

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Menurut Suparwati (2022) model pembelajaran kooperatif tipe *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Robert Karplus dan diaplikasikan di program sains sekolah dasar pertama kali, yaitu *Science Curriculum Improvement Study (SCIS)*. Menurut Imran dkk. (2020) model *learning cycle 5E* merupakan model pembelajaran untuk membantu siswa melihat fenomena dunia, menemukan masalah dan memecahkannya. Menurut Faisal M dkk. (2018) model *learning cycle 5E* adalah salah satu model pembelajaran yang berpaut pada siswa, dimana serangkaian fase disusun secara sistematis dan memperoleh keterampilan berpikir kritis yang dibutuhkan.

Menurut Nisa (2022) model *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran dengan memungkinkan siswa membangun pengetahuan dan pengalaman bermakna melalui berpikir mandiri atau dalam kelompok selama tahapan model pembelajaran. Menurut Sani dkk. (2020) model *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menguasai keterampilan yang harus

diperoleh dalam pembelajaran. Menurut Nur (2021) model pembelajaran *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan materi baru dan menyampaikan pemahamannya secara lisan.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model ini memiliki tahapan yang sistematis untuk mendorong keaktifan belajar, membangun pengetahuan, keterampilan serta menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan materi baru. Model ini membantu siswa memahami fenomena, menemukan serta memecahkan masalah, baik secara mandiri maupun dalam kelompok.

b. Sintaks Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Menurut Jumiati (2021), tahapan-tahapan sebagai sintaks model pembelajaran *learning cycle 5E* adalah sebagai berikut:

1) *Engagement* atau keterlibatan

Tahap awal digunakan untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa serta memfokuskan perhatiannya pada topik yang akan dibahas.

2) *Eksploration* atau Eksplorasi

Tahap kedua, dimana siswa diberikan kesempatan untuk membangun konsep secara aktif melalui pengalaman langsung.

3) *Explanation* atau Penjelasan

Tahap dimana siswa dapat memaparkan konsep yang diperoleh dengan bahasa mereka, kemudian guru memberikan penguatan dan pemahaman sesuai teori.

4) *Elaboration* atau Penerapan Konsep

Tahap untuk memperdalam pemahaman konsep siswa dengan menerapkannya dalam konteks baru.

5) *Evaluation* atau Evaluasi

Tahapan terakhir untuk mengukur pemahaman kognitif dan keterampilan siswa, baik melalui penilaian formatif maupun sumatif.

Aktivitas belajar yang dilaksanakan pada tiap fase model pembelajaran *learning cycle 5E* dimana guru dan siswa mempunyai kedudukan sendiri-sendiri yang ditunjukkan pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Sintaks *Learning Cycle 5E*

Tahapan siklus Belajar	Aktivitas	
	Guru	Siswa
<i>Engagement</i>	• Mengondusifkan siswa • Merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang menjadi fokus pembelajaran. • Memberikan pertanyaan untuk menggali pengalaman serta ide gagasan	• Mengikuti kegiatan pembelajaran • Memperhatikan guru dan menggali apa yang akan dipelajari. • Menjawab pertanyaan guru
<i>Eksploration</i>	• Membentuk kelompok kecil (terdiri dari 3-4 siswa)	• Membentuk kelompok kecil • Mengoptimalkan panca indera untuk

Tahapan siklus belajar	Aktifitas	
	Guru	Siswa
	Memberi kesempatan siswa untuk memperoleh informasi dan mengeksplorasi konsep melalui kegiatan studi literatur.	berinteraksi dengan lingkungan
<i>Explanation</i>	- Mendorong siswa untuk menjelaskan konsep - Mendorong siswa untuk menjelaskan - Mendengarkan penjelasan antar siswa	- Menjelaskan konsep dengan kalimatnya sendiri - Menjelaskan pengamatannya - Memberikan pembuktian dari konsep yang Dijelaskan
<i>Elaboration</i>	Memfasilitasi siswa dalam menerapkan konsep dan keterampilan yang telah dikuasai.	Mengerjakan soal untuk menunjukkan pemahamannya
<i>Evaluation</i>	Melihat sejauh mana keterampilan siswa dalam menerapkan konsep dengan memberikan pertanyaan	Menjawab pertanyaan guru

(Sumber : Juhji, (2020))

c. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Learning Cycle*

5E

Model *learning cycle 5E* dalam penerapannya tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Fadhillah Ammar dkk. (2024) kelebihan dari model *learning cycle 5E* sebagai berikut:

- 1) Mendorong semangat belajar siswa kerana mereka berperan aktif selama proses pembelajaran.

- 2) Memfasilitasi siswa untuk menggali informasi serta menjelaskan konsep yang sudah dipahami.
- 3) Membangkitkan semangat siswa agar lebih produktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu mereka.
- 4) Membantu siswa mengingat materi sebelumnya.
- 5) Melatih siswa mengembangkan sikap ilmiahnya dengan membuat konsep melalui eksperimen.
- 6) Guru bisa mengaplikasikan metode dalam menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E*.

Menurut Rossa (2022) kekurangan dari model *learning cycle 5E* yaitu:

- 1) Pembelajaran bisa berubah tidak efektif apabila guru tidak menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran dengan baik.
- 2) Guru lebih serius, bersungguh-sungguh dan berkreaitivitas yang tinggi dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.
- 3) Menguras jam pelajaran dan energi yang banyak ketika penyusunan rancangan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi mengikuti pembelajaran.
- 4) Menuntut kemampuan guru dalam mengelola kelas secara terstruktur dan terarah.

2. Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Menurut Husain (2021) *Articulate storyline* merupakan aplikasi (*software*) perangkat lunak untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning*. Menurut Al Fajri & Chusni (2024) *Articulate Storyline* adalah media pembelajaran interaktif yang mengkombinasikan media visual, audio, dan audio visual, serta dipublikasikan format swf, CD, HTML5, dan website. Menurut Safira dkk. (2021) *Articulate Storyline* adalah aplikasi yang menghasilkan media interaktif berupa HTML5 dengan tampilan menyerupai *PowerPoint* dilengkapi teks, gambar, video, audio, animasi, dan kuis.

Menurut Selsabila & Pramudiani (2022) *Articulate Storyline* adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang dirancang agar pembelajaran lebih efektif, praktis, dan menarik. Menurut Maizura (2025) *Articulate Storyline* adalah salah satu media yang mampu memberikan keuntungan bagi guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital untuk menyajikan materi yang menarik. Menurut Auvisena & Fathurrahman (2024), *Articulate Storyline* adalah salah satu pilihan multimedia interaktif yang dapat digunakan ketika pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan, bisa disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah aplikasi *software* untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang

digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan praktis. Media ini mampu mengintegrasikan berbagai multimedia seperti teks, audio, gambar, animasi, video, dan kuis, serta dapat dipublikasikan dalam berbagai format digital untuk mendukung proses pembelajaran. *Articulate Storyline* memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam menciptakan pengalaman bermakna dan interaktif.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Aplikasi *Articulate Storyline* menurut Subagyo (2025) sebagai suatu media pendidikan mempunyai kelebihan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. *Articulate storyline* yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan sebagaimana berikut:

- 1) Media dapat dipublikasikan ke *playstore* berupa aplikasi.
- 2) Tampilan media yang interaktif sehingga dapat mendukung psikomotorik siswa.
- 3) Media *Articulate Storyline* memberikan keleluasaan kepada siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun sesuai kebutuhan.
- 4) Pengguna bisa mengakses secara *offline*, jadi media ini pengaplikasiannya tidak harus secara *online*.
- 5) Media bisa dijadikan pilihan saat melakukan pembelajaran dirumah.

Menurut Rohmah (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media *Articulate Storyline* mempunyai kekurangan yaitu:

- 1) Materi yang digunakan pada media pembelajaran apabila terlalu banyak, maka waktu dalam pengaplikasian cukup lama. Hal ini bisa terjadi karena ukuran hasil media pembelajaran akan terlalu besar.
- 2) Keterbatasannya media ini hanya dapat diakses pada perangkat android dengan sistem minimal versi 5 (*Lollipop*), karena pada versi dibawahnya dapat menyebabkan perbedaan dalam format media.
- 3) Media ini memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar, karena digunakan untuk mengakses dan menonton konten video pembelajaran secara *offline* dalam sistem yang terkontrol.
- 4) Di dalam media pembelajaran ini, penggunaan tombol-tombolnya memerlukan waktu *respons* yang cukup lama. Hal ini bisa terjadi karena ukuran media cukup besar yang mempengaruhi kinerja sistem operasi.

Jika pengguna belum memahami konsep *microsoft power point*, khususnya para pemula yang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* akan kebingungan harus dimulai dari mana dalam menentukan langkah awalnya. Oleh karena itu, pengguna yang akan membuat media aplikasi *Articulate Storyline* ini harus mempelajari dan menonton tutorial terlebih dahulu agar memahami alur pembuatannya.

c. Cara membuat Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini ditujukan untuk kelas V dengan berisikan mata pelajaran IPAS dengan materi Kekayaan alam Indonesia. Pengemasannya berupa *web* (HTML5) menyerupai *PowerPoint* interaktif yang terdiri dari beberapa *tools*. Setiap *tool* memuat teks, gambar, video, audio serta elemen interaktif seperti tombol navigasi, kuis dan *trigger* untuk mengatur logika interaksi pengguna selama pembelajaran.

Media *Articulate Storyline* disusun secara interaktif dengan mengintegrasikan berbagai aplikasi pendukung, seperti *Canva AI*, *Live worksheets*, dan *Wordwall*. Aplikasi *Canva AI* dimanfaatkan untuk membuat berbagai elemen visual pada media, seperti latar belakang (*background*) dan ikon, sehingga tampilan media pembelajaran menjadi lebih menarik, estetis, dan mendukung penyampaian materi kepada siswa dan dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, *Live worksheets* digunakan untuk mengembangkan LKS interaktif berbentuk game dengan memanfaatkan fitur *Join with Arrows*, *Open Answer*, dan *TextField*, sehingga siswa dapat mengerjakan aktivitas menjodohkan, menjawab soal uraian, serta mengisi jawaban singkat secara langsung. Selanjutnya *Wordwall* juga digunakan untuk mengembangkan latihan soal pilihan ganda berbasis permainan interaktif. Beberapa media dan *web* yang telah dibuat kemudian diintegrasikan ke dalam *Articulate Storyline* dengan memanfaatkan

fitur yang tersedia. Fitur-fitur tersebut seperti Animasi, *trigger*, *layer*, *state*, dan *hyperlink*, sehingga setiap komponen dapat saling terhubung dan berfungsi secara interaktif sesuai dengan alur pembelajaran yang dirancang. Selanjutnya, media *Articulate Storyline* dipublikasikan ke dalam format *web* HTML5 sehingga dapat diakses secara *online* melalui tautan yang telah disediakan.

Media *Articulate storyline* diakses melalui perangkat *smartphone/chromebook* menggunakan *link drive* yang disediakan oleh guru. Setelah membuka tautan tersebut, siswa bisa langsung mengisi halaman *login* untuk mengisi identitas mereka. Setelah berhasil terverifikasi maka siswa dapat melihat halaman utama yang menampilkan berbagai menu pembelajaran. Menu yang tersedia meliputi materi materi kekayaan alam indonesia, LKS, serta soal evaluasi. Siswa dapat menyesuaikan dengan instruksi yang disampaikan oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* ini.

3. Kemampuan *Critical Thinking*

a. Pengertian *Critical Thinking*

Critical Thinking (berfikir kritis) adalah sinonim dari pengambilan keputusan (*decision making*), proses ilmiah (*scientific process*), perencanaan strategi (*strategic planning*), dan pemecahan masalah (*problem solving*) (Samsu Alam dkk., 2024). Menurut Kamilah dkk. (2023) *critical thinking* adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi

dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis untuk mengambil keputusan yang tepat. Menurut Alsaleh (2020) *critical thinking* adalah proses penyelidikan untuk menganalisis situasi, fenomena, pertanyaan, atau permasalahan secara mendalam sehingga dapat menghasilkan hipotesis maupun kesimpulan yang tepat.

Menurut Cahyana Ucu (2017) *critical thinking* adalah kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan “*how*” (bagaimana) dan “*why*” (mengapa) secara logis dengan menggunakan prinsip dan konsep yang telah dimiliki siswa. Menurut Hamdani M dkk. (2019) *critical thinking* adalah kemampuan berpikir reflektif dan rasional yang membantu siswa menilai informasi, mempertimbangkan alasan, serta menentukan solusi yang tepat terhadap suatu permasalahan. Menurut Prameswari & Suharno (2018) *critical thinking* adalah kemampuan dalam pembelajaran untuk tidak langsung menerima pernyataan begitu saja, tetapi terlebih dahulu memeriksa bukti sebelum belajar.

Dari beberapa pengertian ahli, dapat disimpulkan bahwa *critical thinking* adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan secara logis. Kemampuan ini untuk membantu siswa dalam mengambil keputusan, memecahkan masalah, serta menilai kebenaran informasi berdasarkan bukti yang ada secara reflektif dan rasional. *Critical thinking* menjadi kemampuan penting dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

b. Indikator *Critical Thinking*

Critical thinking dalam pengukurannya terdapat indikator yang akan tercapai supaya tujuan dari berpikir kritis itu bisa terpenuhi. Menurut Gelora Mastuti dkk. (2022) indikator *critical thinking* yang dikembangkan dan diadaptasi dari oleh Fecione ditunjukkan pada Tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2.2 Indikator *Critical Thinking*

Indikator <i>Critical Thinking</i>	Keterangan
Interpretasi (pemahaman masalah)	Kemampuan dalam memahami dan mengkategorikan informasi, merumuskan masalah, serta menafsirkan data atau kondisi tertentu sehingga dapat diperoleh pemahaman yang tepat.
Analysis (menguraikan)	Kemampuan menguraikan dan mengevaluasi gagasan atau argumen dengan mengidentifikasi bagian-bagiannya, memahami keterkaitannya, serta membedakan antara fakta dan opini.
Inferensi (penarikan kesimpulan)	Kemampuan individu dalam menyimpulkan suatu informasi secara rasional berdasarkan bukti yang ada, termasuk kemampuan memprediksi kemungkinan tertentu dan menyusun hipotesis yang relevan terhadap permasalahan yang dihadapi.
Evaluasi (menilai)	Kemampuan menilai kualitas suatu argumen berdasarkan bukti yang mendukung, logika yang digunakan, serta kredibilitas sumber informasi sehingga dapat menentukan tingkat keabsahan informasi tersebut.
Eksplanasi (menjelaskan)	Kemampuan menjelaskan dan mempertanggungjawabkan hasil pemikiran, keputusan, atau kesimpulan melalui alasan yang logis serta penyampaian argumen yang jelas dan meyakinkan.

c. Langkah-langkah Pengembangan Kemampuan *Critical Thinking*

Pengembangan kemampuan *critical thinking* pada siswa perlu dilakukan secara berkelanjutan, karena kemampuan tersebut tidak muncul secara otomatis. Terdapat beberapa langkah yang dapat ditempuh untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan *critical thinking* siswa. Menurut Suatini (2019) ada beberapa langkah untuk mengembangkan *critical thinking* antara lain:

- 1) Meninggalkan pembelajaran konvensional dengan menggantinya dengan pendekatan baru yang berpusat pada siswa.
- 2) Model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mempelajari konsep yang berkaitan dengan suatu masalah serta melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara sistematis.
- 3) Menuntut siswa aktif secara mental dan intelektual, bukan hanya menerima informasi dari guru. Dan tiap tahapnya mendorong penalaran logis, analisis, dan refleksi terhadap konsep yang dipelajari.

4) Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Oktiani (2017) motivasi belajar merupakan usaha yang ada dalam diri untuk mengarahkan pada proses belajar serta memastikan kelangsungan dari kegiatan belajar demi tercapainya

suatu tujuan yang dikehendaki. Menurut Fernando dkk. (2024) Motivasi belajar adalah energi yang ada dalam diri individu, dimana semakin tinggi motivasi tersebut maka semakin besar peluang untuk capaian belajar yang optimal. Menurut Rahman (2022) Motivasi belajar adalah kata semangat dalam mengembangkan kemampuan pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotor guna mendapatkan pengalaman secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Andriani & Rasto (2019) Motivasi belajar adalah kondisi yang menunjang dalam proses belajar untuk memberikan gairah semangat. Selain mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal, motivasi juga mengarahkan usaha untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Marisa (2019) motivasi belajar adalah faktor psikis non-intelektual yang berpengaruh pada hasil belajar, karena tanpa motivasi siswa yang memiliki kecerdasan tinggi sekalipun bisa gagal. Menurut Nugraha dkk. (2017) motivasi belajar adalah keinginan individu yang mengarah pada pembelajaran, semakin besar usaha yang dilakukan semakin tinggi juga hasil belajarnya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari individu yang berperan penting dalam mengarahkan dan secara konsisten untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar berperan menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga dapat membantu mencapai hasil belajar dalam berbagai aspek perkembangan, baik

kognitif, afektif, maupun psikomotor. Tingginya motivasi belajar dapat mendorong siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti yang diungkapkan Hamidah dkk. (2021) sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor Internal berasal dari diri siswa itu sendiri seperti kondisi jasmani dan rohani, cita-cita dan juga kemampuan mereka.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal seperti upaya guru dalam proses pembelajaran, fasilitas belajar disekolah atau dirumah serta lingkungan di sekitar. Lingkup keluarga disini tentu mempunyai peran paling penting dalam menumbuhkan semangat belajar siswa.

Firdaus dkk. (2020) mengungkapkan bahwa motivasi belajar itu bisa dipengaruhi dimana dia dibesarkan. Apabila anak itu dibesarkan dengan latar belakang pentingnya keuletan, kerja keras sikap inisiatif dan kompetitif. Anak bisa untuk memecahkan masalah secara mandiri tanpa dihantui rasa gagal. Maka dalam diri anak itu akan berkembang berprestasi yang tinggi. Selain itu, motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi belajar yang mendukung.

Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan eksternal seperti keluarga dan sekolah. Maka, diperlukan lingkungan keluarga yang mendukung serta peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif agar motivasi belajar siswa mampu mencapai perkembangan yang optimal.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Suharni (2021) indikator motivasi belajar antara lain yaitu:

1) Ketekunan dalam belajar

Keseriusan siswa ketika mengikuti kegiatan belajar-mengajar, diluar maupun didalam kelas.

2) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar

Minat dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran, dan sejauh mana siswa fokus saat proses pembelajaran atau menerima materi.

3) Ulet dalam menghadapi kesulitan

Menunjukkan sejauh mana siswa ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang tidak mudah menyerah.

4) Berprestasi dalam belajar

Keinginan siswa agar mendapatkan hasil belajar yang bagus, dan terus memperbaiki capaian dalam belajarnya.

5) Mandiri dalam belajar

Kemampuan dan kemauan siswa dalam belajar tanpa dibimbing atau bergantung kepada orang lain.

d. Kriteria Motivasi Belajar

Nugraha dkk. (2017b) menyatakan bahwa kriteria motivasi belajar memiliki 3 kategori yang diklasifikasikan sebagai berikut :

1) Motivasi belajar tinggi

Motivasi belajar tinggi menunjukkan adanya keinginan untuk meraih keberhasilan, serta dorongan kebutuhan belajar yang tinggi.

2) Motivasi belajar sedang

Motivasi belajar sedang menunjukkan adanya dorongan dan kebutuhan belajar, namun masih memiliki minat belajar yang sedang.

3) Motivasi belajar rendah

Motivasi belajar rendah menunjukkan kurangnya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

5) Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Surul & Septiliana (2023) IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah integrasi antara ilmu alam dan sosial yang bertujuan membantu siswa memahami fenomena alam secara

menyeluruh. Menurut Susilowati (2023) IPAS adalah mata pelajaran yang mengkaji interaksi makhluk hidup dengan lingkungan alam serta hubungan manusia dengan lingkungan sosial. Menurut Zidane dkk. (2025) IPAS adalah pembelajaran yang mendorong peningkatan literasi sains dan sosial secara seimbang.

Menurut Zakarina dkk. (2024) IPAS adalah mata pelajaran yang menumbuhkan siswa terhadap isu lingkungan melalui pengamatan fenomena sekitar. Menurut Rachmadyanti (2024) IPAS adalah pelajaran yang tidak terfokus pada pemahaman konsep, namun ada pada proses ilmiah serta sikap ilmiah mereka. Menurut Andriani (2024) Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang berperan dalam mengembangkan berfikir kritis dan pemecah masalah dalam kehidupan sehari-hari serta menerapkan dalam situasi nyata.

Berdasarkan beberapa paparan ahli, maka dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan ilmu alam dan sosial untuk memahami fenomena secara menyeluruh. Melalui penguasaan konsep, proses ilmiah, literasi sains dan sosial, kepedulian lingkungan, serta pengembangan *critical thinking* dan pemecahan masalah di kehidupan nyata.

b. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial

Menurut Viqri dkk. (2024) Pembelajaran IPAS bertujuan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep siswa tentang

berbagai hal dapat berkembang. Menurut Andreani & Gunansyah (2023) tujuan IPAS di antaranya diantaranya:

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan minat yang mendorong siswa untuk mempelajari fenomena dan hubungannya dengan dunia di sekitar.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dalam pemeliharaan, pelestarian, dan pelestarian lingkungan alam.
- 3) Mengembangkan kemampuan inkuiri dengan mengidentifikasi, merumuskan hingga menemukan solusi permasalahan melalui tindakan yang nyata.
- 4) Memahami diri sendiri, kehidupan manusia dan alam sekitar.
- 5) Menguasai konsep-konsep di dalam IPAS serta bisa mengimplementasikan dalam keseharian.

Beberapa pendapat tujuan diatas menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka memiliki tujuan penting dalam implementasinya. IPAS mengajarkan siswa untuk memiliki kemampuan bertanya dan menyelidiki (inkuiri). Dengan hal tersebut siswa dapat mengidentifikasi hingga merumuskan solusi yang di temukan di lingkungan sekitar, sehingga pemahaman konsep siswa tentang berbagai hal dapat berkembang.

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan *critical thinking* menjadi landasan penting dalam menumbuhkan keterampilan berpikir secara mendalam pada siswa. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan menerima informasi secara langsung, tetapi juga mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menafsirkan, serta menyimpulkan berdasarkan fakta yang ada. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan *critical thinking* perlu menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran bukan hanya bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, namun juga membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis. Terlihat di lapangan banyak sekali siswa yang belum terbiasa mengemukakan alasan, memecahkan masalah, serta menilai suatu informasi secara mendalam. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kelas V SDN Mojorejo 02 mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan *critical thinking* secara optimal.

Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi menunjukkan sikap tekun, antusias, dan aktif ikut serta dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah mereka memahami materi yang dipelajari. Selain itu, motivasi belajar yang tinggi juga mendorong siswa untuk berusaha mencapai hasil

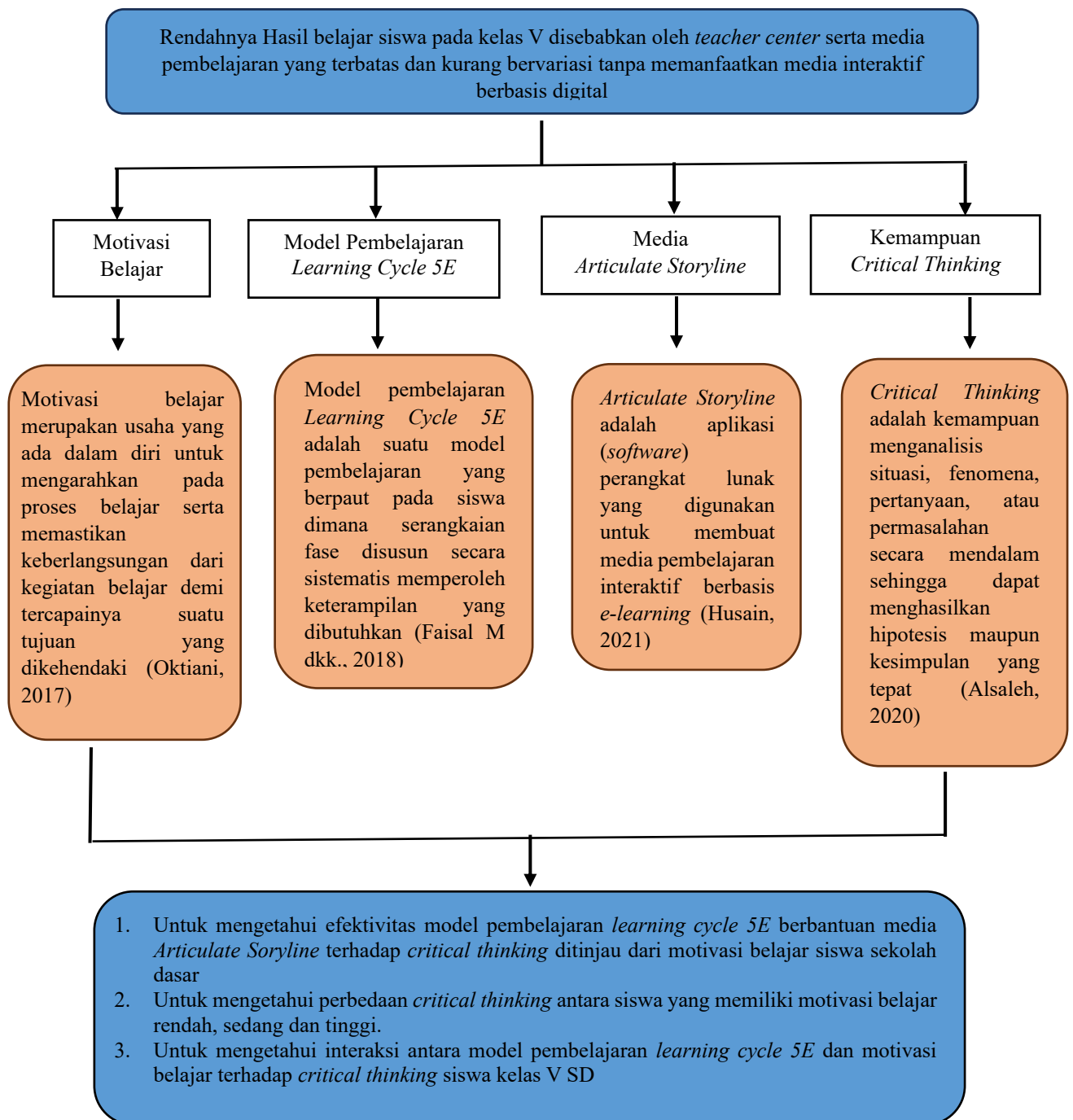
terbaik, tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan berbagai permasalahan belajar.

Motivasi belajar tidak terbentuk secara otomatis, tetapi dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya penggunaan model pembelajaran oleh guru di kelas. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong motivasi dan keaktifan siswa. Oleh sebab itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai menjadi aspek yang penting untuk diperhatikan. Salah satunya yaitu model pembelajaran *learning cycle 5E*.

Model pembelajaran *learning cycle 5E* mengarahkan pada keterlibatan siswa ketika pembelajaran berlangsung melalui lima tahapan, yaitu *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, dan *evaluation*. Dalam model ini, siswa didorong untuk mengembangkan pengalaman belajar secara langsung, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok. Setiap tahapan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Dengan penerapan model pembelajaran *learning cycle 5E* di dalam kelas, guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna dengan dukungan media *Articulate Storyline*.

Media *Articulate Storyline* merupakan media pembelajaran interaktif untuk mendukung belajar di kelas. Media ini digunakan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk teks, audio, gambar, animasi, video serta kuis interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan

Articulate Storyline dapat memberikan pemahaman materi yang lebih mudah sebab materi yang disajikan secara visual dan sistematis. Selain itu, tampilan yang interaktif mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media *Articulate Storyline* dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan hasil jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang masih perlu dibuktikan melalui data dan analisis ilmiah. Hipotesis disusun berdasarkan kajian teori dan dugaan peneliti terhadap hubungan antar variabel. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan adalah :

- 1) Terdapat efektivitas model pembelajaran *learning cycle 5E* berbantuan media *Articulate Storyline* terhadap *critical thinking* ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah dasar
- 2) Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan *critical thinking* antara siswa dengan motivasi belajar tinggi dan siswa dengan motivasi belajar rendah
- 3) Terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *learning cycle 5E* dan motivasi belajar terhadap kemampuan *critical thinking* siswa.