

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Hakikat Media Interaktif

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang diterjemahkan berarti perantara, tengah atau pengantar. Media digunakan oleh pendidik menyalurkan materi atau informasi yang akan disampaikan. Media pembelajaran menjadi alat penting dalam proses belajar yang dirancang guna mengoptimalkan pemahaman dan pencapaian tujuan pendidikan. Menurut (Muryaningsih, 2021) menjelaskan media pembelajaran adalah suatu alat fisik yang digunakan untuk menerapkan pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai tujuan atau sasaran pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar secara optimal.

Media pembelajaran yang berkualitas baik dapat meningkatkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik tentang pesatnya perkembangan teknologi. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bisa berfungsi sebagai penghubung antara peningkatan mutu pendidikan dan perkembangan teknologi. Penggunaan berbagai jenis media digital yang beragam dengan

memanfaatkan teknologi canggih di abad 21 ini dapat menjadi salah satu strategi dalam pembelajaran yang populer (Putra et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang memiliki basis teknologi dalam penggunaannya dan bisa membantu menguasai materi bersifat abstrak adalah media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua alat dan bahan fisik yang digunakan guru selama kegiatan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik maupun mengasyikkan dan dapat berlangsung secara efektif sesuai capaian dan tujuan pembelajaran serta secara tidak langsung pengetahuan dan pengalaman peserta didik bisa ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang berkualitas baik. Pada era digital saat ini guru harus menggunakan media pembelajaran yang mengikuti kemajuan teknologi saat ini, contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada kegiatan pembelajaran.

Ali et al. (2025) menjelaskan media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dirancang mendukung proses belajar mengajar dengan mengintegrasikan teknologi modern yang melibatkan elemen visual, audio, dan kinestetik. Media interaktif yang digunakan guru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mampu menyajikan pengalaman belajar yang menarik melalui

fitur-fitur seperti permainan edukatif dan video interaktif yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Munawir et al., 2024) . Dengan demikian, media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan berbagai unsur multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini mempertimbangkan banyak faktor, seperti menyesuakannya dengan minat, perhatian, kemampuan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi animasi yang lebih menarik berupa gambar, video, dan audio. Media pembelajaran interaktif bisa membuat peserta didik menyelesaikan dan mencapai bahan belajarnya dengan belajar secara individual. Media pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik mengontrol kemampuan dan intensitas belajarnya. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif hendaknya dirancang sesuai dengan karakteristik, minat, dan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan kemandirian dalam belajar, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengatur proses belajarnya secara efektif.

Berdasarkan pemaparan teori dan pendapat para ahli, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sarana pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur interaktif untuk menunjang kegiatan belajar. Kehadiran media ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik, dan mendukung kemandirian belajar sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan mereka. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Karakteristik media pembelajaran umumnya mencakup beberapa aspek penting yang membuatnya efektif dalam proses belajar mengajar. Karakteristik utama media interaktif adalah kemampuan menyampaikan informasi melalui elemen visual seperti teks, animasi, video, dan simulasi (Ali et al., 2025).

Berdasarkan karakteristik media pembelajaran interaktif yang dipaparkan oleh ahli di atas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif harus dirancang secara sistematis, menggunakan bahasa yang komunikatif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memberikan umpan balik secara langsung, memungkinkan control pengguna terhadap jalannya materi, memiliki elemen yang dapat mendukung kemandirian belajar

peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi serta mendukung pembelajaran yang lebih personal dan bermakna.

c. Komponen Media Pembelajaran Interaktif

Penyusunan media pembelajaran interaktif harus memperhatikan komponen yang ada di dalamnya. Menurut Surjono (2017) komponen yang harus ada dalam multimedia interaktif terdapat 5 komponen pokok sebagai berikut :

1) Teks

Teks bisa diartikan sebagai campuran huruf yang membuat beberapa kata atau kalimat yang memaparkan suatu topik. Dibandingkan dengan elemen multimedia lainnya, teks adalah jenis kata yang membutuhkan ruang penyimpanan paling sedikit dan paling sederhana. Salah satu media utama yang diperlukan untuk program MPI adalah teks, yang digunakan untuk menampilkan menu utama, isi program atau materi, sistem navigasi, panduan, dan banyak lagi. Teks berfungsi sebagai bentuk perkataan yang digunakan untuk berkomunikasi, menyampaikan ide dan fakta dengan cara yang mudah dipahami dan tepat. Untuk menonjolkan tema tertentu, teks dapat diubah dengan menggunakan berbagai gaya, ukuran, dan warna.

2) Grafik

Grafik adalah medium berbasis visual, yang dapat

menampilkan bentuk nyata atau bentuk ikonik. Grafik bisa dipakai untuk demonstrasi, petunjuk, keterangan, dan lain-lainnya. Lewat pemakaian grafik, penyaluran informasi menjadi lebih bagus dan bisa memberikan penguatan terhadap sesuatu yang penting. Karena grafik adalah salah satu media visual yang bisa meningkatkan makna proses pembelajaran dan dalam program MPI.

3) Audio

Audio merupakan suara yang dapat didengar, berupa suara cerita, musik, dan sebagainya. Karena pengguna dapat mendengar suara sebagai alat yang bagus untuk menyampaikan informasi. Karena suara merupakan bentuk non-verbal yang disebut paralinguistik, penggabungan suara ke dalam program MPI dapat membuat multimedia lebih hidup dan dinamis. Audio diartikan suara digital yang dapat didengar seperti suara, narasi, musik, dan lain-lainnya.

4) Video

Video adalah gambar yang bergerak dan memiliki banyak arti. Video juga dapat memaparkan sebuah langkah secara runtut, dan video memiliki kelebihan yaitu penyajiannya lebih singkat, enak didengar, dan sederhana daripada pemaparan melalui gambar dan teks.

5) Animasi

Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang menampilkan sebuah objek seolah-olah nyata dan hidup, karena sekelompok gambar ditampilkan secara bergantian dan berurutan. Teks, benda, warna, atau efek khusus dapat menjadi objek. Animasi menarik secara estetika dan memiliki kemampuan untuk memaparkan suatu alur proses atau konsep yang lebih mudah dipahami dan detail. Animasi dapat menarik perhatian dan mempermudah pemahaman peserta didik serta menjelaskan konsep dan prosedur yang abstrak.

d. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Interaktif

Kriteria penilaian media pembelajaran berguna dalam penentuan kelayakan dari suatu produk media yang dihasilkan untuk pembelajaran. Produk harus melalui tahap evaluasi terlebih dahulu oleh para ahli untuk menentukan tingkat kelayakannya sehingga selanjutnya dapat diimplementasikan di lapangan. Menurut Surjono (2017) ada tiga aspek kriteria penilaian media pembelajaran yaitu :

1) Aspek Materi

Beberapa sub-aspek yang berhubungan dengan kualitas isi pada materi pembelajaran terdapat dalam aspek materi. Aspek ini dinilai oleh ahli materi yang berpengalaman. Adapun beberapa indikator dari aspek isi atau materi yaitu a) Kesesuaian materi; b) Kebenaran materi; c) Penyajian materi;

d) Evaluasi pembelajaran.

2) Aspek Media

Aspek media merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran karena berkaitan dengan kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media bagi peserta didik. Adapun aspek media terdiri dari beberapa indikator yaitu: a) Tampilan media; b) Kemudahan penggunaan; c) Kualitas teknis; d) Kesesuaian pembelajaran.

3) Aspek Bahasa

Aspek tampilan adalah komponen yang dapat menyambungkan antara isi dari materi dengan pengguna media pembelajaran. Aspek ini digunakan oleh ahli media untuk mengevaluasi produk. Adapun aspek tampilan ini terdiri dari beberapa indikator yaitu: (a) Kebahasaan; b) Kejelasan penyampaian informasi; c) Keterbacaan teks; e) Kesesuaian bahasa dalam pembelajaran.

e. Media Pembelajaran Sila Ceria

Media pembelajaran Sila Ceria merupakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi pengamalan sila-sila Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *Articulate*

Storyline yang memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh.

Sila Ceria merupakan akronim dari Sila Ceria (Cerdas, Interaktif, dan Aktif) yang mencerminkan tujuan pengembangan media, yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Media ini termasuk dalam kategori Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) karena menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan video serta menyediakan fitur interaksi seperti kuis dan navigasi.

f. Aplikasi *Articulate Storyline*

a) Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah aplikasi (software) perangkat yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif berbasis e-learning. Menurut penjelasan Agustina et al. (2022) *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak (software) yang bisa diterapkan untuk membuat dan mendemonstrasikan media pembelajaran interaktif. Pada awalnya, program ini dirancang untuk membuat aplikasi berbasis internet (online) atau animasi, tetapi sekarang sudah banyak diterapkan untuk membuat aplikasi berbasis internet (offline) atau animasi. Hafiedz & Nurhamidah (2023) menjelaskan *Articulate Storyline*

adalah software yang digunakan untuk berkomunikasi dan memberikan informasi melalui presentasi. Dengan demikian, Articulate Storyline dapat diartikan sebagai perangkat lunak pengembangan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia untuk menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik.

Aplikasi *Articulate Storyline* dapat menghasilkan sebuah media presentasi atau modul pembelajaran yang jauh lebih canggih dan interaktif untuk keperluan pembelajaran. Menurut Juhaeni et al. (2021) *Articulate Storyline* berbasis e-learning bisa menghasilkan sebuah proyek cerita yang mengkombinasikan berbagai bahan media baik visual, audio, ataupun audio visual, serta bisa dipublikasikan berupa swf, CD, HTML5, dan website. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu poin kewajiban demi menunjang semangat belajar peserta didik, untuk itu para guru sebaiknya dapat memilih model atau metode pembelajaran yang baik dengan didukung media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan di atas bisa disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah aplikasi pembuat animasi yang bisa digunakan melalui internet untuk mengembangkan multimedia interaktif, seperti dalam produksi HTML5, CD, penggunaan web, dan jaringan. Teks, gambar, animasi, dan video digital dapat ditampilkan secara bersamaan dengan menekan tombol sebagai alat interaktif. *Articulate Storyline* adalah software yang dapat digunakan sebagai alat pembuatan kartun, animasi, multimedia interaktif, dan aplikasi untuk ponsel yang didalamnya dapat diberi video, audio, dan gambar dengan hasil yang bagus.

b) Kelebihan *Articulate Storyline*

Aplikasi *Articulate Storyline* menurut Indriani et al. (2021) sebagai sebuah media pendidikan memiliki beberapa kelebihan yang bagus untuk menunjang kegiatan pembelajaran. *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran berbasis multimedia memiliki kelebihan dari multimedia yang lain sebagai berikut :

- 1) Media yang telah dibuat dapat dipublikasikan ke playstore dengan bentuk aplikasi.

- 2) Memiliki tampilan media yang interaktif sehingga dapat mendukung psikomotorik peserta didik.
- 3) Dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dengan fleksibel kapan saja dan di mana saja.
- 4) Pengguna bisa mengakses secara offline jadi media ini pengaplikasiannya tidak harus secara online.
- 5) Media dijadikan pilihan saat melakukan pembelajaran di rumah.

c) *Kekurangan Articulate Storyline*

Aplikasi *Articulate Storyline* menurut Rohmah (2020) dalam penelitiannya juga menyampaikan berikut kekurangan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*:

- 1) Jika materi pada media pembelajaran terlalu banyak maka saat pengaplikasiannya membutuhkan waktu tunggu cukup lama. Hal ini disebabkan karena ukuran hasil media pembelajaran yang terlalu besar.
- 2) Media pembelajaran hanya dapat digunakan melalui perangkat android menggunakan sistem android minimal versi 5 atau lollipop karena versi lollipop ke bawah akan memberikan suatu perbedaan pada format media.

- 3) Ruang penyimpanan yang digunakan media ini cukup besar. Hal ini disebabkan untuk menonton konten video pendidikan secara offline di media yang dikontrol.
- 4) Pada media pembelajaran, penggunaan tombol-tombol memerlukan waktu tunggu yang cukup lama. Hal ini disebabkan karena ukuran media yang cukup besar dan berdampak pada sistem operasi. Jika belum memahami konsep microsoft power point, maka para pengguna aplikasi yang masih pemula akan merasa kebingungan harus dimulai dari mana dalam penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* ini. Jadi pengguna yang akan membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Articulate Storyline* harus menonton tutorial terlebih dahulu supaya paham alur pembuatannya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam prosesnya, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab

untuk berpartisipasi aktif, saling membantu memahami materi, dan berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Model pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan pembelajaran yang menekankan keaktifan dan kerja sama antar peserta didik dinilai mampu mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara berkelompok, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan belajar bersama (Fitriani & Noor, 2023). Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antarpeserta didik untuk mencapai tujuan belajar secara efektif.

Prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya ketergantungan positif antar anggota kelompok. Setiap peserta didik dituntut untuk bekerja sama karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi seluruh anggota. Umi Nahdhiah (2024) menyatakan model pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, sehingga dapat mengembangkan sikap gotong

royong serta meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran kooperatif terletak pada terciptanya hubungan saling ketergantungan dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain berorientasi pada pencapaian akademik, pembelajaran kooperatif juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui interaksi kelompok, peserta didik belajar menghargai perbedaan pendapat, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Supratman et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kolaboratif peserta didik karena memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya. Pengalaman tersebut membantu peserta didik membangun sikap gotong royong dan rasa tanggung jawab dalam lingkungan belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan karakter peserta didik.

Karakteristik penting dalam pembelajaran kooperatif adalah penggunaan kelompok yang heterogen. Kelompok dibentuk

berdasarkan perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang peserta didik sehingga tercipta kesempatan untuk saling belajar dan berbagi pengalaman. Sanasintani (2024) mengemukakan bahwa keberagaman anggota kelompok dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan efektivitas pembelajaran melalui interaksi yang positif. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi dan memastikan setiap anggota kelompok terlibat secara aktif. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran kooperatif tercermin dalam interaksi positif yang terjadi dalam kelompok heterogen untuk mendukung keberhasilan belajar bersama.

Efektivitas pembelajaran kooperatif telah dibuktikan melalui berbagai penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan kerja sama kelompok memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Alyanti et al. (2024) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan keterlibatan aktif tersebut, peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran dirinya maupun kelompoknya. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa hakikat pembelajaran kooperatif adalah menciptakan proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pelaksanaannya, meskipun prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif tidak berubah. Namun, model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai variasi. Jenis-jenis model tersebut antara lain (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016:65-80):

a) Model Student Team Achievement Division (STAD)

Model STAD dipandang sebagai model yang paling sederhana dari pembelajaran kooperatif (Triani, 2016:223). Model ini terdiri dari pengarahan, membuat kelompok yang sifatnya heterogen sebanyak 4-5 anggota dalam satu kelompok, diskusi bahan belajar (LKS dan modul) secara kolaboratif, kuis individual serta membuat skor perkembangan peserta didik tiap kelompok, mengumumkan rekor tim untuk penyerahan reward. Model ini dikembangkan untuk memacu peserta didik agar dapat saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru.

b) Model Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran dengan cara belajar membentuk 4-6 orang dalam kelompok kecil secara heterogen, memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja sama, saling mempengaruhi secara positif dan mampu bertanggungjawab secara mandiri (Rosyidah, 2016).

c) Model Investigasi Kelompok

Tipe investigasi kelompok atau Group Investigation dinilai paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif (Triani, 2016:223). Tipe ini sangat cocok digunakan pada bidang kajian yang mengarah pada kegiatan perolehan, analisis, dan sintesis informasi dalam upaya pemecahan suatu permasalahan. Investigasi kelompok ini melibatkan partisipasi peserta didik sejak perencanaan, baik dari menentukan topik atau cara mempelajarinya.

d) Model Make a Match

Model pembelajaran make a match ialah model dalam pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dengan peserta didik yang lainnya. Model ini diterapkan dengan tujuan untuk menumbuhkan serta mengembangkan sikap yang bertanggungjawab, meningkatkan rasa percaya diri,

dan saling menghormati. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini, guru memerlukan media pembelajaran yang mendukung, seperti kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawaban jawaban secara terpisah (Wijanarko, 2017:53-54).

e) Model Teams Games Tournament (TGT)

Teams games tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang membentuk peserta didik menjadi kelompok kecil dimana semua peserta didik dalam kelompok berusaha memahami serta menguasai materi, sehingga saat ditunjuk oleh guru, peserta didik dapat menjawab dan menyumbang skor untuk kelompoknya (Dewi et al., 2016:6).

c. Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Divisions)

Model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut Slavin (2015), STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil heterogen untuk saling membantu memahami materi, di mana keberhasilan kelompok ditentukan oleh peningkatan hasil belajar masing-masing anggota.

Pendapat tersebut didukung oleh penelitian dalam jurnal internasional oleh Jamaludin & Mokhtar (2018) yang menyatakan bahwa STAD merupakan metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja tim dalam kelompok kecil untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

3. Hakikat dan Tujuan Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar (SD)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa pada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Arisandhi et al. (2025) menjelaskan bahwa PPKn di sekolah dasar tidak hanya mengajarkan aspek hukum dan politik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, demokrasi, nasionalisme, dan Pancasila sebagai dasar pembentukan karakter peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran PPKn berfungsi sebagai sarana pembentukan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter.

Hakikat pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah proses pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Pancasila, norma, moral, dan karakter bangsa kepada peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran PPKn diarahkan agar peserta didik mampu memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara serta menerapkan nilai-nilai

tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan dan memahami materi pembelajaran serta mendorong penerapannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pengaitan materi dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Oleh karena itu, hakikat pembelajaran PPKn tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik. Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila, menghargai keberagaman, serta memiliki rasa tanggung jawab sebagai warga negara. Menurut Mutia et al. (2025), pembelajaran PPKn yang efektif dapat membantu peserta didik mengembangkan karakter, kesadaran sosial, dan kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan demokratis. Dengan demikian, tujuan PPKn tidak hanya membentuk peserta didik yang memahami materi, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran PPKn di sekolah dasar memiliki hakikat sebagai proses pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Pancasila, membentuk karakter, serta mengembangkan kompetensi kewarganegaraan peserta didik. Tujuan pembelajaran PPKn adalah membentuk warga negara yang berkarakter, bertanggung jawab, demokratis, dan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan peran tersebut, PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dalam mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila dan tujuan pendidikan nasional.

4. Penanaman Nilai Pancasila Dalam Kehidupan

Pancasila merupakan cerminan yang berperan penting dalam nilai kehidupan, maka dari itu perlu ditanamkan sebuah materi pembelajaran PPKn yang dikaitkan dengan penanaman pancasila terhadap nilai-nilai karakter kehidupan. Berikut beberapa karakter yang menjadi patokan utama dalam mengembangkan nilai-nilai pancasila bagi generasi muda yakni:

- 1) Religius yakni sebuah sikap yang patuh terhadap kepercayaan yang dianutnya, dengan landasan ini diharapkan dapat menjadi landasan nilai, moral dan etika dalam bertindak yang perlu ditanamkan sejak dini.
- 2) Jujur yakni upaya menjadikan diri sebagai orang yang mampu

memegang penuh kepercayaan yang telah diberikan.

- 3) Bertanggung jawab yakni menunjukkan pribadi yang memiliki kelayakan dalam menanggung akibat perbuatannya sendiri, sehingga mampu memikirkan sesuatu sebelum bertindak.
- 4) Toleransi yang tinggi yakni sikap dan tindakan yang menghargai setiap perbedaan baik kepercayaan, suku, ras dan budaya.
- 5) Memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air.

Pendidikan PPKn berperan sangat besar dalam upaya penanaman nilai pancasila dalam kehidupan. Bangsa yang berkarakter pancasila tentu saja lahir karena para warga negaranya yang melakukan suatu tindakan yang berbudi luhur sesuai apa yang ada dalam ajaran bernegara. Generasi muda Indonesia yang berkarakter Pancasila tampaknya sudah mulai terkikis oleh perkembangan jaman. Jika dibiarkan hal ini dapat meruntuhkan keyakinan masyarakat bahwa bangsanya sudah tidak tangguh dan berkarakter. Oleh karenanya dengan pendidikan kewarganegaraan diharapkan mampu meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap karakter bangsanya, menjadikan mereka warga negara yang baik dan terpandang di mata dunia .

Dalam upaya membiasakan pendidikan berdasarkan nilai

berlandaskan pancasila dalam kehidupan seorang anak tentu saja harus dibekali dengan hal-hal kecil seperti mengucapkan salam ketika masuk kelas, bersalaman dengan guru, berdoa serta kegiatan lainnya yang berkaitan dengan penanaman dalam membiasakan karakter yang baik yang dilakukan secara berulang-ulang.

Contoh penanaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut :

a. Sila Pertama

Sila pertama dilambangkan dengan simbol bintang yang memiliki makna bahwa Indonesia memiliki kepercayaan agama yang di anut beragam. Sila pertama mengandung nilai ketuhanan. Adapun bunyi sila pertama “ Ketuhanan Yang Maha Esa”. Berikut Cinta akan tanah air Indonesia, seperti bangga menggunakan produk lokal seperti baju batik

- 1) Bergaul dengan teman tanpa membedakan antar suku, agama, ras dan budaya.
- 2) Menghormati teman yang berbeda suku, agama dan budaya.
- 3) Menghormati teman yang sedang menjalankan ibadah.

b. Sila Kedua

Sila kedua dilambangkan dengan rantai, adapun bunyi sila kedua adalah “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”. Sila kedua

memiliki makna bahwa setiap manusia memiliki derajat, hak, dan kewajiban yang sama sehingga harus saling menghormati, menghargai, dan memperlakukan sesama secara adil dan beradab. Adapun penanaman nilai Pancasila sila kedua dalam kehidupan sehari-hari yakni:

- 1) Menghormati dan menghargai hak-hak orang lain.
- 2) Bersikap sopan, santun, dan berperilaku baik kepada sesama.
- 3) Membantu teman atau orang lain yang membutuhkan tanpa membedakan suku, agama, ras, maupun latar belakang.

c. Sila Ketiga

Sila ketiga dilambangkan dengan pohon beringin, adapun bunyi sila ketiga adalah “Persatuan Indonesia”. Sila ketiga memiliki makna bahwa seluruh rakyat Indonesia harus menjaga persatuan dan kesatuan bangsa meskipun memiliki perbedaan suku, agama, budaya, bahasa, dan adat istiadat. Persatuan menjadi kekuatan bangsa dalam mewujudkan kehidupan yang harmonis dan damai.

Adapun penanaman nilai Pancasila sila ketiga dalam kehidupan sehari-hari yakni:

- 1) Menjaga kerukunan dengan teman tanpa membedakan suku, agama, maupun budaya.
- 2) Mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi atau golongan.
- 3) Menghargai keberagaman yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat.

d. Sila Keempat

Sila keempat dengan kepala banteng, adapun bunyi sila keempat adalah “ Kerakyatan yang Dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan” sila keempat memiliki makna bahwa setiap ada permasalahan maka jalan keluarnya ialah melakukan musyawarah atau mufakat. Adapun penanaman nilai pancasila ke empat dalam kehidupan sehari-hari yakni :

- 1) Tidak memaksakan kehendak sendiri
- 2) Tidak memaksakan kehendak orang lain
- 3) Menerima dan melaksanakan hasil musyawarah yang telah disepakati.

e. Sila kelima

Dilambangkan dengan padi dan kapas, yang berbunyi “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia” adapun makna

yang terkandung ialah keadilan. Berikut ini penerapan nilai Pancasila kelima dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut:

- 1) Menjalin kebersamaan dalam kegiatan sosial kemanusiaan
- 2) Adil terhadap sesama
- 3) Menghormati dan menghargai hak-hak orang lain.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Batubara (2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Articulate Storyline* Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memperoleh penilaian yang baik dari pakar multimedia dengan skor 70% dan pakar materi dengan skor 80%, menghasilkan rata-rata kelayakan sebesar 75%. Hasil uji coba terhadap guru menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, ditunjukkan oleh respon positif mencapai 90,3%. Multimedia ini terbukti efektif dalam mendukung menyampaikan materi secara menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rofi'ah & Widodo (2024) yang berjudul “Development of interactive multimedia *Articulate Storyline* to improve elementary school students ' learning outcomes regarding the history of the formulation of Pancasila”. Studi menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Articulate Storyline* dinilai efektif

meningkatkan hasil belajar peserta didik berkat desain yang menarik, fleksibilitas akses baik online maupun offline, serta fitur-fitur seperti kuis yang memperkuat pemahaman materi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah et al. (2023) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* Sebagai Multimedia Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi dengan skor 81% dan penilaian baik dari ahli multimedia dengan skor 78%. Hasil uji minat belajar peserta didik menunjukkan tingkat validitas sebesar 0,598 dan reliabilitas 0,925 yang dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada jenjang Sekolah Dasar terbukti layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya hasil validasi ahli materi dan ahli media yang secara umum berada pada rentang kategori sangat layak, serta respon positif peserta didik yang menunjukkan tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan motivasi belajar yang tinggi. Selain itu, beberapa penelitian juga membuktikan bahwa penggunaan media *Articulate Storyline* mampu meningkatkan minat belajar, hasil belajar, dan pemahaman konsep

peserta didik SD pada berbagai mata pelajaran.

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut juga menunjukkan bahwa *Articulate Storyline* merupakan platform yang fleksibel dan adaptif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Integrasi unsur teks, gambar, animasi, audio, video, serta evaluasi interaktif dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Dengan demikian, media berbasis *Articulate Storyline* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar mandiri yang mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PPKn dengan fokus pengamalan sila-sila Pancasila, khususnya yang dikemas dengan pendekatan pembelajaran ceria dan kontekstual untuk peserta didik kelas IV SD. Oleh karena itu, penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif “Sila Ceria” berbasis *Articulate Storyline* memiliki urgensi dan kebaruan, karena berupaya mengisi celah penelitian dengan menghadirkan media yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga penguatan nilai dan karakter Pancasila secara menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

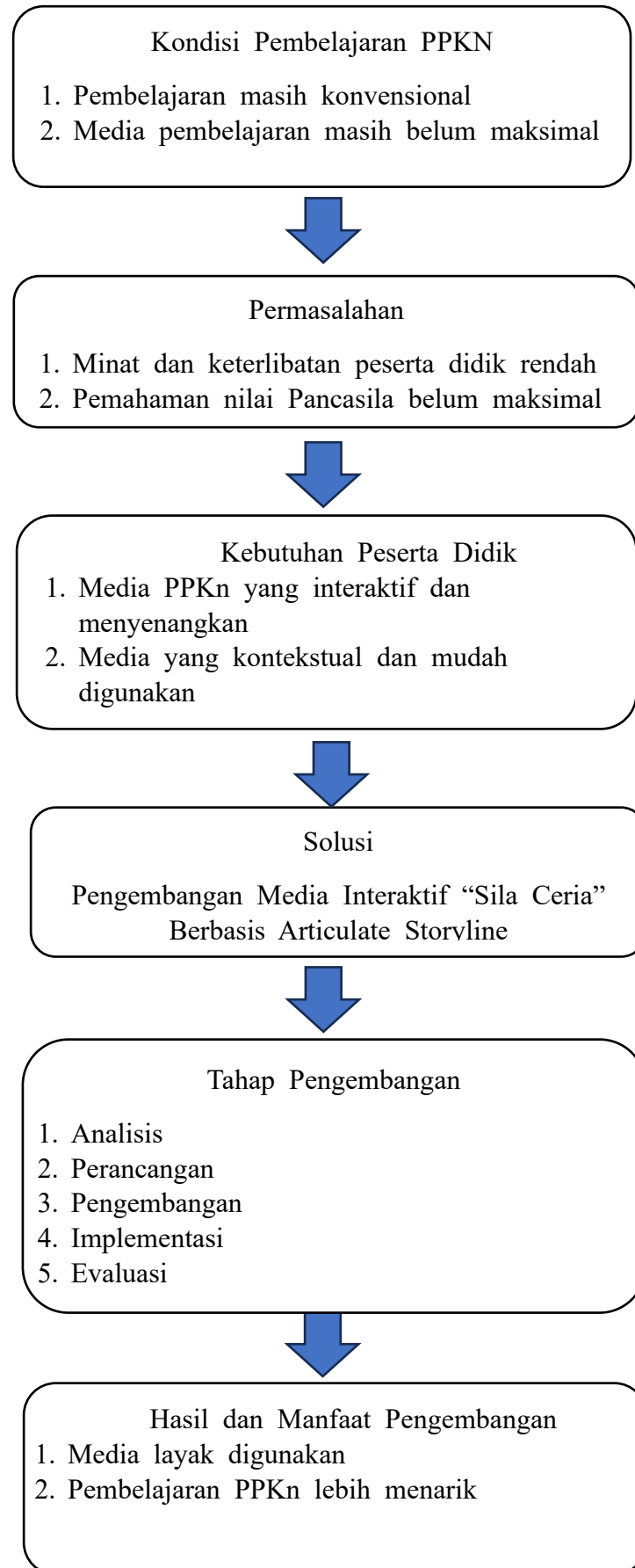
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas IV Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, khususnya pada materi pengamalan sila Pancasila. Namun, pada praktiknya pembelajaran PPKn masih cenderung bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik, keterlibatan peserta didik rendah, serta peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman belajar peserta didik Sekolah Dasar. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dinilai efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD adalah media berbasis *Articulate Storyline*, karena mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif. Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran PPKn, khususnya materi pengamalan sila Pancasila kelas IV SD, masih terbatas.

Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif “Sila Ceria” berbasis *Articulate Storyline*. Media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV SD, disajikan secara ceria, kontekstual, dan mudah digunakan, sehingga

dapat membantu peserta didik memahami serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, serta validasi dan uji respon untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir