

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mengalami kemajuan yang sangat pesat (Yudiana & Sudiartini, 2024). Perkembangan ini memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Istikomah & Herlina, 2020). Pendidikan di era ini menghadapi tuntutan untuk mengadaptasi pendekatan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Yudiana & Sudiartini, 2024). Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan sistem pendidikan agar menjadi lebih baik, sehingga mampu melahirkan generasi muda yang kompetitif dan adaptif serta siap menghadapi perubahan global dan perkembangan teknologi yang begitu pesat (Bakti et al., 2025). Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan kualitas diri melalui pendidikan (Zahra & Isdaryanti, 2024). Pendidikan merupakan proses berkelanjutan untuk menggali dan mengembangkan minat, bakat, serta potensi manusia sebagai penerus bangsa.

Pemerintah Indonesia telah menetapkan kebijakan wajib belajar selama 12 tahun bagi seluruh warga negara, yang mencakup jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Selama masa pendidikan tersebut, siswa akan mempelajari beragam materi dan ilmu pengetahuan, salah satunya adalah mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan dari IPA dan IPS

dalam Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023 (Puspitasari & Wahyuni, 2023). IPAS mencakup pembelajaran tentang makhluk hidup, benda yang di alam sekitar, serta interaksi manusia dengan lingkungan sebagai makhluk sosial (Wardani, 2024). Pembelajaran IPAS berfokus pada pengembangan karakter dan potensi siswa agar dapat belajar sepanjang hayat, dengan menyesuaikan diri terhadap perubahan kondisi dan tuntutan lingkungan yang senantiasa terus berkembang (Marwan et al., 2024).

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (dalam Habsy et al., 2023), anak usia 7-11 tahun atau anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, dimana dalam proses pembelajaran mereka membutuhkan objek yang bersifat nyata. Anak-anak cenderung mengalami kesulitan memahami materi jika tidak didukung oleh benda-benda yang dapat memvisualisasikan konsep materi yang diajarkan (Karisma et al., 2020). Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar berperan sebagai fondasi utama bagi siswa untuk menggali lingkungan alam dan aspek sosial di sekitar mereka (Prihatini et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran IPAS secara inovatif, menyenangkan, dan memotivasi agar siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Wiratama & Margunayasa, 2021). Pemahaman terhadap alam sekitar yang dibangun melalui pendekatan tersebut dapat menstimulasi *learning engagement* atau keterlibatan belajar, sehingga secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi dan pemahaman mereka dalam pembelajaran.

Learning engagement atau keterlibatan belajar diartikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan belajar peserta didik dalam setiap proses kegiatan pembelajaran. *Learning engagement* mencakup

keterlibatan perilaku (*behavioral*), emosional (*emotional*), dan kognitif (*cognitive*) (Herikusuma et al., 2023). Menstimulasi keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*) sangat penting karena keterlibatan yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi secara optimal (Menhard, 2024). Namun, sangat disayangkan masih banyak siswa yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Ketidakterlibatan ini terjadi karena proses pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional, sehingga siswa tidak memiliki ruang dan kebebasan untuk mengeksplorasi pengetahuannya sendiri (Widiarti et al., 2021). Oleh karena itu, *learning engagement* masih menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan karena tingkat keterlibatan siswa yang rendah dapat berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa (Ali et al., 2025).

Keterlibatan belajar siswa atau *learning engagement* yang masih rendah dalam proses pembelajaran sering kali terjadi karena metode pembelajaran yang masih berfokus pada ceramah, penggunaan buku teks, dan papan tulis, serta media pembelajaran yang kurang menarik (Istikomah & Herlina, 2020). Kondisi tersebut mencerminkan adanya ketimpangan antara pendekatan pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik saat ini (Yudiana et al., 2021). Pandangan ini sejalan dengan filosofi pendidikan Ki Hadjar Dewantara mengenai sistem *among*, yang menekankan pentingnya proses pendidikan yang berpihak pada kodrat alam dan kodrat zaman siswa (Noventari, 2020). Guru diharapkan dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran yang sesuai dengan kodrat zaman siswa seperti media pembelajaran digital (Aceh et al., 2022).

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Novela et al., 2024), menunjukkan beberapa manfaat penting media digital dalam proses pembelajaran, diantaranya: a) Media digital ini dapat membuka ruang interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan media pembelajaran itu sendiri, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan komunikatif, b) Media digital memfasilitasi proses belajar mandiri bagi siswa, memungkinkan mereka untuk belajar tanpa selalu membutuhkan pendampingan guru, c) Media pembelajaran digital hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi berbagai keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran jarak jauh, memungkinkan interaksi dan penyampaian informasi yang lebih fleksibel dan dinamis, d) Dengan hadirnya media pembelajaran digital, guru termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, khususnya yang berbasis digital, e) Penggunaan media pembelajaran digital dapat mempercepat dan mempermudah suatu proses belajar mengajar, f) Pemanfaatan media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Media pembelajaran digital terkait penerapannya, belum dilakukan secara optimal dalam proses pembelajaran, hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam proses belajar (Pebriani et al., 2021). Kondisi ini sejalan dengan kenyataan lapangan ketika peneliti melakukan observasi di SD Negeri 3 Madenan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara langsung di dalam kelas pada proses pembelajaran IPAS siswa kelas III di SD Negeri 3 Madenan, Kamis 20 Maret 2025 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak kurang aktif dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Selain

observasi, wawancara dengan wali kelas III juga mengungkapkan bahwa siswa masih menunjukkan tingkat keterlibatan belajar yang rendah, baik dalam bentuk partisipasi selama pembelajaran berlangsung, maupun dalam mengerjakan tugas secara mandiri maupun kelompok. Wali III kelas juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas dan belum mampu mendorong keterlibatan belajar siswa secara maksimal.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Novita & Harahap, 2020), yang menyatakan bahwa akibat tidak diterapkannya media pembelajaran yang inovatif peserta didik cenderung pasif, yaitu hanya sebagai penerima saja sementara pembelajaran lebih berpusat kepada guru, peserta didik terlihat tidak bersemangat, banyak yang mengantuk dan kurang memperhatikan materi, hingga saling berbicara dengan temannya tanpa menghiraukan yang diceramahkan guru yang sulit di pahami siswa. Peneliti juga melakukan studi dokumentasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Madenan untuk memperkuat temuan di lapangan. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III masih tergolong rendah. Adapun data yang diperoleh setelah melaksanakan studi dokumentasi dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1
Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SD Negeri 3 Madenan

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Siswa	
			$X < 68$	$X \geq 68$
SD Negeri 3 Madenan	III	18	12	6

Berdasarkan data hasil belajar tersebut, ditemukan bahwa dari total 18 siswa, sebanyak 12 siswa atau sekitar 67% memperoleh nilai di bawah KKM, sementara

hanya 6 siswa atau 33% yang berhasil mencapai nilai di atas KKM. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Rendahnya capaian ini mencerminkan adanya masalah mendasar dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu minimnya keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*) dalam kegiatan pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun perilaku. Keterlibatan belajar siswa yang rendah, maka motivasi belajar pun turut akan menurun, yang pada akhirnya berdampak langsung pada pemahaman materi dan capaian akademik mereka (Santuni et al., 2025).

Permasalahan ini juga diperkuat melalui hasil wawancara dengan wali kelas III dari sekolah-sekolah yang tergabung dalam Gugus 7 Kecamatan Tejakula, yakni SD Negeri 1 Madenan, SD Negeri 2 Madenan, dan SD Negeri 4 Madenan juga memperkuat temuan tersebut. Para guru menyatakan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah dalam pembelajaran. Mereka juga mengakui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas pada buku paket, LKS, dan gambar dari internet yang disajikan dalam bentuk slide *PowerPoint*. Keterbatasan media ini membuat pembelajaran terasa kurang variatif dan kurang menggugah antusiasme siswa dalam belajar. Dari berbagai temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*) dalam proses pembelajaran merupakan permasalahan utama yang harus segera diatasi. Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan inovatif diperlukan untuk menstimulasi *learning engagement* serta menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Selain keterbatasan media pembelajaran, Wali kelas SD Negeri 3 Madenan juga mengatakan bahwa pembelajaran IPAS juga belum mengintegrasikan kearifan lokal, khususnya *Tri Hita Karana* dalam proses belajar. Pengintegrasian nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran sebenarnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna (Indrawan et al., 2020). Namun, pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih berfokus pada buku teks dan LKS, tanpa mengintegrasikan unsur budaya lokal seperti *Tri Hita Karana* yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (I. G. A. A. M. Wulandari et al., 2024). Ketidaktahuan siswa terhadap kearifan lokal seperti *Subak*, *Tri Hita Karana*, dan *Tumpek Wariga* menunjukkan adanya kesenjangan antara isi pembelajaran dan budaya sehari-hari, sehingga dibutuhkan media pembelajaran digital interaktif yang mengintegrasikan nilai lokal untuk menstimulasi *learning engagement* serta memperkuat identitas budaya siswa (Antara et al., 2025).

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Padmini et al., 2022) menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya siswa sekolah di Bali yang kurang mengetahui kearifan lokal Bali itu sendiri seperti kebudayaan *Magibung*, *Megeret Pandan*, *Dharmaghita*, *Tri Hita Karana*, *Mesatua Bali*, *Tari Bali*, dan berbagai macam kearifan lokal Bali lainnya. Salah satu materi pada muatan IPAS kelas III yang membutuhkan kehadiran media selama proses pembelajarannya yaitu topik B Setiap Komponen Memiliki Peran. Materi mengenai topik B Setiap Komponen Memiliki Peran memerlukan media pembelajaran interaktif untuk menjelaskan konsep yang terkandung di dalamnya agar dapat memvisualisasikan penjelasan materi tersebut.

Merujuk pada permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media interaktif *Articulate Storyline Three* berpendekatan *Tri Hita Karana*. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran IPAS, khususnya pada topik B Setiap Komponen Memiliki Peran, agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat menstimulasi *learning engagement* siswa. Media interaktif *Articulate Storyline Three* merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan visual, suara, dan materi video, sehingga mendorong siswa untuk tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga merespons secara aktif dalam proses pembelajaran (Aini, 2024). Penggunaan media digital juga perlu disertai dengan penerapan nilai-nilai lokal seperti *Tri Hita Karana* untuk memperkuat makna dalam pembelajaran IPAS (Antara et al., 2022). Konsep keseimbangan antara hubungan manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), sesama manusia (*Pawongan*), dan alam (*Palemahan*) selaras dengan isi materi IPAS yang membahas interaksi manusia dan lingkungannya (Sutrisna et al., 2019). Integrasi nilai *Tri Hita Karana* memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep ilmiah, tetapi juga membangun karakter dan keterlibatan emosional dalam proses belajar (Familia et al., 2024).

Penelitian ini memiliki kebaruan berupa pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Bali melalui pendekatan *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran muatan IPAS kelas III sekolah dasar. Kebaruan ini terletak pada kombinasi antara teknologi pembelajaran modern dan nilai budaya lokal, yang masih jarang digunakan secara bersamaan dalam konteks sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menilai capaian akademik siswa, tetapi penelitian ini fokus pada

upaya meningkatkan keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*) secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku. Melalui pendekatan *Tri Hita Karana*, siswa diajak untuk tidak hanya memahami materi IPAS, tetapi juga mengaitkan isi pembelajaran dengan nilai-nilai kehidupan dan budaya lokal, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan dekat dengan lingkungan sehari-hari. Selain mendukung keterlibatan belajar siswa dalam proses belajar, penggunaan media digital berpendekatan budaya lokal ini juga memberikan kontribusi nyata dalam pelestarian budaya Bali di era digital.

Pengembangan media pembelajaran ini dapat mendukung proses pembelajaran yang membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep materi IPAS, khususnya pada Topik B Setiap Komponen Memiliki Peran. Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berhubungan langsung dengan pengalaman sehari-hari mereka diharapkan dapat menumbuhkan rasa kepedulian serta memperkuat keterlibatan belajar dalam proses pembelajaran (Maharani & Muhtar, 2020). Berdasarkan paparan di atas, maka penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* Siswa pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun identifikasi masalah yang di dapat antara lain.

- 1.2.1 Media pembelajaran IPAS yang digunakan guru belum maksimal dalam mendorong keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*).
- 1.2.2 Pembelajaran yang masih terkesan monoton serta kurang menarik karena proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media konvensional.
- 1.2.3 Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia di sekolah, seperti LCD dan Proyektor, yang seharusnya dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- 1.2.4 Tidak cukupnya keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya fokus dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sebagaimana terlihat dari pengamatan langsung di dalam kelas, hanya 10 siswa yang aktif dari jumlah total 28 siswa yang artinya *learning engagement* atau keterlibatan belajar siswa masih rendah terutama dalam materi yang sulit untuk dipahami secara langsung seperti topik B Setiap Komponen Memiliki Peran.
- 1.2.5 Penerapan teknologi *Articulate Storyline Three* belum pernah dilakukan dalam konteks pembelajaran sebelumnya.
- 1.2.6 Kurangnya pengintegrasian materi dengan kearifan lokal Bali seperti *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan poin utama yang akan dibahas agar nantinya tidak melenceng dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain itu, batasan masalah dapat menekankan ruang lingkup

permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*) di sekolah dasar yang cenderung masih rendah dan kurang maksimalnya guru dalam melibatkan siswa pada proses pembelajaran sehingga mempengaruhi partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*) di dalam kelas. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah dengan Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk

Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar?

- 1.4.4 Bagaimana efektivitas Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah di atas dijabarkan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas Media Interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk

Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS kelas III di Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk yang akan dihasilkan nantinya ialah Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar. Media interaktif ini memiliki fungsi sebagai media yang mendukung dan membantu guru dalam menstimulasi *learning engagement*. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Berpendekatan *Tri Hita Karana* ini dijelaskan sebagai berikut.

- 1.6.1 Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media *Articulate Storyline Three* berpendekatan *Tri Hita Karana* untuk menstimulasi kemampuan *learning engagement* siswa kelas III SD, yang mana hasil akhirnya berbentuk *link/HTML (Hyper Text Markup Language)*.
- 1.6.2 Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* bisa diakses melalui PC/laptop, *web browser*, tablet, maupun *smartphone*, dengan bantuan jaringan internet.
- 1.6.3 Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Articulate Storyline Three*. *Articulate Storyline Three* bermanfaat dalam memudahkan penggunaannya serta dalam aplikasi tersebut para penggunanya dapat menyisipkan gambar, animasi, video, teks, grafik,

serta audio sehingga media interaktif yang dihasilkan menjadi menarik, kreatif serta inovatif.

1.6.4 Adapun spesifikasi tampilan dari produk media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* yaitu:

(a) Tampilan Awal

Pada tampilan awal bagian produk yang akan menampilkan beberapa elemen seperti judul, nama, nomor absen, kelas, serta nama sekolah pengguna.

(b) Tampilan Home

Pada tampilan *home* produk ini akan menampilkan beberapa menu seperti menu informasi, petunjuk penggunaan aplikasi, tujuan pembelajaran, materi, game, serta soal evaluasi.

(c) Tampilan Akhir

Pada tampilan akhir produk ini akan menampilkan menu untuk keluar atau mengakhiri pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan Pendekatan *Tri Hita Karana* untuk Menstimulasi *Learning Engagement* pada IPAS Kelas III Sekolah Dasar ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut ini.

(a) Asumsi Teoritik

Pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* didasarkan pada teori kognitif oleh

Piaget, teori konstruktivisme oleh Piaget dan Lev Vygotsy, *Self-Determination Theory* oleh Richard Ryan dan Edward L. Deci, *Engagement Theory* oleh Greg Kearsley dan Ben Shneiderman, serta teori mengenai *learning engagement* yang dikemukakan oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004). Berdasarkan teori kognitif, siswa belajar dengan cara memproses informasi secara aktif dalam pikirannya. Proses ini akan semakin efektif jika dibantu dengan media visual yang menarik, seperti gambar, suara, dan animasi interaktif yang mampu menarik perhatian serta pemahaman siswa. Teori konstruktivisme bahwa siswa belajar secara aktif dengan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaksi dengan media, dan aktivitas yang kontekstual. *Self determination theory* menekankan bahwa siswa bisa melakukan suatu tindakan karena keinginannya sendiri, bukan karena paksaan, yang dimana siswa bertindak berdasarkan pilihannya sendiri dan menyadari apa yang di lakukan. *Engagement theory* menakankan bahwa keterlibatan yang tinggi terjadi ketika siswa merasa termotivasi dan terlibat secara aktif dalam interaksi dengan konten, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan pengalaman pengguna. Terakhir teori *learning engagement* menyebutkan bahwa keterlibatan siswa dalam belajar terdiri dari tiga jenis. Pertama, *behavioral engagement*, yaitu keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Kedua, *emotional engagement*, yaitu perasaan senang dan tertarik saat belajar. Ketiga, *cognitive engagement*, yaitu usaha siswa untuk memahami pelajaran dengan baik. Berdasarkan teori-teori tersebut, maka penggunaan dari media

interaktif dipercaya dapat menstimulasi belajar (*learning engagement*) siswa karena menyediakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan mudah diakses. *Articulate Storyline Three* cocok digunakan karena mampu mengemas materi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa SD yang aktif dan lebih suka visual. Pendekatan *Tri Hita Karana* yang menekankan hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan (parahyangan), sesama (pawongan), dan alam (palemahan) diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat menstimulasi keterlibatan belajar siswa (*learning engagement*) secara emosional, kognitif dan perilaku. Dengan demikian, penggabungan antara media interaktif dan nilai-nilai budaya lokal tidak hanya memperkaya materi IPAS, tetapi juga mengoptimalkan pengalaman belajar siswa kelas III secara menyeluruh.

(b) Asumsi Empiric

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, penggunaan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan belajar (*learning engagement*) siswa. Menurut Retnasari et al. (2024), menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif *articulate storyline three* mampu meningkatkan semangat, minat, dan antusias dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Damanik et al. (2024) menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline Three* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SDN 091609 Sinaksak. Selanjutnya menurut Handayani et al. (2023), media interaktif berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* berbantuan *Articulate*

Storyline terbukti valid, layak digunakan dalam pembelajaran, dan secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini juga mampu menarik minat, membangkitkan motivasi, dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis dan animasi. Selain itu, berdasarkan hasil belajar IPAS yang menunjukkan hasil belajar yang tergolong rendah dan diperkuat oleh hasil wawancara dilapangan dengan wali kelas 3 Gugus 7, Kecamatan Tejakula, dikatakan selama ini siswa hanya belajar melalui teks konvensional sehingga pembelajaran menjadi monoton. Berdasarkan hal tersebut, dipandang perlu adanya media interaktif dan juga visual untuk menstimulasi *learning engagement* siswa seperti media interaktif berbantuan *articulate storyline three* dengan pendekatan *tri hita karana* dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan sistematis karena media ini mampu memperjelas pesan yang disampaikan sehingga tentunya membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep-konsep terpadu antara ilmu alam dan sosial.

(c) Asumsi Eliminatif

Pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* dalam penelitian ini bertujuan mengeliminasi beberapa kendala yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, seperti keterbatasan bahan ajar cetak yang kurang interaktif dan kurangnya pengintegrasian kearifan lokal Bali seperti *Tri Hita Karana* dalam materi pembelajaran. Media atau teknologi yang kompleks, sulit

diakses, atau memerlukan perangkat berspesifikasi tinggi akan dieliminasi agar tidak menjadi hambatan. Demikian pula, konten yang tidak relevan dengan nilai *Tri Hita Karana*, terlalu kompleks, atau tidak menarik bagi peserta didik sekolah dasar akan dieliminasi agar tidak menurunkan keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media ini difokuskan pada kesederhanaan, keterjangkauan, dan kedekatan isi dengan kehidupan sehari-hari serta budaya lokal siswa, sehingga hasil akhir media benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Sementara itu, adapun keterbatasan pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (a) Tidak semua guru dan siswa kelas III SD memiliki keterampilan digital yang cukup untuk mengoperasikan media interaktif. Hal ini bisa menjadi kendala dalam penerapan media secara menyeluruh di Sekolah Dasar.
- (b) Pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media ini juga dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, sehingga produk yang dihasilkan secara khusus ditunjuk untuk jenjang tersebut.

- (c) Media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* dengan pendekatan *Tri Hita Karana* ini khusus dibuat berdasarkan materi IPAS tentang topik B Setiap Komponen Memiliki Peran untuk siswa kelas III sekolah dasar.
- (d) Pengembangan media interaktif berbantuan *Articulate Storyline Three* memerlukan perangkat komputer. Di beberapa sekolah dasar, terutama di daerah terpencil atau dengan infrastruktur terbatas, tidak semua siswa atau guru memiliki akses terhadap perangkat dan koneksi internet yang memadai untuk mengakses media ini secara optimal.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari adanya kesalahpahaman istilah pada penelitian ini. Berikut istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui proses yang sistematis.
- 1.8.2 *Learning engagement* merupakan keterlibatan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan belajar di sekolah, baik di luar maupun di dalam kelas, dengan menerapkan pembelajaran yang efektif.
- 1.8.3 Model ADDIE merupakan model yang didalamnya memuat lima tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

- 1.8.4 *Articulate Storyline Three* merupakan software yang memiliki fitur hampir mirip dengan *Microsoft power point* yang didalamnya sudah terdapat berbagai fitur seperti kuis dan tampilan menarik lainnya.
- 1.8.5 *Tri Hita Karana* merupakan tiga penyebab terciptanya kebahagiaan, yang terdiri dari parahyangan, pawongan dan palemahan.

