

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pengajaran supaya siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak baik serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat (Rahman , et al., 2022). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila (Hidayat et al., 2025)

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik sebagai pendidikan yang menanamkan nilai dan moral kepada siswa (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila adalah pendidikan mengenai ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan menciptakan warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, mencintai tanah air, serta memiliki semangat nasionalisme (Akhyar & Dewi, 2022).

Dalam perkembangannya, mata pelajaran ini mengalami transformasi nama yang menandai penyesuaian terhadap dinamika kurikulum pendidikan nasional. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mulai diberlakukan menggantikan PPKn sejak Juni 2022, bersamaan dengan

penerapan Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Perubahan ini didasarkan pada keputusan Mendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan Pembelajaran (Martati et al., 2023). Meskipun berganti nama, materi yang diajarkan tetap berfokus pada nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan (Anugrah & Rahmat, 2024).

Kurikulum merdeka menuntut guru untuk lebih inovatif dan reflektif dalam menyampaikan nilai-nilai pancasila agar siswa tidak hanya memahami konsepnya, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari (Kusumawati & Mardianti, 2025). Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar kerap dianggap membosankan oleh siswa karena disampaikan melalui media konvensional yang kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi siswa serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Hidayat et al., 2025). Padahal, kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Yolanda Saputra & Effendi, 2021).

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran menjadi inti dari kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang dirancang secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Syafrin et al., 2023). Pembelajaran yang efektif dan efisien membutuhkan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif agar materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Hasan et al., 2021). Media

pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta mampu merangsang pikiran dan minat siswa dalam belajar (Syafirin et al., 2023). Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan semua alat dan item yang mendukung dan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa, baik secara konvensional maupun digital (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk lebih adaptif dan kreatif dalam memanfaatkan berbagai perangkat yang tersedia. Media pembelajaran kini tidak lagi terbatas pada penggunaan buku, papan tulis, dan media konkret, tetapi juga dapat dikembangkan dalam bentuk platform berbasis teknologi yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *komputer* (Yolanda Saputra & Effendi, 2021). Teknologi memainkan peran besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Dewi & Agung, 2021). Melalui pemanfaatan perkembangan teknologi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif (Khairunnisa & Apoko, 2023). Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat, seperti media berbasis IT yang kini banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tersebut memiliki berbagai keunggulan, antara lain dapat meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa, memperjelas, dan mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, serta mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Dewantara et al., 2020).

Media pembelajaran berbasis IT merupakan media pembelajaran seperti aplikasi interaktif, video edukatif, dan simulasi berbasis komputer, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Hajar, 2024). Keunggulan lainnya, media berbasis IT mampu mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan pembelajaran yang utuh, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Syafrin et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Tegalgondo yang dilakukan peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru menggunakan beberapa metode seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas dalam menyampaikan materi. Namun kegiatan belajar masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa tampak pasif dan perlu dipancing dengan pertanyaan agar lebih aktif saat pembelajaran. Sementara itu dalam pelaksanaan pembelajaran, masih terbatas pada buku pegangan, Lembar Kerja Siswa, dan Lembar Kerja Peserta Didik. Selain itu, peneliti menemukan bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang berbicara sendiri, membuat keributan, kurangnya kerjasama dalam diskusi kelompok dan tidak mau menyelesaikan tugas hingga akhir. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Wawancara awal dilakukan dengan guru kelas IV SDN Tegalgondo. Berdasarkan hasil wawancara, sarana dan prasarana yang ada di sekolah

sudah tergolong cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran, seperti tersedianya ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, proyektor, jaringan *Wi-Fi* serta fasilitas lainnya. Namun penggunaan proyektor masih harus dilakukan secara manual sehingga guru harus menyiapkannya sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga menyampaikan bahwa tantangan utama dalam meningkatkan mutu saat proses pembelajaran adalah bagaimana mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas yang ada agar proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih modern dan interaktif. Guru kelas IV juga menjelaskan bahwa dalam perencanaan pembelajaran, guru selalu menyiapkan perangkat ajar yang ramah bagi semua siswa. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, dan pendekatan *Student-Centered Learning* melalui penggunaan LKPD. Meskipun guru telah mencoba mengkombinasikan media digital dan konvensional, penggunaan media digital masih terbatas karena keterbatasan waktu dan dukungan teknis. Kendala yang sering muncul di kelas adalah kurangnya fokus siswa ketika pembelajaran berlangsung, siswa yang berbicara dengan teman, dan membuat keributan. Siswa juga kurang aktif dalam diskusi kelompok dan ketika presentasi di depan kelas. Guru juga mengungkapkan bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi hak dan kewajiban. Kesulitan tersebut muncul karena siswa cenderung sulit membedakan antara hak dan kewajiban yang harus dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, beberapa siswa memahami hak sebagai sesuatu yang selalu harus diterima, tetapi belum sepenuhnya menyadari bahwa setiap hak disertai dengan

kewajiban yang juga harus dilakukan. Selain itu, contoh-contoh abstrak dalam buku teks masih sulit dipahami oleh siswa kelas IV yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Sementara itu, dari sisi siswa, karakteristik dan kebutuhan pembelajaran menunjukkan bahwa mereka memerlukan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Di dalam kelas, kondisi fisik dan media pembelajaran masih terbatas, interaksi siswa masih pasif, dan penggunaan media digital belum dioptimalkan.

Kurangnya variasi dalam media dan metode pembelajaran yang diterapkan guru di kelas membuat siswa kurang antusias dan kurangnya keterlibatan siswa saat pembelajaran. Meski sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung, seperti proyektor LCD dan akses internet yang cukup baik, tetapi penggunaan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal (Indriyanti et al., 2025). Kondisi tersebut tentu belum sesuai dengan kondisi ideal yang diharapkan. Berdasarkan teori konstruktivisme, proses pembelajaran akan lebih berarti jika siswa aktif terlibat dalam membentuk pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi langsung (Suryana et al., 2022). Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran sebagai bentuk adaptasi terhadap kemajuan teknologi (Anwar et al., 2025).

Keadaan ini mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran, terutama dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kemajuan zaman dan karakteristik siswa saat ini (Indriyanti

et al., 2025). Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan kreativitas dalam merancang dan menerapkan pendekatan juga media pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami siswa (Yolanda Saputra & Effendi, 2021).

Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan menjadi peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Melati et al., 2023). Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline* (Setyawan & Olivia, 2025). *Articulate Storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membuat presentasi. Meskipun memiliki fungsi yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, aplikasi ini menawarkan lebih banyak fitur yang memungkinkan pembuatan presentasi yang lebih kreatif (Zahara et al., 2024). *Articulate Storyline* ini berfungsi untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan berbagai jenis konten, seperti teks, grafik, gambar, suara, animasi, dan video dalam satu tampilan. Penggunaan aplikasi ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga cocok bagi siswa dengan gaya belajar auditori maupun visual. Selain itu, *software* ini mudah diakses melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). Penggunaan teknologi ini terbukti dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Setyawan & Olivia, 2025).

Untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu pendekatan *Joyful Learning* atau pembelajaran menyenangkan, pendekatan

ini merupakan pendekatan yang dapat meningkatkan antusias dan partisipasi siswa saat proses pembelajaran (Yunus et al., 2025). *Joyful learning* menyediakan cara belajar yang asik, di mana siswa diajak untuk belajar sembari bermain, yang berarti proses pembelajaran disajikan dalam suasana yang menggembirakan, melalui pembelajaran menyenangkan diharapkan dapat menciptakan minat, kreativitas siswa secara optimal, sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Alamsyah & Ahwa, 2020).

Mengingat karakteristik siswa kelas IV yang umumnya masih senang bermain (Windawati & Koeswanti, 2021). Integrasi antara media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dengan pendekatan *Joyful Learning* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa, yang tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara langsung (Ariowibowo et al., 2024).

Meskipun telah banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan pendekatan *Joyful Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi hak dan kewajiban, masih jarang dilakukan. Kurikulum Merdeka menuntut adanya transformasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pemanfaatan teknologi yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Kebijakan ini mengharuskan guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang

inovatif, interaktif, dan mampu memfasilitasi pembelajaran yang bermakna.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara optimal, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memerlukan pemahaman nilai-nilai yang mendalam bukan sekedar hapalan. Celah ini menjadi urgensi dilakukannya penelitian ini.

Media berbasis *Articulate Storyline* memiliki tampilan serupa dengan *PowerPoint*, namun menawarkan fitur yang lebih lengkap. *Articulate Storyline* menyediakan berbagai keunggulan, seperti penambahan karakter, beragam jenis kuis, penyisipan tautan (URL), tombol interaktif, serta penggunaan *layer* untuk memisahkan onjek secara lebih terstruktur. Aplikasi ini juga dilengkapi *trigger* yang berfungsi mengarahkan tombol ke bagian tertentu sesuai kebutuhan. Perangkat lunak ini berbentuk *scene* dan *slide* serta menyediakan fitur audio, video, gambar, karakter, dan tautan dari website, sehingga materi disajikan secara lebih menarik dan informatif. Kelengkapan fitur tersebut memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar auditori maupun visual, sehingga pemahaman materi dapat meningkat. *Articulate Storyline* juga dapat diakses secara daring maupun luring karena hasil publikasi dapat dibuka melalui web, LMS, CD, maupun file word. Dengan demikian produk yang dihasilkan dapat digunakan pada PC, laptop, maupun smartphone.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dipadukan dengan pendekatan *Joyful Learning* pada Pendidikan Pancasila materi hak

dan kewajiban sebagai warga negara. Integrasi antara tiga elemen utama yang belum banyak diteliti secara bersamaan dalam satu kesatuan sistem pembelajaran. Penelitian sebelumnya hanya fokus pada teknologi *Articulate Storyline* dan mata pelajaran, atau fokus pada pendekatan dan mata pelajaran tanpa memanfaatkan teknologi. Integrasi ketiga elemen dalam penelitian dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan holistik. Kemudian adanya kuis interaktif yang dikerjakan secara kelompok dan individu yang pengerjaannya ditampilkan di LCD proyektor, sehingga memudahkan guru untuk memantau aktivitas siswa, menciptakan pembelajaran yang kompetitif, dan langsung mengetahui nilai siswa, sedangkan pada penelitian terdahulu, kuis hanya bisa dikerjakan pada masing-masing perangkat, sehingga guru harus melihat perangkat masing-masing siswa untuk mengetahui nilai siswa.

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang akan dikembangkan ini, didalamnya terdapat kuis yang dibuat menggunakan aplikasi *Blooket* dan *Wayground*. *Blooket* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang bisa dikerjakan secara individu maupun kelompok, sedangkan pada penelitian ini yang digunakan adalah kuis kelompok. Kemudian, *Wayground* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik seperti avatar, *leadboard*, tema, musik, tenggat waktu, dan umpan balik langsung yang dapat menumbuhkan antusias dan motivasi belajar siswa. Melalui media ini, siswa tidak hanya memahami materi secara

kognitif, tetapi juga terlibat aktif dalam suasana belajar yang menantang dan bermakna (Zainuddin et al., 2020). Kuis ini berbentuk *paper mode*, yang dimana setiap siswa akan mendapatkan *Q-Cards* yang akan digunakan untuk menjawab kuis, yang kemudian jawabannya akan di scan oleh guru, dan hasilnya akan terlihat pada proyektor.

Konsep *Joyful Learning* yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* melalui tiga strategi utama. Pertama, penyajian konten yang menarik dan menyenangkan, media dirancang dengan memanfaatkan fitur visual dan multimedia *Articulate Storyline*, seperti animasi, gambar ilustrasi, ikon interaktif, *Sound Effect*, dan warna yang cerah. Tampilan slide yang menyerupai permainan dan penyisipan audio dan latar musik membuat siswa merasa sedang bermain sambil belajar. Penyajian visual yang menarik berfungsi menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa, sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang mampu memusatkan fokus dan membangkitkan minat belajar siswa. Kedua, integrasi unsur gamifikasi melalui kuis *Blooket* dan *Wayground* atau *Quizizz Paper Mode*, salah satu ciri utama *Joyful Learning* adalah adanya aktivitas menyenangkan yang menyerupai permainan. Integrasi strategi ini dilakukan melalui penggunaan avatar, papan peringkat (*Leadboard*), timer, musik, dan tema kuis yang memunculkan suasana kompetitif tetapi tetap menyenangkan. Sistem *Q-Cards* dalam *Paper Mode*, di mana siswa memindai kode untuk menjawab sehingga menimbulkan pengalaman baru. Hasil jawaban ditampilkan langsung melalui LCD proyektor, memberikan rasa keterlibatan dan kegembiraan ketika melihat skor mereka secara *real-*

*time*. Model permainan yang memotivasi bukan menekan, sehingga siswa merasa tertantang untuk mencoba, bukan takut salah. Ketiga, interaksi yang mendorong keaktifan dan partisipasi siswa, prinsip *Joyful Learning* mengharuskan siswa terlibat aktif dalam proses belajar, tidak hanya menerima informasi. Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan setelah melihat video pembelajaran yang ditampilkan, siswa akan mengerjakan LKPD baik secara individu maupun kelompok, siswa secara bergantian juga akan mencoba mengoprasasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Melalui kuis *Wayground* atau *Quizizz Paper Mode* siswa terlibat langsung dalam proses belajar, tidak hanya mendengarkan guru, tetapi aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” diperoleh kesimpulan yang menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline* berhasil menciptakan pembelajaran yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, audio, dan kuis interaktif, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dan mengikuti pembelajaran hingga selesai dengan antusias. Media *Articulate Storyline* layak digunakan untuk membantu guru kelas V SD dalam menyampaikan materi ekosistem dan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli materi yang memperoleh skor 81% dengan kategori sangat baik, serta validasi dari ahli

media yang memperoleh skor 78% dengan kategori sangat baik. Kedua hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Penelitian lainnya oleh (Zahara et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024” hasilnya menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* telah berhasil dilaksanakan. Penilaian kelayakan dari ahli materi memperoleh skor 81,3% dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan ahli media memberikan penilaian 88% dengan kategori yang sama. Secara keseluruhan, media interaktif ini berada pada kategori “Sangat Layak” dengan nilai akhir 84,65%. Uji kepraktisan melalui angket praktisi pendidikan menunjukkan skor 83%, sehingga dinyatakan “Sangat Praktis”. Efektivitas media juga terlihat dari hasil pretest dan posttest siswa. Nilai pretest sebesar 55% menunjukkan kategori “Tidak Efektif”, namun setelah penggunaan media, hasil posttest meningkat menjadi 95% dengan kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Diharapkan bahwa media ini akan membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mengaitkan siswa dengan kehidupan sehari-hari. Ini juga akan membantu dan memudahkan pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban sebagai warga sekolah. Dengan demikian peneliti akan

melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dengan Pendekatan *Joyful Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dengan Pendekatan *Joyful Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar?”.

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan pendekatan *Loyful Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

1. Konstruk (tampilan)
  - a. Pada halaman pertama terdapat cover dengan tombol “Masuk”
  - b. Pada halaman 2 setelah tombol start di klik terdapat *scene* login untuk memasukkan nama dan nomor absen siswa
  - c. Pada halaman ketiga setelah login terdapat petunjuk penggunaan media
  - d. Pada halaman keempat terdapat menu pilihan yang bisa dipilih

sesuai kebutuhan, seperti informasi, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis

- e. Setelah di klik informasi, akan muncul informasi pengembang media pembelajaran
- f. Setelah di klik materi pembelajaran, akan muncul beberapa pilihan materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah
- g. Pada menu video pembelajaran yang di klik akan ditayangkan tentang penjelasan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah
- h. Pada menu kuis yang di klik maka akan muncul pilihan kuis kelompok dan kuis individu. Kuis kelompok menggunakan platform *Blooket*, yang apabila tombol “Kuis Kelompok” di klik akan menuju halaman *Blooket*, kuis tersebut dikerjakan secara live dan akan ditampilkan di LCD Proyektor. Kemudian kuis individu menggunakan platform *Quizizz* dengan *Paper Mode* yang nantinya cara pengerjaannya melalui kertas yang berisi kode *Q-Cards* dan skor yang akan tertera di proyektor
- i. Kertas berisi *Q-Cards* menggunakan kertas A4. Kertas siswi berwarna merah muda, sedangkan kerta siswa berwarna hijau
- j. Media dilengkapi dengan musik latar

## 2. Konten (isi)

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 Tentang Capaian Pembelajaran pada

Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Menengah pada kurikulum merdeka capaian pembelajaran di sesuaikan dengan fase pendidikan dimana kelas IV termasuk dalam fase B sehingga materi yang digunakan pada pengembangan media ini adalah materi dari pembelajaran Pendidikan Pancasila akan tetapi peneliti hanya memfokuskan pada materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah saja. Capaian pembelajaran pendidikan pancasila sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 CP, TP, dan IPTP**

| <b>Capaian Pembelajaran</b>   | <b>Tujuan Pembelajaran</b>  | <b>Indikator ketercapaian Tujuan Pembelajaran</b>   |
|---|---|---|
| Mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan menerapkan hak yang didapatkan dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah | Peserta didik mampu mengidentifikasi hak yang didapatkan dan kewajiban sebagai warga sekolah (C1) | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah (C1)</li> <li>2. Peserta didik mampu menentukan antara hak dan kewajiban sebagai warga sekolah (C3)</li> <li>3. Peserta didik mampu mengaitkan materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (C4)</li> <li>4. Peserta didik mampu menerapkan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah (P2)</li> </ol> |

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan pendekatan *Joyful Learning* ini memiliki hal yang penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN

Tegalondo:

1. Bagi sekolah

Dapat dijadikan contoh praktik baik dalam pemanfaatan teknologi pendidikan yang sesuai dengan fasilitas sekolah

2. Bagi guru

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif
- b. Mempermudah guru dalam menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah

3. Bagi siswa

- a. Menghadirkan pengalaman belajar yang selaras dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang gemar bermain.
- b. Membantu siswa memahami konsep hak dan kewajiban sebagai warga sekolah secara menyenangkan

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pada penelitian dan pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan dari produk yang dikembangkan. Asumsi dari penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan pendekatan *Joyful Learning* ini yaitu:

1. Guru mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.
2. Siswa mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
3. Tersedianya fasilitas teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media interaktif ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini hanya dikhususkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban sebagai warga negara.
2. Media ini dikembangkan hanya untuk kelas IV SDN Tegalgondo.

## G. Definisi Operasional

Untuk memperjelas makna istilah yang digunakan dalam penelitian, diperlukan definisi operasional yang secara konseptual menggambarkan karakteristik variabel yang dikembangkan. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengendali yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat menentukan pilihan sesuai kebutuhan untuk melanjutkan proses pembelajaran.

### 2. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran dan digunakan untuk menyajikan materi secara menarik. Berbasis *e-learning*, aplikasi ini mampu menghasilkan proyek pembelajaran berbentuk *storyline* dengan mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti visual, audio, dan audivisual.

### 3. *Joyful Learning*

*Joyful learning* adalah suatu sistem proses belajar dengan cara yang menyenangkan. Dirancang untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara optimal sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang berarti dan menyenangkan.

### 4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan warga negara, mengerti hak dan kewajiban berbangsa, mencintai tanah air, serta memiliki semangat nasionalisme Indonesia.

