

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif dirancang untuk mendorong peningkatan semangat belajar, keterampilan, dan ketertarikan siswa melalui kegiatan belajar aktif berbasis komputer, dengan memanfaatkan elemen visual, audio, teks, grafis, serta video dan animasi yang disesuaikan dengan selera dan ketertarikan siswa (Masdar Limbong et al. 2022). Kehadiran media ini mendukung beragam pendekatan pembelajaran siswa, baik yang memiliki kecenderungan belajar secara auditori, visual, maupun kinestetik. Tujuannya adalah memberikan ruang bagi siswa untuk memilih media yang paling cocok dengan gaya belajar, aspirasi, dan tingkat kemampuan mereka. Media pembelajaran mencakup segala bentuk materi yang menciptakan situasi kondusif bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau nilai-nilai tertentu. Dalam konteks ini, pendidik, materi ajar, serta lingkungan belajar berperan sebagai media itu sendiri. Pengertian media dalam proses pendidikan kerap dihubungkan dengan alat grafis, fotografis,

atau teknologi digital yang dipakai untuk mengakses, mengevaluasi, dan menyusun kembali informasi baik secara visual ataupun verbal.

Pembelajaran interaktif ialah metode pengajaran yang menitikberatkan pada partisipasi aktif antara pengajar dan peserta didik melalui proses interaksi langsung. Tujuan utama dari pemanfaatan media pembelajaran interaktif adalah untuk memperkaya pengalaman belajar serta merangsang kreativitas dan inovasi guru dalam merancang pembelajaran. Penerapan media ini memberikan berbagai keunggulan, seperti memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kemampuan mereka atau secara kolaboratif dalam kelompok kecil, serta meningkatkan efisiensi penyampaian materi ajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Secara umum, media pembelajaran interaktif bisa diartikan dengan perangkat ataupun sarana yang diciptakan untuk menunjang proses belajar melalui penyampaian informasi atau pesan dari materi yang disediakan sembari melibatkan partisipasi aktif penggunanya.

b. Fungsi Media Interaktif

Media interaktif memiliki beberapa fungsi utama dalam proses pendidikan, yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memotivasi siswa, serta mempermudah pemahaman konsep.

1. Meningkatkan Pemahaman dan Retensi

Media pembelajaran memudahkan siswa saat memahami dan mengingat berbagai konsep yang abstrak atau kompleks dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual, audio, atau multimedia. Munawir, Rofiqoh, & Khairani, (2024) mengatakan penggunaan media pembelajaran oleh tenaga pengajar berpotensi besar dalam memperdalam pemahaman siswa, terutama melalui penyajian pengalaman belajar yang menyenangkan, karena perangkat interaktif seperti permainan edukatif dan tayangan interaktif kerap mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, menunjukkan bahwa media yang melibatkan elemen visual dan audio bisa membantu siswa mengerti materi lebih dalam sebab mereka mampu melihat contoh dan simulasi secara langsung.

2. Memotivasi dan Menarik Perhatian Siswa

Media pembelajaran bisa memotivasi siswa agar lebih aktif terlibat pada proses belajar karena penyampaian materi yang lebih menarik dan variatif. Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam, (2024) mengatakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran berpengaruh besar terhadap pencapaian akademik mereka dalam mata pelajaran tertentu. Penggunaan media interaktif seperti video dan animasi

membantu meningkatkan perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik pada materi yang disampaikan. Hal tersebut cukup krusial khususnya untuk siswa sekolah dasar, yang cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek.

3. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Habibah, Murtini, & Murwaningsih, (2019) mengatakan bahwa capaian tujuan pendidikan dapat diraih dengan memberikan dorongan serta fasilitasi terhadap proses belajar siswa. Mutu pendidikan terlihat dari jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas serta pencapaian akademik peserta didik. Media pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjalani proses belajar secara mandiri di luar lingkungan sekolah, terutama melalui sarana digital yang bisa diakses tanpa batasan waktu maupun tempat. Media berbasis aplikasi dan modul digital memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, mengulang bagian yang belum dipahami, serta belajar sesuai kecepatan masing – masing.

4. Mengoptimalkan Waktu dan Tenaga Pendidik

Menggunakan media pembelajaran, guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan konsep berulang kali karena siswa dapat mengakses materi yang sudah dibuat sebelumnya. Media pembelajaran digital membantu guru dalam menyampaikan materi

secara lebih efisien dan terstruktur. Jadi dalam penyampaian dikelas siswa bisa memanfaatkan waktu yang ada dalam menyerap ilmu yang disampaikan.

5. Mengaktifkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif, bukan sekadar menjadi penerima informasi pasif, namun juga menjadi peserta yang aktif terlibat pada proses belajar. Media yang dirancang interaktif, seperti media berbasis simulasi atau game edukatif, membantu siswa untuk belajar dengan melakukan (*learning by doing*), sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang berlangsung bisa menjadi pembelajaran 2 arah, siswa dan guru saling berinteraksi, guru pun dapat melihat mana siswa yang paham dan kurang paham.

c. Kelebihan Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a. Nisa' and Aryanti, (2023) berpendapat bahwasanya media interaktif bisa menaikkan motivasi siswa, membantu siswa agar lebih termotivasi dan mengarah pada tujuan serta tepat. Dapat ditarik simpulan bahwasanya media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara. Hal tersebut

menjadikan siswa lebih aktif serta terlibat pada proses pembelajaran.

- b. Gulo and Harefa, (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif bisa menyediakan pengalaman belajar yang menyerupai situasi nyata, sehingga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Keunggulan dari media ini mencakup tingkat fleksibilitas yang tinggi, kesesuaian dengan kondisi siswa, serta kemampuannya untuk menyimulasikan objek yang sulit dihadirkan secara langsung di ruang kelas. Media interaktif juga dinilai mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih individual dan optimal.
- c. Marni Swasti and Suanto, (2022) media interaktif menjadikan siswa bisa berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran melalui potensi yang mereka miliki, sekaligus menerima umpan balik langsung dari materi yang disajikan. Disimpulkan bahwa media interaktif memungkinkan siswa menerima respon secara instan, yang memungkinkan mereka mengidentifikasi kekeliruan dan memperbaiki pemahaman secara langsung saat itu juga.

2. Articulate Storyline

a. Pengertian *Articulate Storyline*

Maharani, (2024) menyatakan bahwa AS adalah perangkat lunak yang berguna menjadi media untuk menampilkan dan menyampaikan informasi. AS dirancang sebagai platform e-learning yang memungkinkan pembuatan materi ajar interaktif dengan antarmuka yang menyerupai PowerPoint. Perangkat lunak ini dikenal karena kemudahan penggunaannya serta pendekatan instruksional yang intuitif, yang mendukung pengguna dalam menyusun CD pembelajaran, halaman web pribadi, maupun dokumen teks, baik dalam format daring maupun luring.

AS juga berperan sebagai alat pemrograman yang dapat digunakan untuk demonstrasi, komunikasi, maupun keperluan presentasi. Selain itu, AS berfungsi sebagai pembuat konten multimedia yang memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti gambar, teks, suara, ilustrasi grafis, video, dan animasi ke dalam materi ajar interaktif. Berdasarkan uraian tersebut, perangkat lunak media interaktif ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, di mana Articulate Storyline dapat diandalkan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif yang menarik layaknya presentasi PowerPoint.

b. Kelebihan *Articulate Storyline*

- a. Putri, Heleni, & Murni, (2022) berpendapat bahwa kelebihan dari aplikasi ini terletak pada tingkat kemudahan dalam pengoperasiannya, karena tidak memerlukan penggunaan bahasa pemrograman atau penulisan skrip saat proses perancangan. Seluruh perintah dapat dijalankan melalui menu pemicu, sehingga mempermudah pengguna dalam menyusun konten pembelajaran yang bersifat interaktif. Disimpulkan bahwa AS memiliki antar muka yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga memudahkan pengguna, terutama guru, dalam mengoperasikannya tanpa memerlukan keahlian pemrograman.
- b. Irfan and Effendi, (2023) berpendapat bahwa *Articulate Storyline* juga dapat mendorong peningkatan kreativitas pendidik dalam merancang media ajar yang bersifat komunikatif dan interaktif, sekaligus memperkuat semangat belajar serta capaian akademik siswa. Disimpulkan bahwa media interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline* bisa menaikkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.
- c. Syam, Hakim, & Harmansyah, (2023) berpendapat bahwa penggunaan *Articulate Storyline* akan mempermudah siswa dalam memahami materi karena bisa diakses kapan saja dan berulang-ulang. Ditarik simpulan bahwasanya media pembelajaran yang

dibuat dengan *Articulate Storyline* bisa diakses kapan saja dan di mana saja, menjadikan siswa bisa belajar secara mandiri sejalan atas kecepatan dan waktu mereka sendiri.

c. Cara penggunaan *Articulate Storyline*

Mengedit dapat pada web aplikasi, pada menu proyek di *articulate storyline* dimulai dengan membuat proyek baru atau mengimpor dari PowerPoint, kemudian menambahkan slide sebagai halaman pembelajaran. Setiap slide, dapat menyisipkan teks, gambar, video, audio, serta elemen interaktif seperti tombol, kuis, dan trigger untuk mengatur logika interaksi. Gunakan fitur **Layers**, **States**, dan **Variables** untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan adaptif. Setelah konten selesai dibuat, proyek dapat dipreview untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan baik, lalu dipublikasikan ke format HTML5 atau SCORM agar dapat digunakan di berbagai perangkat atau LMS.

3. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman Siswa

Istilah 'pemahaman' merujuk pada kapasitas dalam menangkap makna dari materi yang sedang dipelajari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemahaman diartikan dengan proses menguasai informasi secara tepat. Menurut Warizal, (2020), peserta didik yang memiliki pemahaman bisa menjelaskan materi yang sudah dipelajari

dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pemahaman berada pada tingkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan sekadar mengetahui; pengetahuan menjadi landasan utama untuk mencapai tingkat pemahaman tersebut. Santoso, (2017) menyatakan bahwa pemahaman termasuk dalam ranah Taksonomi Bloom, yang dimaknai sebagai kemampuan memahami arti dari informasi yang sedang dianalisis. Dengan kata lain, pemahaman adalah proses mengerti makna dari topik yang sedang dikaji. Setiawan and Basyari, (2017) mengemukakan bahwa pemahaman merupakan tahapan kecakapan yang menuntut siswa untuk benar-benar memahami isi materi, termasuk menangkap pesan secara akurat, menyajikan kembali informasi dalam berbagai bentuk tanpa mengubah arti, serta memahami hubungan dasar antara fakta dan konsep.

Sesuai uraian tersebut, dapat ditarik simpulan bahwasanya pemahaman ialah sebuah tingkat kemampuan dalam proses belajar yang melibatkan penyerapan makna dari materi yang dipelajari. Pemahaman bukan sekadar mengetahui, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menginterpretasikan, mengomunikasikan, dan mengaitkan informasi tanpa mengubah maknanya. Sebagai bagian dari Taksonomi Bloom, pemahaman menuntut siswa untuk tidak hanya menerima informasi,

tetapi juga mampu menempatkannya dalam berbagai konteks dan melihat keterkaitan antar konsep secara logis dan tepat.

b. Indikator Pemahaman Siswa

Menurut Rahayu and Pujiastuti, (2018) pemahaman siswa dapat diukur melalui beberapa indikator berikut:

a. Menyatakan ulang konsep

Siswa dapat dikatakan paham apabila mampu mengungkapkan kembali konsep dengan kata-kata sendiri. Konsep yang dimaksud adalah materi yang sudah disampaikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung, bagaimana siswa menerima kalimat – kalimat yang dikatakan oleh guru dari langsung atau dari media pembelajaran yang digunakan dapat diulang kembali menggunakan kata – katanya sendiri dan disampaikan pada siswa lain atau pada guru.

b. Mengklasifikasikan objek

Siswa dapat dikatakan paham apabila mampu mengelompokkan objek berdasarkan sifat-sifat tertentu. Objek yang dimaksud adalah point yang disampaikan oleh guru, dimana penjelasan dan maksud dari yang disampaikan dapat di katakan oleh siswa melalui tanya jawab saat pembelajaran berlangsung.

c. Memberi contoh dan non-contoh

Siswa dapat dikatakan paham apabila mampu memberikan contoh yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan konsep. ini dapat bersifat luas tergantung dari materi yang disampaikan, siswa dapat menyebutkan contoh dari konsep materi maupun yang tidak termasuk dari konsep yang dimaksud.

d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi

Siswa dapat dikatakan paham apabila dapat menggambarkan konsep melalui diagram, grafik, atau bentuk lain. Ini bisa dilihat dari bagaimana siswa membaca sebuah gambar atau mungkin grafik yang ada pada materi tertentu.

e. Mengembangkan syarat perlu dan cukup

Siswa dapat dikatakan paham apabila mampu memahami kondisi yang diperlukan dan cukup untuk suatu konsep. dapat diartikan sebagai pengembangan dari materi yang disampaikan, siswa bisa mengembangkan dari pengetahuan mereka sendiri.

f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih operasi yang sesuai

Siswa dapat dikatakan paham apabila mampu menerapkan konsep dalam situasi yang relevan. Bisa diartikan apabila guru menjelaskan contoh siswa dapat mengatakan konsep dari penjelasan guru.

g. Mengaitkan berbagai konsep

Siswa dapat dikatakan paham apabila mampu mengaitkan konsep yang satu dan yang lain. Artinya saat guru menjelaskan dan menanyakan kembali dalam satu kalimat, siswa bisa mengaitkan konsep yang sama dengan konsep lainnya, jadi dari berbagai konsep tadi dijelaskan dalam satu kalimat yang saling terhubung.

c. Indikator Penilaian Pemahaman Siswa

Yulianah, Ni'mah, and Rahayu, (2020) menyatakan dalam pemahaman konsep materi ada beberapa indikator penilaian dalam pemahaman siswa dapat dilihat dari:

a. Kesesuaian Jawaban dengan Materi

Dapat dilihat dari apakah jawaban siswa sesuai dengan konsep atau isi materi yang sudah diajarkan oleh guru.

b. Kemampuan Menjelaskan Ulang

Dapat dilihat dari siswa mampu mengungkapkan kembali isi materi dengan kata – kata nya sendiri.

c. Kemampuan Memberi Contoh

Dapat dilihat dari siswa mampu memberikan contoh dan membedakan hal yang termasuk dan tidak termasuk dalam suatu materi yang sudah disampaikan.

d. Kemampuan Menghubungkan Konsep

Siswa dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman atau pengetahuan lain yang relevan.

e. Kemampuan Menerapkan Konsep

Siswa mampu menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam konteks baru atau penyelesaian dalam suatu masalah.

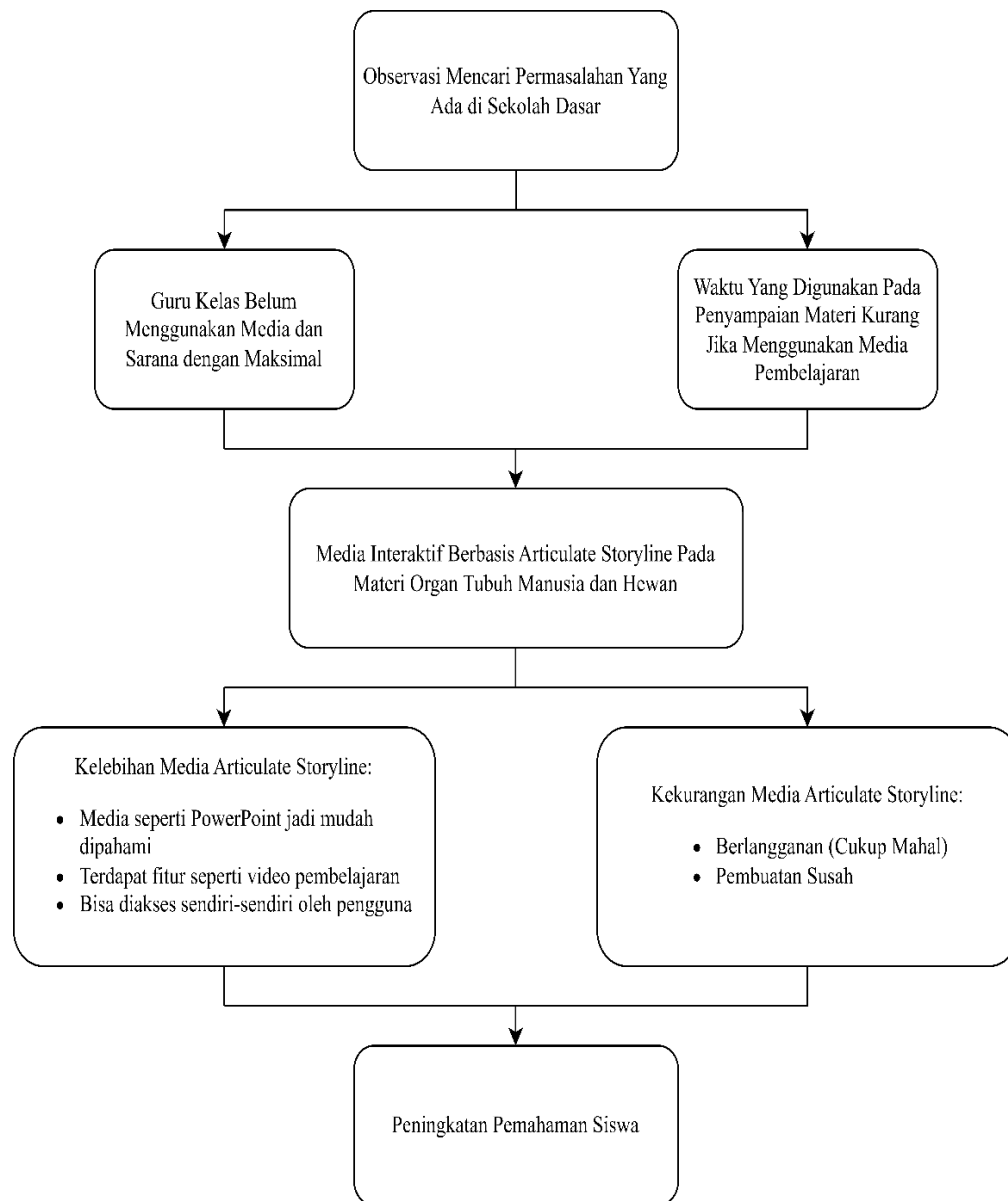
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir disini menjelaskan mengapa penelitian ini dibuat. Dimulai dari observasi dan pengisian angket pada wali kelas di SDN Terung. Pada angket yang terisi didapatkan bahwa siswa kelas 5 di SDN Terung Kabupaten Magetan belum menggunakan media pembelajaran interaktif, ini menjawab hasil observasi pada nilai siswa di pelajaran IPA masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Siswa yang berjumlah 25 diantaranya 13 siswa perempuan dan 12 siswa laki – laki, diantara siswa siswi pasti ada yang kurang paham pada materi yang disampaikan oleh guru mereka, setelah adanya wawancara disimpulkan kurangnya pemahaman siswa dikarenakan proses pembelajaran yang kadang hanya satu arah, kurangnya interaksi guru dan siswa, kurangnya pemanfaatan sarana yang ada, dan waktu pembelajaran yang singkat. Disini peneliti mengambil judul efektivitas media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap peningkatan pemahaman pada

materi organ tubuh manusia dan hewan siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan pra eksperimen dimana hanya menggunakan 1 kelas sebagai objek penelitian, pada awal penelitian disebarkan soal pretest berjumlah 20 soal, kemudian dilakukan treatment atau perlakuan menggunakan media *articulate storyline*, yang terakhir peneliti menyebarkan soal posttest yang sudah diberi jarak pertemuan dari pretest. Penelitian ini ditujukan guna mengetahui apakah media interaktif yang digunakan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa kelas V di SDN Terung. Pemahaman siswa bisa dilihat dari interaksi pada saat pembelajaran berlangsung dan hasil peningkatan pada nilai pretest ke posttest. Hasil dapat dilihat setelah diolah menggunakan SPSS yang sudah di uji.

Proses penelitian ini akan menjelaskan tentang Efektivitas Media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Peningkatan Pemahaman Pada Materi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Siswa Kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan. Dari kajian penelitian relevan yang sudah dijelaskan, maka kerangka berpikir yang digunakan adalah:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Sesuai kerangka berpikir, maka bisa dirumuskan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh keefektifan yang signifikan antara penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap peningkatan pemahaman pada materi organ tubuh manusia dan hewan siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan.

H_0 : Tidak ada keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap peningkatan pemahaman pada materi organ tubuh manusia dan hewan siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan.

H_1 : Ada keefektifan penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap peningkatan pemahaman pada materi organ tubuh manusia dan hewan siswa kelas V SDN Terung Kabupaten Magetan.