

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning adalah kegiatan pembelajaran dimana guru berperan sebagai fasilitator dan memungkinkan siswa menemukan ide atau prinsip secara mandiri melalui proses mental (Istidah et al., 2022). Melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa akan lebih terhubung dengan sumber pembelajaran mereka, serta merasa lebih percaya diri karena mereka yakin bahwa pengetahuan yang mereka peroleh merupakan hasil temuan mereka sendiri. Model *Discovery Learning* didasarkan pada observasi atau eksperimen. Pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menemukan pengetahuan mereka sendiri (Astari et al., 2018). Dengan demikian, model ini dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa, serta memperkuat kerjasama antar siswa dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Merujuk pada pendapat para berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu pendekatan yang

memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan observasi dan eksperimen. Pendekatan ini menekankan siswa untuk terlibat langsung kedalam proses menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri.

b. Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut (Budiastuti & Rosdiana, 2023) Tujuan penerapan model *Discovery Learning* adalah untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setiap model pembelajaran tentunya memiliki tahapan-tahapan yang perlu diikuti selama proses pembelajaran berlangsung.

1. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

Siswa dihadapkan pada situasi yang membingungkan tanpa diberikan generalisasi, yang mendorong mereka untuk melakukan penelitian secara mandiri. Selain itu, pendidik dapat memulai kelas dengan mengajukan pertanyaan pemantik, merekomendasikan bahan bacaan, atau merancang aktivitas belajar lainnya yang mengarahkan siswa pada proses pemecahan masalah.

2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

Pada saat ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat agenda masalah yang relevan sebanyak mungkin.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Proses ini bertujuan untuk merespons pertanyaan penelitian atau membuktikan kebenaran hipotesis yang sudah disusun sebelumnya.

Oleh karena itu, siswa diberikan peluang untuk menghimpun data atau informasi yang sesuai dan mendukung melalui berbagai cara, seperti membaca sumber literatur, melakukan pengamatan langsung terhadap objek, mewawancarai narasumber, melakukan eksperimen, dan metode lainnya.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Data serta informasi yang dihimpun siswa melalui berbagai teknik seperti observasi, wawancara, dan metode pengumpulan data lainnya kemudian diolah secara sistematis. Proses ini mencakup pengacakan, pengelompokan, penjabaran dalam bentuk tabel, hingga penafsiran data dengan cara yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

5. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini, siswa melakukan analisis menyeluruh dengan mempertimbangkan hasil pilihan dan hasil pengolahan data untuk memastikan hipotesis itu benar.

6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi, atau yang sering disebut sebagai proses penarikan kesimpulan, merupakan langkah untuk merumuskan prinsip umum yang dapat diterapkan pada situasi atau permasalahan serupa, berdasarkan hasil verifikasi sebelumnya

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery*

Learning

Menurut (Sekarsari et al., 2023) Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning* yaitu :

- 1) Mampu menumbuhkan rasa percaya diri karena mereka terlibat langsung dalam proses menemukan konsep.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan menyesuaikan kemampuan dengan potensi yang dimiliki
- 3) Melatih keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, ide, maupun hasil temuannya di depan kelas
- 4) Membantu siswa belajar secara menarik dan tidak monoton sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tidak hanya memiliki kelebihan, model pembelajaran *Discovery Learning* juga memiliki kekurangan. Menurut (Sekarsari et al., 2023) kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu :

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena peserta didik harus menemukan konsep secara mandiri.
- 2) Tidak semua peserta didik mampu memecahkan masalah dengan baik, sehingga terjadi perbedaan pemahaman.
- 3) Kondisi kelas bisa menjadi kurang kondusif, misalnya ada siswa yang berjalan-jalan di kelas.

2. Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Media pembelajaran membantu proses belajar dengan memungkinkan komunikasi antar guru dan siswa serta mereka juga membantu meningkatkan pembelajaran. Peanggunaan *Articulate Storyline* dapat membantu guru menjelaskan pelajaran sehingga siswa mudah mengingat, memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi, dan menjawab soal latihan sebagai pemahaman tentang pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat membantu guru menjelaskan pelajaran sehingga siswa mudah mengingat apa yang diajarkan (Husain & Ibrahim, 2021).

Articulate Storyline pada dasarnya adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk mendukung pembelajaran. Perangkat ini berbasis poin presentasi seperti *PowerPoint Microsoft*. Aplikasi *e-learning* ini memiliki kemampuan untuk menampilkan sebuah presentasi dengan alur cerita atau plot. Aplikasi ini dapat menggunakan alat dan instrumen media audio, visual, dan audiovisual untuk mendukung pembelajaran, termasuk animasi bergerak, backsound, dan gambar, serta video interaktif (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Articulate Storyline*

Tata cara penggunaan *Articulate Storyline* dimulai dengan membuka aplikasi dan membuat proyek baru melalui menu *New Project*. Setelah itu, pengguna dapat menambahkan beberapa slide sebagai tempat

penyajian materi. Setiap slide kemudian diisi dengan berbagai konten seperti teks, gambar, audio, atau video melalui menu *Insert* agar pembelajaran lebih menarik. Selanjutnya, pengguna dapat menambahkan interaktivitas menggunakan fitur *trigger*, *layer*, dan *state*. Fitur ini memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media, misalnya dengan mengklik tombol untuk berpindah slide atau menampilkan informasi tambahan. Pengguna juga dapat menambahkan animasi serta membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran. Setelah media selesai dibuat, dilakukan tahap *preview* untuk mengecek hasilnya. Jika sudah sesuai, langkah terakhir adalah *publish* agar media dapat digunakan atau dibagikan kepada peserta didik dalam berbagai format (Nurmala et al., 2021).

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Articulate Storyline*

Menurut (Junpahira & Pahlevi, 2023) Kelebihan Aplikasi *Articulate Storyline* yaitu :

- 1) Mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan berbagai fitur seperti tombol (*trigger*), *layer*, dan animasi yang menarik sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.
- 2) Mendukung berbagai jenis media seperti foto, musik, video, dan animasi , sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

- 3) Cocok digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun pembelajaran berbasis e-learning karena dapat diintegrasikan dengan berbagai platform pembelajaran.

Adapun kekurangan Aplikasi *Articulate Storyline* menurut (Junpahira & Pahlevi, 2023) yaitu :

- 1) Aplikasi berbayar dengan masa uji coba hanya satu bulan, sehingga pengguna perlu mengganti akun secara berkala untuk terus mengakses versi gratisnya.
- 2) Membutuhkan spesifikasi perangkat (laptop/PC) yang cukup tinggi agar dapat berjalan dengan optimal. Jika perangkat kurang mendukung, aplikasi bisa berjalan lambat atau bahkan mengalami gangguan saat digunakan.
- 3) Beberapa fitur memerlukan koneksi internet, misalnya saat mengakses konten tambahan atau melakukan publikasi ke platform tertentu, sehingga dapat menjadi kendala jika jaringan tidak stabil.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Menurut (Andriani & Rasto, 2019) Setiap hasil yang diperoleh siswa selama proses belajar dapat didefinisikan sebagai hasil belajar. Hasil yang dicapai siswa mencakup kemampuan-kemampuan, baik ranah pengetahuan, sikap maupun pengetahuan setelah siswa menerima pengalaman belajar. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai keluaran dari interaksi antara kegiatan mengajar dan belajar. Dari

perspektif guru, proses belajar diakhiri dengan evaluasi terhadap pencapaian belajar. Sementara itu, dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan titik akhir dari keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilalui. (Dakhi, 2020) juga menyatakan Hasil belajar siswa merujuk pada pencapaian akademik yang diperoleh melalui tugas dan ujian, serta kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban yang mendukung proses pembelajaran mereka. Hasil ini diukur melalui penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sendiri dengan menghasilkan perubahan dalam tindakan mereka.

Dalam setiap mata pelajaran, hasil belajar siswa yang tinggi diperlukan selama proses pembelajaran. Ini dapat menjadi salah satu ukuran keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pentingnya pendidikan IPAS karena penerapannya dalam masyarakat dan sifat disiplin ilmu Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (Yuwanita et al., 2020). Diharapkan peserta didik akan memperoleh kemampuan berpikir kritis dan sikap ilmiah melalui pelatihan keterampilan IPAS selama kegiatan pembelajarannya.

b. Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan dalam perilaku dan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil ini mencakup pengalaman dalam tiga komponen: psikomotorik, afektif, dan kognitif. Berdasarkan klasifikasi hasil belajar yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga

ranah utama, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap bidang terbagi menjadi beberapa tingkat kemampuan, dimulai dari konsep yang sederhana menuju yang lebih kompleks, dari hal-hal yang mudah hingga yang lebih sulit, serta dari yang jelas hingga yang lebih abstrak.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, rinciannya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif bertepatan dengan hasil belajar intelektual, ini terdiri dari enam aspek diantaranya pemahaman, membuat, menghafal, menganalisi, evaluasi dan menerapkan. Ranah afektif yakni pemahaman sikap yang merujuk kearah pertumbuhan batin dan kemudian terjadi bila siswa tentang nilai yang mereka terima, kemudian menjadi sikap yang terbentuk nilai dan tingkah laku. Hal ini berkenaan pada jenjang kemampuan diantaranya menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi dan karakterisasi. Berikutnya yaitu ranah psikomotorik hal ini merujuk pada keterampilanhasil belajar dan kemampuan bertindak. Psikomotorik terdiri dari keterampilan dan kemampuan bertindak seseorang. Kategori yang masuk ranah ini diantaranya, meniru, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi. Dengan kata lain, ketiga komponen prestasi belajar kognitif, afektif dan psikomotorik akan lebih baik jika semua siswa memilikinya. Agar siswa tidak hanya memiliki kecerdasan akademik tetapi juga dapat menerapkan kecerdasan tersebut dalam

kehidupan sehari-hari (Syafi'i et al., 2018). Prestasi belajar selalu berkorelasi satu sama lain.

c. Indikator Hasil Belajar

Perubahan yang dapat dilihat, diamati, dan diukur merupakan indikator hasil belajar yang menunjukkan bahwa seseorang telah melalui proses pembelajaran (Botty, 2018). Indikator ini mencakup Hasil belajar terbagi dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar terdiri dari serangkaian kemampuan dasar, yang berarti bahwa indikator-indikator tersebut mencakup tugas-tugas yang menjadi bagian dari kompetensi dasar. Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa metrik hasil belajar terdiri dari tiga domain utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bidang-bidang ini masing-masing menunjukkan seberapa baik siswa berpikir, bersikap, dan menguasai apa yang mereka pelajari selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Kognitif

Indikator	Sub Indikator
Memahami	Kemampuan untuk mengkomunikasikan konsep atau ide secara langsung
Menghafal	Kemampuan untuk mengingat informasi yang telah didapat
Menganalisis	Kemampuan untuk mengetahui perbandingan yang mendalam
Membuat	Kemampuan untuk menghasilkan sebuah karya keseluruhan yang baru
Menerapkan	Kemampuan untuk menggunakan pengetahuannya kedalam situasi nyata
mengevaluasi	Kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan kriteria standar

(Benjamin S. Bloom)

Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar Afektif

Indikator	Sub Indikator
Menerima	Kemampuan untuk menerima, dan memberi perhatian terhadap situasi pembelajaran
Menanggapi	Partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran
Menilai	Sikap menghargai atau memberikan makna terhadap suatu fenomena atau objek dalam aktivitas pembelajaran
Mengorganisasi	Kemampuan dalam mengintegrasikan, serta menyusun berbagai nilai yang diterima menjadi sistem nilai pribadi
Karakteristik	Internalisasi nilai-nilai secara konsisten dalam sebuah perilaku sehingga menjadi bagian dari karakter individu

(Benjamin S. Bloom)

Tabel 2.3 Indikator Hasil Belajar Psikomotorik

Indikator	Sub Indikator
Meniru	Kemampuan untuk mengamati tindakan atau gerakan orang lain,
Memanipulasi	Kemampuan untuk menggunakan kemampuan yang dipelajari dalam berbagai cara
Pengalamiahan	Kemampuan untuk mengembangkan kemampuan dan menggunakannya dalam berbagai situasi.
Artikulasi	Kemampuan untuk menyesuaikan keterampilan dengan situasi baru dikenal sebagai artikulasi.

(Benjamin S. Bloom)

4. Definisi IPAS

IPAS merupakan pembelajaran yang membangun fenomena sains dasar di lingkungan sekitar anak-anak. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mendorong anak-anak untuk dapat mengelola lingkungan sosial dan alam mereka. Tujuan utama pendidikan IPAS adalah untuk memberi siswa kemampuan dasar untuk memahami dan menerapkan konsep ilmiah, baik yang berhubungan dengan lingkungan alam maupun kehidupan sosial masyarakat. Selain itu, pendidikan ini memiliki tujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya keberlanjutan dan lingkungan hidup, dan membuat mereka merasa bertanggung jawab atas pelestarian lingkungan. Menurut (Meylovia & Alfin Julianto, 2023) IPAS adalah bentuk perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPAS membahas tentang makhluk hidup dan bagaimana mereka berinteraksi dengan alam dan lingkungannya, seperti manusia.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. (Pradnyani & Paramita, 2024) dalam penelitiannya, model *Discovery Learning* dengan *Articulate Storyline* yang dikemas dengan tampilan yang menarik, penyampaian materi dengan bahasa yang sederhana, dan gambar pendukung yang relevan berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan bidang pendidikan, khususnya pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media yang

2. (Novita Sari et al., 2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini efektif digunakan oleh siswa dalam memahami materi mengenai proses masuknya agama dan kebudayaan Islam ke Indonesia. Melalui media *Articulate Storyline*, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami isi materi karena disajikan secara menarik, kreatif dan interaktif. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan minat belajar serta membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan demikian, media interaktif ini dapat menjadi alternatif dalam mendukung kegiatan belajar yang bermakna dan menyenangkan.
3. (Rahayu et al., 2022) dalam penelitiannya, kolaborasi antara model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Articulate Storyline* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah. Model pembelajaran disajikan dengan animasi dari media *Articulate Storyline* memberikan yang selanjutnya peneliti membrikan persoalan atau masalah kepada siswa sehingga mereka mampu menyelesaikan masalah pada matematika. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* mampu mendorong siswa berpikir kritis sehingga dapat memecahkan masalah yang diberikan.
4. (Arofah, 2023) dalam penelitiannya, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar 95% dan dari ahli materi sebesar 91%. Selain itu, media tersebut terbukti efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui uji-t dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan *posttest*, serta peningkatan skor *n-gain* sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang.

5. (Noviyanti et al., 2023) dalam penelitiannya, bahwa media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi berdasarkan uji validasi para ahli. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”, menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan konsep pembelajaran sains dan mampu mendukung pengembangan berpikir kritis. Sementara itu, validasi dari ahli media mencapai 100% dengan kategori “sangat valid”, yang mengindikasikan bahwa aspek tampilan, interaktivitas, dan penggunaan media sudah sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Sekarang banyak terdapat siswa yang mengalami berbagai masalah selama mengikuti Pelajaran IPAS, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Dengan begitu siswa tidak memiliki kemampuan berpikir kritis, tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan tidak termotivasi untuk mempelajari konseptual dan nilai-nilai. Kondisi tersebut disebabkan oleh masih digunakannya metode pembelajaran konvensional yang berorientasi pada guru, akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran pada akhirnya siswa hanya menerima informasi sehingga siswa

cenderung pasif dan tidak memiliki kesempatan mempelajari sesuatu secara mandiri.

Untuk membuktikan adanya masalah diatas, Sebelum pelajaran dimulai, *pre-test* dilakukan mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari pada pelajaran IPAS yang telah diajarkan guru melalui metode konvensional. Setelah dilakukan *pre-test* dapat diketahui akar penyebab permasalahan yang ada pada siswa.

Setelah *pre-test* dilakukan, maka diketahui hasil belajar siswa, dengan demikian, agar guru dapat merancang model dan media yang tepat. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan model *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* sebagai solusi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan penggunaan model ini diharapkan dengan keterlibatan aktif ini, siswa dapat menggunakan pemahaman mereka serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Selain itu, model *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* digunakan dalam sekali pertemuan untuk membantu siswa menyelesaikan masalah belajar dan menguasai indikator IPAS. Siswa diminta untuk mempelajari materi, mengajukan pertanyaan, berbicara, dan membuat kesimpulan berdasarkan pengalaman mereka sendiri di setiap pertemuan. Diharapkan dengan keterlibatan aktif ini, siswa akan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki siswa serta menumbuhkan rasa tanggung jawab mereka.

Peneliti dapat mengevaluasi setelah model pembelajaran *Discovery*

Learning berbasis *Articulate Storyline* diterapkan, hasil belajar siswa dapat dievaluasi dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test*. Perbandingan hasil ini dapat menunjukkan seberapa baik model pembelajaran ini membantu siswa memahami materi lebih baik. Mereka juga membuka peluang untuk menemukan potensi dan keuntungan dari model pembelajaran ini sebagai sebuah pendekatan yang dapat memotivasi siswa agar terlibat lebih aktif kedalam proses pembelajaran, mandiri, dan berpikir kritis dalam memahami serta menginternalisasi pengetahuan alam dan sosial yang mengandung prinsip-prinsip dasar. Dengan model ini, namun siswa tidak sekedar diminta untuk mengingat konsep, tetapi juga diminta untuk menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Akibatnya, proses belajar menjadi lebih signifikan dan berdampak jangka panjang. Dengan demikian, dalam mata pelajaran IPAS, model pembelajaran *Discovery Learning* serta media *Articulate Storyline* telah terbukti berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menggambarkan kerangka berpikir pada skema dibawah ini



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

1. (H_0) : Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Teguhan 02, Kabupaten Madiun.
2. (H_1) : Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Teguhan Jiwan, Kabupaten Madiun.