

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 berdampak pada berbagai aspek, termasuk Pendidikan [1]. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing secara global salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai sejak dini adalah kemampuan membaca, yang berperan penting dalam memahami informasi dan meningkatkan wawasan.

Namun, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca, baik dari segi pemahaman teks maupun minat membaca. Pembelajaran membaca di sekolah sering kali masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga menyebabkan peserta didik cepat bosan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran membaca agar lebih menarik dan efektif [2].

Salah satu Solusi yang dapat di terapkan adalah penggunaan media pembelajaran membaca interaktif menggunakan Articulate Storyline. Articulate Storyline memungkinkan pembuatan buku digital interaktif, yang menyajikan teks, gambar, suara, dan animasi dalam suatu platform. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik serta membantu guru dalam mengoptimalkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran [3]. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran membaca interaktif menggunakan Articulate Storyline sebagai inovasi dalam dunia Pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran membaca yang menarik

dan efektif untuk anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas dan agar hasil pembahasan lebih terperinci dan tidak melebihi batasan. Penulis membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang di kembangkan adalah media pembelajaran membaca interaktif menggunakan Articulate Storyline.
2. Sasaran pengguna media ini adalah untuk anak usia dini.
3. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak melalui fitur interaktif seperti animasi, suara, dan kuis sederhana.
4. Penelitian ini hanya mencakup tahap desain dan pengembangan media, tidak mencakup efektivitas penggunaan media dalam jangka Panjang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran membaca interaktif menggunakan Articulate Storyline yang menarik dan sesuai untuk anak usia dini.
2. Menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* untuk anak usia dini.

- b. Menambah wawasan bagi akademisi dan peneliti mengenai desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
- 2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru:
Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, sehingga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.
 - b. Bagi Anak usia Dini:
Membantu anak-anak dalam mengenal dan mengembangkan kemampuan membaca dengan pendekatan yang menyenangkan melalui elemen visual, audio, dan interaksi yang menarik.
 - c. Bagi Orang Tua:
Memberikan solusi bagi orang tua untuk mendukung pembelajaran membaca anak di rumah dengan media yang menarik dan mudah digunakan.
 - d. Bagi Pemerintah atau Institusi Pendidikan:
Mendukung program peningkatan literasi anak usia dini sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui pemanfaatan teknologi modern.