

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

###### a) Definisi Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Menurut Saski, N.H. dan Tri, S. (2021), *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak sistem e-learning yang berfungsi sebagai pembantu pembelajaran dengan desain interaktif. Publikasi *Articulate Storyline* berformat.swf dan.exe, yang membuatnya mudah disimpan di komputer. *Articulate storyline* adalah program yang memiliki fitur mirip dengan *Microsoft PowerPoint* dan dapat dirancang secara *offline*, membuatnya lebih mudah bagi pemula.

*Articulate storyline* memiliki fitur tambahan yang dapat meningkatkan interaksi peserta didik. Slide yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Rianto, 2020). *Articulate storyline* digunakan untuk mempresentasikan informasi dengan tujuan pengguna. Pembelajaran yang menarik dapat dibuat dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni dalam membuat presentasi. Dengan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline*, pembelajaran menjadi terarah dan efektif, dan peserta didik menjadi aktif dan antusias (Pratama, 2018).

Guru harus membuat materi pembelajaran baru yang sesuai dengan tren saat ini dan membuat presentasi yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Ini akan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara efektif dalam pendidikan mereka karena tampilannya menarik dan nyaman bagi peserta didik (Akhililia dkk. 2024). Karena membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi, aplikasi ini jarang digunakan dalam pembuatan multimedia. Terlepas dari kekurangannya, ada kelebihan, seperti kemudahan melakukan fungsi trigger atau navigasi melalui tombol tanpa perlu pengkodean yang sulit. Disarankan untuk pemula yang ingin belajar membuat aplikasi ini.

## **b) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Articulate***

### ***Storyline***

Media pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan salah satu teknologi interaktif yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital. Menurut Syam dkk. (2023), media ini memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaannya di lingkungan pendidikan.

#### **1. Kelebihan *Articulate Storyline***

- a) *Articulate Storyline* memudahkan guru dalam merancang dan menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif. Materi yang disampaikan menjadi lebih menarik

dan mudah dipahami oleh peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau berbasis proyek.

- b) Media ini juga sangat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi, karena konten yang disajikan cenderung praktis, komunikatif, dan dapat diakses secara fleksibel.
- c) Salah satu keunggulan teknisnya adalah kemampuan untuk membagikan hasil pembelajaran melalui tautan (link) yang dapat diakses kapan saja oleh peserta didik. Hal ini menjadikan media ini efisien dan fleksibel dalam mendukung pembelajaran mandiri.

## 2. Kekurangan Articulate Storyline

- a) Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan belajar mandiri secara optimal. Oleh karena itu, mereka tetap memerlukan pendampingan atau bimbingan dari guru saat menggunakan media ini agar proses belajar berjalan efektif.
- b) Dalam praktiknya, media *Articulate Storyline* kadang mengalami kendala teknis seperti waktu pemuatan (loading time) yang cukup lama saat berpindah antar slide. Hal ini bisa mengganggu kelancaran proses belajar, terutama bila digunakan dalam sesi pembelajaran yang bersifat sinkron.
- c) Karena media ini berbasis online, dibutuhkan koneksi internet yang stabil dan memadai. Ketika jaringan internet

lemah atau tidak tersedia, akses terhadap media menjadi terhambat, yang pada akhirnya dapat mengurangi efektivitas penggunaannya.

## **2. Model Pembelajaran PJBL**

### **a) Definisi Model Pembelajaran PJBL**

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan yang bersifat menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri. Model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, menggali kreativitas, menumbuhkan ide-ide orisinal, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Dalam implementasinya, pembelajaran berbasis proyek dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses penyelesaian masalah melalui kegiatan proyek yang terstruktur. Proses ini memberi mereka kesempatan untuk mengalami langsung tahapan perencanaan dan pelaksanaan suatu proyek, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Hapsari dkk., 2019).

Menurut Suardika dkk. (2021), *Project Based Learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menyusun dan menyelesaikan proyek yang relevan dengan kehidupan masyarakat atau lingkungan sekitar. Model ini tidak hanya bertujuan menyelesaikan permasalahan, tetapi juga

menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian dalam diri peserta didik. Selain itu, PjBL terbukti sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, terutama dalam konteks pembelajaran yang memungkinkan diterapkannya kerja proyek secara langsung. Dalam pendekatan ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing, menyediakan media, serta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung. Dengan demikian, guru lebih fokus pada perencanaan dan pendampingan, sementara peserta didik diberi ruang untuk mengeksplorasi pengetahuan dan solusi melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan kolaboratif (Hamidah & Citra, 2021).

#### **b) Langkah-Langkah Model Pembelajaran PJBL**

Menurut Fadiah Andirasdini & Fuadiyah, (2024) *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana masalah-masalah nyata dari kehidupan sehari-hari dijadikan sebagai konteks pembelajaran. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar untuk memahami materi secara konseptual, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta kolaborasi dalam tim. Dengan melibatkan mereka secara aktif dalam merancang, mengelola, dan menyelesaikan suatu proyek, PjBL bertujuan untuk memperkuat

pemahaman terhadap konsep-konsep esensial dalam kurikulum sekaligus menumbuhkan sikap mandiri dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Lebih jauh, model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk menemukan solusi atas persoalan yang dihadapi di lingkungan sekitar, baik dengan merancang suatu ide kreatif maupun menghasilkan produk nyata yang relevan dan aplikatif. Dalam prosesnya, peserta didik dituntut untuk mengintegrasikan pengetahuan lintas disiplin serta menggunakan sumber daya yang tersedia secara optimal. Adapun langkah-langkah utama dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) umumnya meliputi:

- a) Penentuan pertanyaan mendasar,
- b) Mendesain perencanaan proyek,
- c) Menyusun jadwal, memonitor peserta didik dan
- d) Kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.

**c) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran PJBL**

Menurut Farihatun & Rusdarti (2019) keuntungan pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut :

- 1) *Increased motivation*, Menurut beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik lebih tekun, berusaha

keras untuk menyelesaikan proyek, merasa lebih bergairah dalam pembelajaran, dan keterlambatan belajar berkurang.

- 2) *Increased problem solving ability*, Pembelajaran berbasis proyek dapat membantu peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah kompleks.
- 3) *Increased library research skills*, Pembelajaran berbasis proyek mensyaratkan bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan cepat melalui berbagai sumber. Dengan demikian, keterampilan mencari dan mendapatkan informasi peserta didik akan meningkat, dan keterampilan mereka untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat.
- 4) *Increased collaboration*, pembelajaran berbasis proyek mementingkan kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan ketrampilan komunikasi. Kelompok kerja kooperatif, evaluasi peserta didik, pertukaran informasi *online* adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek.
- 5) *Increased resource-management skills*, Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek, dan membuat alokasi waktu dan

sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Meskipun model pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak keunggulan dalam mendorong keaktifan dan kemandirian belajar peserta didik, terdapat sejumlah kekurangan atau tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Beberapa kelemahan dari pendekatan ini antara lain:

- 1) Memerlukan waktu yang relatif lama, karena proses penyelesaian proyek menuntut tahapan yang kompleks, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Hal ini membuat model ini kurang cocok diterapkan dalam waktu pembelajaran yang terbatas.
- 2) Membutuhkan alokasi biaya yang tidak sedikit, terutama untuk penyediaan bahan, alat, dan sumber daya pendukung lainnya, sehingga bisa menjadi kendala di sekolah dengan keterbatasan dana.
- 3) Sebagian guru atau fasilitator cenderung masih nyaman dengan metode konvensional, di mana peran guru dominan sebagai sumber utama informasi. Hal ini dapat menghambat penerapan PjBL yang menuntut peran guru sebagai pembimbing.
- 4) Ketersediaan alat dan perlengkapan pendukung proyek seringkali menjadi kendala, terutama di lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana.

- 5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam keterampilan proses, seperti melakukan eksperimen atau mengumpulkan informasi, akan menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan proyek secara mandiri maupun kelompok.
- 6) Risiko ketimpangan partisipasi dalam kerja kelompok, di mana terdapat peserta didik yang kurang aktif atau bergantung pada teman yang lebih dominan, dapat mengurangi efektivitas pembelajaran kolaboratif.
- 7) Jika topik proyek antar kelompok berbeda, ada kemungkinan peserta didik hanya memahami secara mendalam topik kelompoknya saja dan kurang mendapatkan pemahaman menyeluruh terhadap seluruh materi yang menjadi cakupan pembelajaran.

### **3. IPAS**

#### **a) Hakekat IPAS**

Penggabungan muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu inovasi baru dari Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk mengurangi beban belajar di sekolah menengah. Penggabungan ini didasarkan pada kenyataan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada dalam fase berpikir sederhana dan konkret. karena mereka cenderung melihat segala sesuatu secara keseluruhan, tetapi kurang memperhatikan detail.

Oleh karena itu, diharapkan bahwa pengalaman belajar yang menggabungkan IPA dan IPS akan memungkinkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan secara menyeluruh dan menyeluruh tentang fenomena alam dan sosial (Andreani & Gunansyah, 2023). Kurikulum merdeka mengalami perubahan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini mengubah pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan inkuiri, pemahaman diri, dan pemahaman tentang lingkungan mereka sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan dan konsep mereka saat belajar. IPAS juga membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang fenomena alam dan sosial (Nuryani dkk, 2023). Materi kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPAS melibatkan berbagai kegiatan ekonomi. Dalam proses pembelajaran yang berbasis IPAS, seluruh murid kelas mampu berperan aktif. Berperan aktif maksudnya melalui proyek untuk mendapatkan pengalaman yang lebih mendalam mengenai ketiga aspek kegiatan ekonomi tersebut. Selanjutnya untuk memperdalam materi, peserta didik akan terlibat dalam kegiatan terkait dalam suatu proyek pelajar pancasila, dengan memperhatikan satu pada tema yang berbicara tentang kewirausahaan. Pentingnya mencapai pelajar yang berlandaskan pancasila menjadi bagian integral dari setiap tingkatan pendidikan, di

mana setiap lulusan diharap untuk menunjukkan karkter dan dan berbagai suatu kompetensi yang sangat sesuai dengan norma dalam pancasila. Konsep belajar paancasila telah dilakukan sejak kurikulum sebelum merdeka belajar yaitu 2013 dan tetap relevan dalam konteks kurikulum yang disebut merdeka (Rahman & Fuad, 2023).

#### **b) Tujuan IPAS**

Dalam kurikulum bebas, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan dari penggabungan ini adalah untuk mendorong anak-anak untuk belajar mengelola baik lingkungan alam maupun sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi tantangan hidup. Selanjutnya, diharapkan mereka dapat bertindak secara logis saat menghadapi masalah. Ilmuwan sosial mempelajari hal-hal tentang manusia dan lingkungan sosialnya (Sintiya Safitri dkk, 2024). Pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini dapat mendorong peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana kehidupan manusia di Bumi berinteraksi dengannya. Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk

mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran IPAS. Mereka harus dapat menggunakan kemampuan kreatif mereka untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan media pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dipahami dan dinikmati peserta didik (Sudarto dkk, 2024).

**c) Hakekat Materi Ekosistem**

Materi ekosistem adalah salah satu materi IPA di sekolah dasar. Interaksi antar makhluk hidup dan benda tidak hidup dalam lingkungan mereka dikenal sebagai ekosistem. Dua jenis ekosistem adalah alami dan buatan. Ekosistem alami meliputi ekosistem di daratan dan di air, sedangkan ekosistem buatan adalah ekosistem yang dibuat oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Individu, populasi, dan komunitas membentuk ekosistem. Pembelajaran ekosistem biasanya melibatkan eksplorasi lingkungan sekitar, yang biasanya dilakukan di luar kelas (W. N. Sari dkk, 2023). Dalam ekosistem, organisme hidup selalu berinteraksi secara timbal balik dengan lingkungannya. Interaksi ini membentuk sistem yang disebut sistem ekologi atau ekosistem. Dengan kata lain, ekosistem adalah unit fungsional dasar yang membahas proses interaksi organisme hidup dengan lingkungannya. Lingkungan dapat biotik (makhluk hidup) atau abiotik (non makhluk hidup). Sebagai suatu sistem, di

dalam suatu ekosistem selalu dijumpai proses interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya, antara lain dapat berupa adanya aliran energi, rantai makanan, siklus biogeokimiawi, perkembangan dan pengendalian (Arief, 2023).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media *Articulate Storyline* berbantuan model PJBL pada pembelajaran IPAS dengan relevansi sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Dwi Cahyaningsih, Kukuh Andri Aka (2016) terdapat kesamaan penelitian yaitu pada pengembangan media *Articulate Storyline* di pembelajaran IPAS sekolah dasar. Perbedaan dengan peneliti terdahulu yaitu pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) di kelas IV. Sedangkan pada penelitian ini berisi materi ekosistem di kelas V.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Walidah (2023) Terdapat kesamaan dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun, penelitian sebelumnya membahas materi yang mengubah bentuk energi di kelas IV sekolah dasar, sementara penelitian ini membahas materi ekosistem di kelas V.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sitorus dkk (2025) terdapat kesamaan penelitian yaitu pada pengembangan media *Articulate*

*Storyline* di kelas V. Perbedaan dengan peneliti terdahulu yaitu pada pembelajaran pendidikan pancasila, materi keberagaman budaya. Sedangkan pada penelitian ini berisi materi ekosistem pada pembelajaran IPAS.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Legina & Sari, 2022) terdapat kesamaan yaitu pada pengembangan media *Articulate Storyline* di kelas V. Perbedaan dengan peneliti terdahulu yaitu pada materi siklus air dengan sub materi proses siklus air, manfaat air, dan kegiatan yang dapat mempengaruhi siklus air. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pada pembelajaran IPAS.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Khusnah dkk, (2020) terdapat perbedaan yaitu materi dalam media ini disampaikan dalam bentuk video pembelajaran dan setiap sub materi memiliki soal latihan sebanyak tiga nomor. Sedangkan, pada penelitian ini tidak menggunakan video pembelajaran.
6. Penelitian yang dilakukan Maivi & Erita, (2023) terdapat perbedaan yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan model *discovery learning*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model *project based learning* (PJBL).
7. Penelitian yang dilakukan Simanjuntak, (2023) terdapat persamaan yaitu dalam materi ekosistem dan juga menggunakan rumusan pengembangan, kelayakan, dan efektivitas yang sama dengan penelitian ini. Dalam penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa

media *Articulate Storyline* ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Namun, memiliki perbedaan dengan penelitian saat ini yaitu adanya permainan di dalam media.

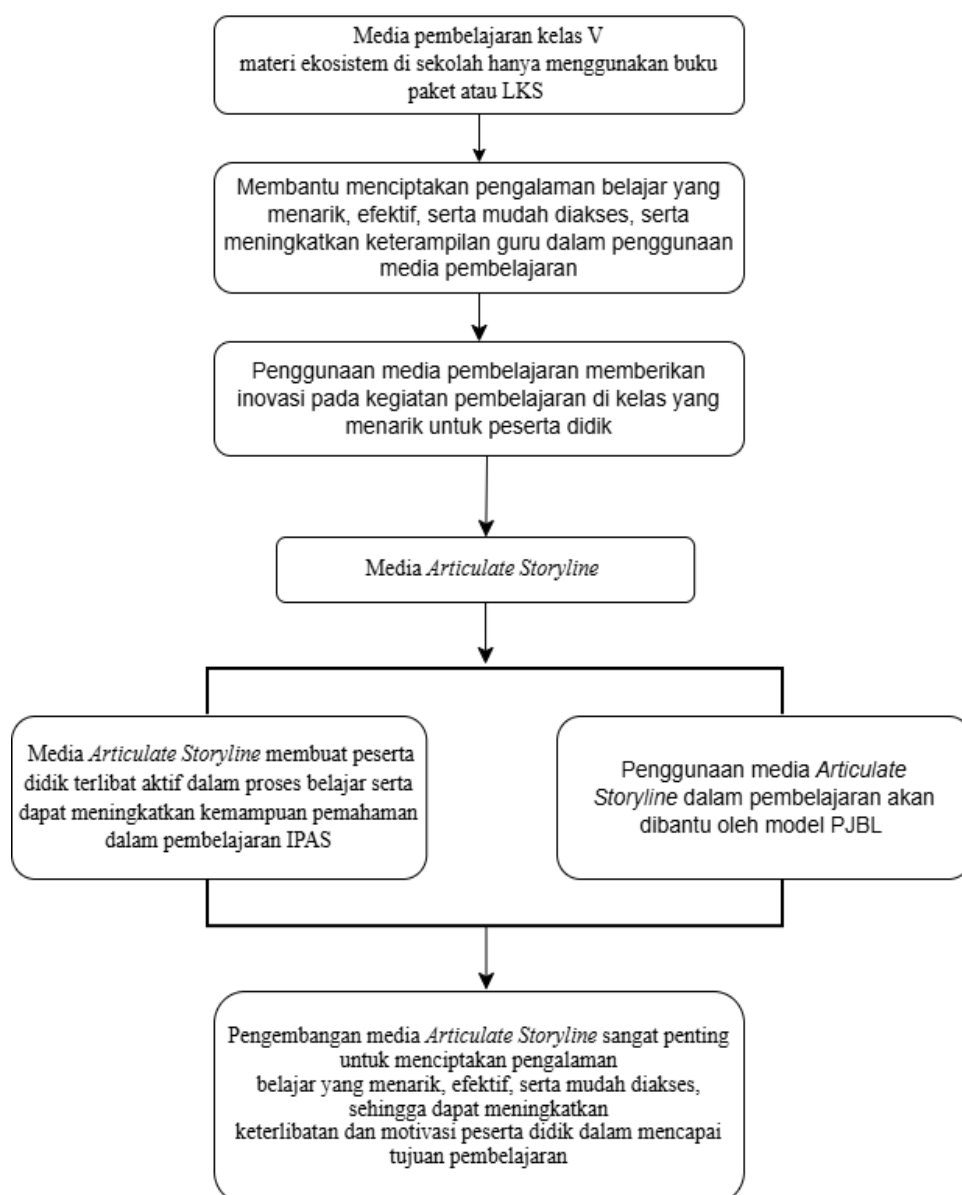
8. Penelitian yang dilakukan Alfiza Kharisma Putri dkk, (2023) terdapat persamaan yaitu hasil dari nilai evaluasi sama-sama diperoleh dari pengerjaan *pretest* dan *posttest*. Sehingga, dapat dikatakan bahwa hasil penggunaan media *Articulate Storyline* dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran IPAS.

Dalam penelitian ini, menggunakan teori konstruktivisme oleh Jean Piaget. Teori konstruktivisme berfungsi sebagai dasar dalam proses pengembangan. Teori ini menekankan pada aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dan secara aktif melalui pengalaman nyata (langsung). Hal ini menjadikan peserta didik dapat mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Keterkaitan teori ini dan pengembangan penelitian karena digunakan sebagai dasar dalam merancang produk pembelajaran yaitu media. Selain itu, media ini mendukung aktivitas belajar yang interaktif, bermakna, dan kontekstual.

### **C. Kerangka Berfikir**

Guru masih kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi ekosistem. Guru cenderung hanya mengandalkan buku paket atau LKS sebagai sumber utama, serta hanya menerapkan model yang monoton. Hal ini menyebabkan peserta

didik kehilangan motivasi dan minat belajar karena kebosanan akibat kurangnya variasi dalam media dan model pembelajaran. Dari permasalahan yang ada maka dari itu penelitian ini mengembangkan media *Articulate Storyline* dengan berbantuan model PJBL agar peserta didik lebih tertarik serta antusias pada pembelajaran IPAS.



**Gambar 2. 1** Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Articulate Storyline* Berbantuan Model PJBL pada pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar layak dan efektif digunakan untuk peserta didik”.