi membaca masih tergolong rendah dan menjadi salah satu tantangan utama di jenjang sekolah dasar.
3. Selama proses pembelajaran, sebagian siswa tampak kurang aktif berpartisipasi. Mereka cenderung berbincang atau bermain dengan teman sebangku dibandingkan memperhatikan penjelasan guru. Situasi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media serta metode pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

4. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan materi ajar yang bersifat interaktif dan memikat minat belajar. Salah satu opsi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline*, yang mampu menghadirkan berbagai elemen dinamis guna meningkatkan pemahaman membaca sekaligus mendorong minat baca siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Astina melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Media ini digunakan secara khusus pada materi teks naratif sejarah dengan tujuan membantu peserta didik memahami isi bacaan, sekaligus melatih keterampilan mereka dalam mengolah informasi, baik secara lisan maupun tertulis.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat validitas desain aplikasi *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran literasi membaca? 2. Sejauh mana desain aplikasi *Articulate Storyline 3* memiliki validitas dalam pembelajaran literasi membaca?
2. Bagaimana rancangan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa?
3. Bagaimana desain aplikasi *Articulate Storyline 3* yang optimal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca peserta didik?
4. Sejauh mana efektivitas penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam mengembangkan kemampuan literasi membaca siswa?

5. Bagaimana tingkat kepraktisan penerapan *Articulate Storyline 3* dalam menunjang proses pembelajaran literasi membaca?

1.4 Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan desain aplikasi *Articulate Storyline 3* yang mendukung proses pembelajaran literasi membaca pada siswa sekolah dasar.
2. Mengevaluasi tingkat validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.
3. Menilai tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*.
4. Menentukan tingkat keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.

1.5 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi membaca pada materi teks naratif sejarah bagi siswa kelas IV sekolah dasar dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pada pengembangan teori mengenai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik, khususnya yang berbasis *Articulate Storyline*. Hasil penelitian juga dapat dijadikan referensi dan bahan acuan bagi penelitian sejenis di bidang pendidikan bahasa.

2. Manfaat Praktis

1. **Bagi Siswa** Pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi membaca, memperkuat keterampilan literasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
2. **Bagi Guru** Memberikan dukungan kepada guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, menjadi inspirasi untuk mengembangkan media interaktif, serta meningkatkan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran.
3. **Bagi Kepala Sekolah** Menjadi acuan dalam merumuskan kebijakan yang mendorong guru berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang beragam.
4. **Bagi Peneliti Lain** Menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan media sejenis pada konteks atau materi yang berbeda.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline* yang digunakan untuk materi teks naratif sejarah pada siswa kelas IV SD. Media ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Disediakan dalam format **link atau HTML** yang dapat diakses melalui komputer, browser web, tablet, maupun smartphone dengan koneksi internet.
2. Didukung oleh desain visual menarik menggunakan Canva, mencakup gambar, animasi, video, teks, grafik, dan audio.
3. Menyediakan cerita pengantar yang relevan, disertai animasi dan karakter, untuk menarik perhatian siswa sebelum memasuki materi inti.

4. Menggunakan sistem level pembelajaran mulai dari pengenalan konsep, pendalaman materi, hingga evaluasi.
5. Memasukkan kuis singkat di tengah materi untuk menghindari kebosanan dan menjaga motivasi belajar.
6. Menyediakan navigasi yang jelas dan mudah digunakan pada setiap tampilan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat menarik perhatian sekaligus memotivasi peserta didik melalui penyajian materi yang bersifat visual, dinamis, dan interaktif (Huesin, 2016; Haliza et al., 2024). Penerapan *Articulate Storyline 3* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi teks naratif sejarah, diyakini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik. Selain memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan, media ini juga mendorong kemampuan berpikir kritis, meningkatkan partisipasi aktif, serta menumbuhkan kebiasaan membaca yang positif..

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi berikut menjadi landasan dalam pembuatan materi pembelajaran multimedia yang bertujuan meningkatkan literasi membaca siswa.

1. **Keterbatasan Pengembangan:** Literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Astina belum sepenuhnya berkembang melalui penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline. Terutama di wilayah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas, tidak semua sekolah atau siswa memiliki akses ke perangkat yang memadai untuk memanfaatkan program Articulate dan materi audiovisual. Bagi siswa yang harus mengakses materi secara daring, keterbatasan koneksi internet yang

cepat dan stabil juga menjadi kendala.

2. **Asumsi Pengembangan** Untuk meningkatkan keterampilan membaca, siswa kelas IV SD Negeri 1 Astina memerlukan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik. Peserta didik telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital serta aplikasi berbasis web. Selain itu, akses ke sumber belajar daring membutuhkan koneksi internet yang stabil. Pemanfaatan kartu flash berbasis kode batang sangat bergantung pada keterampilan teknologi siswa, termasuk kemampuan mengoperasikan ponsel pintar. Pihak sekolah juga telah menyediakan jaringan Wi-Fi guna menunjang kegiatan belajar.

1.10. Definisi Istilah

Beberapa istilah kunci dalam penelitian pengembangan ini perlu diberikan penjelasan untuk mencegah terjadinya salah tafsir.

1. Menurut Waruwu (2024), penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi.
2. Dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika, media audiovisual seperti video dapat membantu menarik perhatian siswa sekaligus membuat mereka lebih fokus pada materi atau pesan yang disampaikan (Yulia Putri dkk., 2021). Media jenis ini dinilai efektif dan efisien untuk mempermudah siswa memahami suatu konsep, karena memadukan unsur visual berupa gambar dengan unsur audio berupa suara. Dengan begitu, siswa tidak hanya melihat informasi melalui gambar, tetapi juga mendengar penjelasannya (Amelia & Manurung, 2022).
3. Articulate Storyline 3 merupakan perangkat lunak yang dimanfaatkan untuk menyajikan informasi dalam bentuk presentasi (Pratama, 2019). Menurut Amiroh (2019), aplikasi ini berfungsi sebagai sarana pembuatan media pembelajaran interaktif yang memadukan berbagai elemen, seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video dalam satu paket terpadu. Produk yang dihasilkan bersifat interaktif dan

menarik, sehingga cocok digunakan oleh siswa dengan gaya belajar visual maupun auditori. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik yang terhubung internet.

4. Articulate Storyline 3 adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui presentasi (Pratama, 2019). Menurut Amiroh (2019), Articulate Storyline berfungsi sebagai alat untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai konten, seperti teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video, menjadi satu kesatuan. Media yang dihasilkan bersifat interaktif dan menarik, sehingga siswa dengan gaya belajar auditori maupun visual dapat belajar secara efektif dan menyenangkan. Selain itu, perangkat ini mudah diakses melalui perangkat elektronik yang terhubung ke internet.
5. Menurut Haerudin (2021), literasi berasal dari kata littera, yang berarti huruf. Penguasaan sistem tulis dan konvensi yang menyertainya merupakan prasyarat literasi. Kapasitas atau bakat

