

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar secara mendasar yaitu bentuk relasi komunikatif antara pengajar dan pembelajar. Sehubungan dengan hal tersebut, guru bertugas sebagai penyampai pesan, sementara peserta didik bertugas menangkap serta memahami pesan yang disampaikan. Kelancaran proses tersebut sangat bergantung pada kemampuan kedua belah pihak, yakni kecakapan guru dalam mengomunikasikan materi secara jelas serta kesiapan siswa dalam mencerna informasi yang diterimanya. Guna mendukung terciptanya komunikasi yang efektif antara kedua pihak, kehadiran sarana atau media komunikasi menjadi hal teramat diperlukan.

Ditinjau dari aspek etimologis, istilah media sejatinya mengadopsi khazanah leksikal dari peradaban rumpun bahasa Latin lama, yang secara maknawi merujuk pada entitas penengah, medium pemandu, ataupun wahana transmisi informasi (Hasan et al., 2021). Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah perantara berfungsi mengantarkan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga mampu menstimulasi daya pikir

mereka serta menciptakan proses belajar yang berlangsung secara efektif (Daniyati et al., 2023). Eksistensi media pembelajaran pada dasarnya dapat dioperasikan sebagai perangkat taktis yang menjembatani distribusi pesan akademis dari fasilitator kepada siswa, di mana implementasi alat tersebut diproyeksikan untuk mengaktifkan pola pikir kritis, mengarahkan fokus orientasi belajar, membangkitkan keterikatan emosional, hingga melipatgandakan antusiasme siswa guna mencapai hasil pembelajaran yang jauh lebih bermakna (J. K. Pendidikan, 2018). Bakara, (2023), menegaskan bahwa media pembelajaran mengemban fungsi krusial sebagai instrumen komplementer bagi pihak pendidik dalam mendistribusikan substansi keilmuan menuju ranah pemikiran anak didik, yang mana keterpakaian alat ini diorientasikan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal. Melalui saripati argumentasi ilmiah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik sebuah konklusi bahwa perangkat media memiliki peran sebagai perantara penyampaian informasi dalam proses pembelajaran guna menjamin terjadinya transformasi pengetahuan yang adaptif di dalam kelas.

Berdasarkan pemikiran yang dikemukakan oleh (Informasi, 2010), argumentasi tersebut menegaskan bahwa eksistensi instrumen edukatif ini bertindak selaku wahana transmisi informasi yang secara simultan mampu menstimulasi performa multisensori

dari organ penginderaan anak didik ketika mereka tengah mengasimilasi substansi keilmuan yang disajikan di ruang kelas. Melalui pemaknaan alternatif tersebut, instrumen edukatif ini merepresentasikan sebuah perantara informasi struktural yang dikonstruksikan secara spesifik guna menyokong keberhasilan realisasi target capaian kompetensi dalam pusran aktivitas instruksional antara pendidik dan subjek didik. Edwar et al. (2022), mengonseptualisasikan bahwa media pembelajaran bertindak selaku sarana komplementer instruksional yang dioperasikan secara taktis oleh fasilitator kelas guna mendistribusikan substansi kurikulum secara lugas terhadap siswa, di mana jalinan komunikasi edukatif yang interaktif tersebut diproyeksikan mampu memberikan stimulasi positif terhadap eskalasi capaian performa akademis anak didik secara signifikan. Ariyantini & Tegeh (2022), mengeksplorasi gagasan bahwa instrumen instruksional ini memanifestasikan sebuah instrumen penunjang operasional yang mempermudah pihak fasilitator sewaktu mengorkestrasi dinamika interaksi instruksional di ruang kelas, sehingga penyampaian materi berjalan jauh lebih dinamis sekaligus mampu memantik eskalasi antusiasme intrinsik dalam diri subjek didik. Sedangkan (J. Pendidikan & Persada, n.d.), media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai jenis sarana yang berfungsi menyalurkan informasi sekaligus membangkitkan pikiran, emosi, perhatian, minat, serta motivasi anak didik, yang

mana stimulasi psikologis tersebut diorientasikan guna mengondisikan sebuah atmosfer pembelajaran yang aktif, dinamis, dan berjalan secara optimal. Witono & Jiwandono (2022), media pembelajaran dapat dipandang sebagai unsur penting yang menghadirkan pengalaman belajar bagi peserta didik guna mengasah kemampuan mereka serta merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berlandaskan pada elaborasi konseptual yang telah diuraikan sebelumnya, tesis penutup yang dapat dirumuskan adalah bahwa perangkat edukasional berfungsi sebagai medium penyelarasan komunikasi yang menjembatani transmisi gagasan dari guru kepada anak didik. Keberadaan instrumen ini diproyeksikan secara khusus untuk merekonstruksi gairah belajar siswa, sehingga mampu mengeskalasi keterlibatan aktif mereka dalam mengarungi seluruh rangkaian kurikulum secara utuh dan berorientasi pada pemahaman jangka panjang. Dengan demikian, pengertian media pembelajaran mencakup lima komponen utama. Pertama, berfungsi sebagai penghubung pesan atau materi ajar. Kedua, mengemban peran selaku stimulator referensi keilmuan. Ketiga, hadir sebagai instrumen penggerak daya dorong internal dalam diri siswa. Keempat, bertindak selaku sarana taktis yang memfasilitasi pencapaian hasil pembelajaran secara komprehensif sekaligus mendalam. Kelima, berfungsi sebagai sarana untuk mengasah dan

mengembangkan keterampilan siswa. Kelima komponen tersebut apabila saling bersinergi dengan baik akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran sesuai target yang diharapkan.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Melalui sintesis teoretis yang dirujuk oleh Hasan et al. (2021), konstruk pemikiran Gerlach & Ely mengemukakan postulat mengenai tri-karakteristik fundamental yang melekat pada eksistensi media, yang meliputi:

1. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Dimensi karakteristik ini merepresentasikan kapabilitas teknis dari sebuah medium dalam melakukan dokumentasi audio-visual, retensi penyimpanan data, preservasi jangka panjang, hingga rekonstruksi sistematis terhadap suatu fenomena maupun entitas empiris tertentu. Melalui sifat fiksatif tersebut, media mampu menghadirkan hasil rekaman suatu peristiwa atau objek pada waktu tertentu untuk dipindahkan lintas waktu. Sebagai ilustrasi kontekstual, dinamika katastrofe alam seperti destruksi tsunami, guncangan seismik gempa bumi, banjir bandang, maupun dinamika sosial lainnya dapat diabadikan secara permanen melalui medium sinematografi rekaman video. Sifat fiksatif ini sangat bermanfaat bagi guru, sebab peristiwa atau objek yang sudah

terekam dan tersimpan dalam bentuk media tertentu dapat dimanfaatkan kapan pun dibutuhkan.

2. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Rekonstruksi serta modifikasi temporal atas manifestasi suatu fenomena maupun entitas materiil dapat direalisasikan berkat karakteristik manipulatif yang terkandung pada media. Suatu kejadian yang berlangsung selama dalam hitungan hari, bahkan bulan mampu ditampilkan kepada anak didik melalui reduksi durasi secara signifikan hingga menyisakan rentang waktu yang sangat ringkas demi efisiensi proses transfer keilmuan kelas. Selain dapat dibuat lebih cepat, suatu kejadian juga dapat dibuat lebih lambat ketika hasil rekaman video ditayangkan ulang. Sebagai ilustrasi, peristiwa guncangan seismik tektonik yang pada realitasnya memakan waktu yang sangat singkat di bawah hitungan enam puluh detik, justru dapat didekselerasi atau diperlambat visualisasinya agar siswa mampu mengasimilasi dan menguraikan struktur mekanisme terjadinya bencana tersebut secara komprehensif.

3. Ciri Distributif (Distributive Property)

Aksentuasi pada sifat distributif ini membuka ruang probabilitas yang luas bagi suatu manifestasi entitas maupun peristiwa empiris untuk ditransmisikan melintasi batas geografis. Media memungkinkan objek tersebut disajikan secara

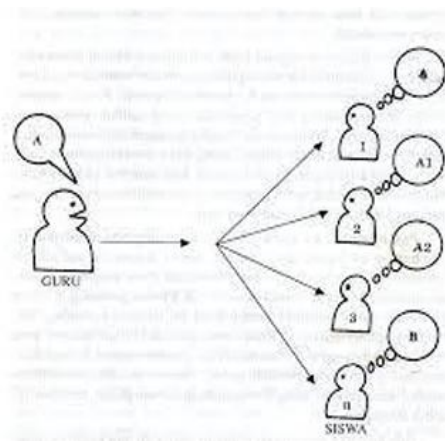
masif kepada banyak peserta didik, yang menerima rangsangan yang relatif setara terkait peristiwa tersebut. Contohnya, rekaman video dan audio dapat didistribusikan melalui flash drive atau tautan yang dapat diakses melalui internet. Kapan pun sebuah data keilmuan telah berhasil diarsipkan ke dalam konfigurasi format digital tertentu, maka multiplikasi materi tersebut dapat diwujudkan tanpa adanya batasan kuantitas, sehingga siap untuk diutilisasi secara simultan di pelbagai wilayah yang berbeda, maupun diaplikasikan secara repetitif pada satu ruang lingkup yang sama. Keutuhan informasi yang telah terekam pun tetap terpelihara, sama atau nyaris identik dengan bentuk aslinya.

c. Esensi Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi timbal balik yang tercipta antara anak didik, medium pembelajaran, serta atmosfer ruang lingkup edukatif di sekeliling mereka mulai memperoleh atensi yang masif sejak penghujung dekade 1990-an, hingga bertransformasi menjadi poros fokus kajian utama di sepanjang dasawarsa awal abad ke-21. Peserta didik menempati posisi sentral dalam proses pembelajaran sebab mereka turut aktif meningkatkan ilmu dengan pengalaman nyata, kegiatan eksplorasi, serta keterlibatan pada lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, tugas guru bergeser menjadi fasilitator yang membangun suasana belajar berbasis konstruktivisme, sehingga

peserta didik mampu mengembangkan pemahamannya sendiri, melatih kemampuan berpikir kritis, serta membangun pengetahuan secara mandiri (Amelia, 2022).

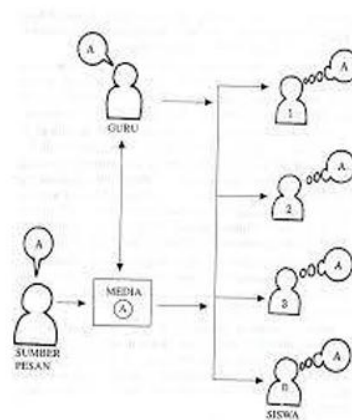
Sinergi interaktif yang terbangun dalam ruang lingkup pembelajaran pada hakikatnya memanifestasikan sebuah korespondensi dua arah antara pihak fasilitator kelas dan subjek didik. Kendati demikian, jalannya dinamika instruksional tersebut kerap kali menemui hambatan akibat adanya deviasi atau bias pemaknaan dari penerima pesan. Distorsi pesan ini umumnya dipicu oleh berbagai kendala struktural dalam komunikasi edukatif. Beberapa di antaranya meliputi disparitas gaya pengajaran, diversifikasi tingkat kecerdasan intelektual, hambatan retensi memori anak didik, fluktuasi atensi dan minat, kapabilitas fisik, serta variabel eksternal lainnya.



Gambar 2. 1Proses Komunikasi yang Gagal

Sumber: Sadiman, dkk (2011)

Visualisasi yang dipaparkan pada Gambar 2.1 mengilustrasikan sebuah fenomena di mana seorang fasilitator mendistribusikan sebuah substansi pesan spesifik terhadap empat subjek didik. Kendati demikian, potret empiris menunjukkan bahwa dari seluruh representasi siswa tersebut, akurasi penerimaan pesan secara presisi hanya mampu dicapai oleh satu individu tunggal. Sebaliknya, tiga anak didik lainnya mengalami distorsi kognitif yang menghasilkan pemaknaan berbeda dari konstruksi informasi orisinalnya. Anomali komunikatif ini merefleksikan adanya disfungsi interaksional antara pendidik dan siswa. Guna mengintervensi sekaligus memecahkan problematika instruksional tersebut, urgensi pengintegrasian instrumen edukasional yang relevan menjadi sebuah keniscayaan mutlak.

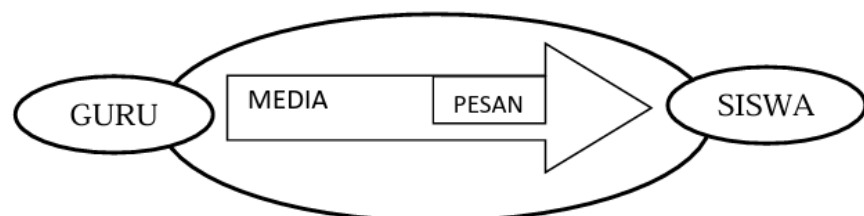


Gambar 2. 2Proses Komunikasi yang Berhasil

Sumber: Sadiman dkk (2011)

Representasi yang disajikan pada Gambar 2.2 merefleksikan sebuah konformitas interaksi instruksional yang terealisasi secara ideal. Pihak artikulatur informasi mendiseminasikan substansi materi materiil kepada siswa, baik melalui optimalisasi perangkat edukasional secara mandiri maupun kolaborasi simultan antara instrumen tersebut dengan kehadiran pendidik. Kedua kanal transmisi ini terbukti memiliki ekuivalensi efektivitas yang setara, yang diindikasikan oleh keberhasilan seluruh anak didik dalam mengasimilasi informasi secara presisi, selaras dengan esensi pesan orisinal yang dipancarkan oleh sumber utama.

Dari gambaran tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran memainkan fungsi yang krusial pada bidang pendidikan. Keberadaan media pembelajaran sesungguhnya telah menjadi unsur penting yang dapat mewujudkan pengalaman belajar yang penuh makna. Secara makro, eksistensi instrumen instruksional memanifestasikan fungsi krusial selaku medium artikulasi yang memfasilitasi kelancaran arus pertukaran informasi akademis di sepanjang dinamika edukatif kelas.



Gambar 2. 3 Fungsi Media dalam Proses Pebelajaran

Sumber: Daryanto(2015:19)

Sebagaimana diuraikan dalam perspektif (Fadilah & Kanya, 2023), urgensi dari pengintegrasian instrumen edukasional sejatinya berorientasi pada penyederhanaan transmisi konstruksi materiil, mengeskalasi atensi serta keterikatan emosional anak didik terhadap substansi keilmuan, hingga mengondisikan sebuah ekosistem belajar yang sarat akan nilai produktivitas serta stimulasi timbal balik yang dinamis. Fungsi yang pertama ialah mendorong minat maupun tindakan peserta didik, yang dapat direalisasikan melalui pendekatan dramatis atau bersifat menghibur, dengan tujuan akhir menumbuhkan minat dan memicu peserta didik untuk melakukan suatu tindakan. Fungsi kedua memanifestasikan peran media selaku instrumen diseminasi informasi universal kepada kolektif anak didik, baik melalui penyajian kerangka teori dasar, simplifikasi ringkasan eksekutif, maupun penguatan wawasan latar belakang yang diformulasikan secara kreatif lewat pendekatan narasi sinematik drama, tayangan rekreatif, hingga stimulasi taktik psikologis penggerak gairah belajar. Fungsi ketiga terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran, yakni media pembelajaran diarahkan untuk mendukung proses belajar, di mana muatan informasi di dalamnya dapat melibatkan peserta didik, baik secara kognitif maupun melalui keterlibatan aktivitas nyata, sehingga pembelajaran dapat benar-benar berlangsung. Berdasarkan prinsip-prinsip belajar, materi pembelajaran mesti disusun dengan sistematis

supaya tercipta pembelajaran yang efektif. Di samping itu, media pembelajaran diharapkan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menggembirakan serta memenuhi kebutuhan masing-masing peserta didik secara individual.

Selanjutnya, melalui karya literatur bertajuk "Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru", gagasan dari (Pagarra H & Syawaludin, 2022), menguraikan orientasi fungsi instrumen edukasional ke dalam ranah yang lebih kompleks, meliputi dimensi: 1) sumber keilmuan, 2) semantik, 3) manipulatif, 4) psikologis, dan 5) sosio-kultural. Terkait kegunaan media selaku basis sumber keilmuan, hal ini merujuk pada kapabilitas medium dalam mentransfer otoritas pendidik pada iklim instruksional yang cenderung mengadopsi doktrin orientasi konvensional (teacher-centered). Sebagai ilustrasi konkret, manakala proses pengajaran semula didominasi oleh implementasi metode ceramah lisan secara monolog, aktivitas tersebut dapat disubstitusi melalui pengintegrasian tayangan audio-visual sebagai instrumen utama diseminasi substansi teoretis.

Fungsi semantik mengarah pada kapabilitas instrumen edukasional dalam mengeskalisasi serta memperluas khazanah pemaknaan konseptual di dalam ruang lingkup instruksional. Berdasarkan pemikiran (Saleh et al., 2023), terminologi semantik itu

sendiri merepresentasikan sub-disiplin keilmuan yang membedah representasi simbol kebahasaan sekaligus korelasinya terhadap entitas eksternal di luar teks, dengan menitikberatkan pada esensi pesan yang diartikulasikan beserta objek rujukan konkretnya. Contoh penerapan semantik dapat dilihat pada penggunaan gambar harimau sebagai simbol keberanian. Dalam proses pembelajaran, tugas guru adalah menafsirkan makna dari simbol-simbol yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung. Keberadaan media pembelajaran umumnya turut mempermudah penyampaian sekaligus pemahaman makna dalam proses tersebut.

Korelasi fungsi manipulatif pada instrumen edukasional bertumpu pada kapabilitas teknis medium dalam melakukan pengarsipan, retensi data, konservasi, restrukturisasi, hingga transmisi spasial atas suatu fenomena maupun entitas objek. Implementasinya dalam ekosistem perangkat berbasis teknologi termaterialisasi nyata melalui mekanisme perekaman audio-visual, enkapsulasi data digital, hingga pemeliharaan materiil pembelajaran. Proses pemeliharaan ini diwujudkan baik lewat multiplikasi salinan fisik maupun konversi dokumentasi ke dalam konfigurasi berkas elektronik maupun manifes materiil. Adapun proses rekonstruksi dapat dilakukan melalui kegiatan penyuntingan atau revisi terhadap data maupun materi pelajaran yang telah diolah sebelumnya, dengan tujuan untuk dikembangkan lebih lanjut. Sementara itu, transformasi

suatu peristiwa atau objek misalnya objek nyata dapat diwujudkan melalui pendokumentasian dalam format digital, sehingga memudahkan proses pengamatan, mudah dibawa ke berbagai tempat, serta dapat diubah bentuknya sesuai kebutuhan. Secara singkat, fungsi manipulatif pada media pembelajaran memungkinkan teratasinya berbagai keterbatasan, baik keterbatasan indrawi (misalnya untuk mengamati sel), terbatasnya tempat dan waktu. Fungsi manipulatif ini selaras dengan gambaran mengenai fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Dr. Lukman Pardede, S.H., 2025), dari buku yang berjudul "Strategi Belajar Mengajar", ia mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk mengamati objek atau benda yang sulit diobservasi secara langsung, misalnya karena lokasinya terlalu jauh untuk dikunjungi. Dalam situasi semacam ini, media visual memudahkan siswa mengamati objek yang dimaksud. Selain itu, objek yang berukuran sangat kecil sehingga tidak dapat dilihat langsung dengan mata pun dapat teratasi melalui media visual berupa gambar maupun media audiovisual. Di samping itu, media pembelajaran juga memungkinkan penyampaian informasi kepada audiens dalam jumlah besar. Media pembelajaran pun mampu mempercepat penayangan suatu proses yang sebenarnya berlangsung lama, ataupun memperlambat proses yang berjalan cepat, serta memfasilitasi peserta didik untuk melihat secara

nyata objek-objek yang rumit. Secara sederhana, fungsi media pembelajaran sebagaimana digambarkan dalam sumber tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sarana yang efektif dalam mengatasi terbatasnya indra manusia, baik dalam hal pendengaran maupun penglihatan. Berkaitan dengan hal ini, guru diharapkan dapat memilih media paling efektif tetapi tetap ekonomis, disesuaikan dengan keadaan sekolah.

Fungsi psikologis pada media pembelajaran merupakan kemampuan media dalam memengaruhi keadaan mental, pola pikir, serta tingkah laku manusia. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dan berdaya guna bisa menjadikan peserta didik lebih fokus, tertarik, serta termotivasi dalam menghadapi materi ajar. Di samping itu, media pembelajaran juga dapat memengaruhi sisi emosional peserta didik, baik dalam bentuk penerimaan maupun penolakan terhadap suatu hal dalam konteks pembelajaran, sekaligus membantu siswa dalam melakukan pengamatan terhadap suatu objek. Media pembelajaran turut berperan dalam meningkatkan daya imajinasi peserta didik berkat tingginya daya stimulus yang dimilikinya, sehingga kemampuan peserta didik dapat meningkat lebih optimal. Levie dan Lentz menggambarkan bahwa gambar-gambar dapat menghilangkan kebosanan siswa saat mendengarkan pelajaran teks yang bersifat kurang menarik. Optimalisasi instrumen berbasis pencerapan indra penglihatan

memiliki kapabilitas untuk mengonsentrasikan atensi anak didik secara penuh terhadap substansi keilmuan yang sedang ditelaah. Implikasi dari kondisi tersebut secara signifikan mengeskalasi probabilitas siswa dalam mengasimilasi sekaligus meretensi muatan teoretis secara jangka panjang. Melalui penyajian visual yang estetik dan representatif, subjek didik tidak sekadar terstimulasi untuk meningkatkan gairah instruksionalnya, melainkan juga mengalami ketergugahan afektif yang menyentuh dimensi emosional serta internalisasi sikap.

Adapun fungsi sosio-kultural media pembelajaran mengacu pada kapasitas media untuk mengurangi hambatan sosial-budaya antar peserta didik dalam berkomunikasi sepanjang proses pembelajaran. Istilah sosio-kultural sendiri berhubungan dengan aspek sosial dan kebudayaan masyarakat. Sebagaimana diketahui, Sebagai negara dengan wilayah yang luas serta keberagaman suku bangsa, Indonesia memiliki tingkat kompleksitas sosiokultural yang cukup tinggi, sehingga media pembelajaran memegang peran penting dalam mengatasi tantangan tersebut. Berlandaskan pada sintesis komparatif terhadap proposisi teoretis yang telah dipaparkan, konklusi fungsi instrumen edukasional pada hakikatnya mengerucut selaku medium artikulasi transmisi wawasan, pereduksi hambatan instruksional di dalam kelas, sekaligus katalisator gairah

psikologis bagi guru maupun anak didik guna mengonstruksi efisiensi dinamika pembelajaran yang optimal.

d. Penggunaan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran pada dasarnya tidak ditujukan untuk mengambil alih peran guru dalam mengajar, tetapi sebagai pelengkap yang membantu guru dalam memberi materi. Melalui penggunaan media, diharapkan dapat tercipta komunikais baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru. Sesungguhnya tidak terdapat aturan baku mengenai waktu terbaik media pembelajaran tepat digunakan, namun guru dituntut mampu menerapkan media pembelajaran yang terbaik.

Umumnya, tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk mendukung proses penyampaian informasi atau materi dari pengajar kepada pembelajar, sehingga materi tersebut menjadi lebih mudah dimengerti, menarik, serta lebih menyenangkan bagi siswa. (Sultan & Tirtayasa, 2019), Ia mengemukakan bahwa pemanfaatan media pendidikan yang tepat dan berinovasi mampu mengatasi kecenderungan pasif pada diri peserta didik. Melalui inovasi serta ketepatan dalam penggunaannya, media pendidikan mampu mengoptimalkan semangat belajar sehingga memicu peserta didik untuk belajar secara mandiri, sekaligus terjadinya interaksi nyata antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut (Hasan et al., 2021), perkembangan media pembelajaran saat ini kian pesat, selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga memberikan dampak positif yang dirasakan langsung oleh para pelaksana pembelajaran, di antaranya:

- a) Menyediakan umpan balik untuk penyempurnaan proses pembelajaran, baik yang sudah berlangsung maupun yang masih dalam perencanaan.
- b) Menyajikan pokok bahasan yang lebih bersifat fungsional serta memberikan manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh pembelajar.
- c) Memberikan pengalaman pengayaan secara langsung kepada pembelajar terkait materi yang sebelumnya telah dijelaskan oleh pengajar.
- d) Menumbuhkan kebiasaan pembelajar untuk semakin yakin dengan materi yang disampaikan, sehingga memunculkan rasa hormat dan kekaguman kepada pengajar.
- e) Membangkitkan kesan yang mendalam pada diri pembelajar tatkala konsep yang disampaikan bertemu dengan pengalaman yang mereka peroleh di luar sekolah.
- f) Membiasakan pembelajar, secara tidak langsung, untuk membandingkan materi yang dijelaskan guru dengan yang

mereka temukan melalui media pembelajaran yang ada di luar sekolah.

Keberadaan media dalam proses pembelajaran memegang peranan penting dalam mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, sebab media mampu memadukan unsur kata, gambar, tulisan, serta simbol dalam penyampaian materi. Hal tersebutlah yang menyebabkan pembelajaran berbasis media lebih efektif dalam menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional..

Menurut (Saleh et al., 2023), Sejumlah temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan media pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih terstandarisasi.

Setiap peserta didik yang menyaksikan atau mendengarkan penyajian melalui media akan menerima pesan yang seragam. Meskipun para pengajar cenderung menafsirkan isi materi dengan cara yang berbeda-beda, pemanfaatan media dapat meminimalkan variasi penafsiran tersebut, sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai dasar untuk pengkajian, latihan, maupun penerapan lebih lanjut.

b) Pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat berfungsi sebagai penarik perhatian sehingga peserta didik tetap fokus dan antusias mengikuti pelajaran. Kejelasan serta keruntutan penyampaian pesan, tampilan yang bervariasi, dan penggunaan efek tertentu yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dapat memancing tawa dan mendorong peserta didik untuk berpikir semuanya menegaskan bahwa media memiliki fungsi motivasional sekaligus mampu meningkatkan minat belajar.

c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Penerapan teori belajar serta prinsip-prinsip psikologis yang diakui dalam hal keterlibatan peserta didik, umpan balik, dan penguatan, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif.

d) Efisiensi waktu.

Durasi pembelajaran yang dibutuhkan dapat dipersingkat, sebab sebagian besar media hanya memerlukan waktu relatif singkat untuk menyampaikan pesan maupun isi materi dalam jumlah besar, sehingga lebih mudah diserap oleh peserta didik.

e) Peningkatan kualitas hasil belajar.

Kualitas hasil belajar dapat meningkat apabila perpaduan antara kata dan gambar sebagai media pembelajaran mampu

menyampaikan elemen-elemen pengetahuan secara terorganisasi, spesifik, dan jelas.

f) Fleksibilitas dari segi waktu dan lokasi.

Pembelajaran dapat dilaksanakan kapan pun dan di mana pun. Kemudahan ini terus berkembang seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memungkinkan guru menyediakan materi yang dapat diakses siswa meski berada di lokasi berbeda dan pada waktu yang fleksibel.

g) Penguatan sikap positif peserta didik

Adanya rangsangan dari media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, sehingga proses belajar berlangsung lebih tenang dan mampu menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi maupun proses pembelajaran itu sendiri.

h) Pergeseran peran guru ke arah yang lebih positif

Beban guru dalam memberikan penjelasan berulang mengenai isi materi dapat berkurang bahkan hilang, sehingga guru dapat lebih berfokus pada aspek penting lainnya dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya berperan sebagai konsultan atau pembimbing bagi peserta didik.

Berlandaskan pada elaborasi komparatif dari representasi pemikiran para pakar di atas, konklusi mengenai signifikansi

kemanfaatan praktis atas pengintegrasian instrumen edukasional dalam ruang lingkup instruksional mencakup dimensi berikut:

- a. Perangkat edukasional secara sistematis memfasilitasi artikulasi substansi pesan agar tersampaikan secara artikulatif, transparan, dan metodologis bagi pendidik, sehingga meminimalkan potensi terjadinya miskonsepsi materiil bagi anak didik yang pada muara akhirnya secara signifikan berimplikasi positif terhadap eskalasi capaian performa serta indeks prestasi akademis mereka..
- b. Media pembelajaran memiliki kapabilitas mumpuni untuk mengonsentrasikan atensi serta menstimulasi fokus visual-auditori siswa secara intensif terhadap muatan materiil yang sedang dibahas, di mana ketertarikan eksternal tersebut berpotensi besar memicu munculnya dorongan psikologis, rasa ingin tahu yang mendalam, serta gairah internal yang kuat untuk menelaah keilmuan secara berkelanjutan.
- c. Pemanfaatan instrumen instruksional bertindak selaku solusi alternatif yang solutif dalam mengeliminasi sekaligus menjembatani hambatan fisik kedisiplinan yang berkaitan erat dengan keterbatasan kapasitas pencerapan indra manusia, sekat spasial batas ruang kelas, maupun kekangan dimensi waktu yang sering kali membatasi intensitas penyampaian materi konvensional.

- d. Media edukatif mampu meminimalkan celah disparitas pemaknaan informasi dan ketimpangan kognitif akibat adanya faktor diversifikasi latar belakang biologis maupun akademis subjek didik, mengingat muatan stimulus multisensori di dalamnya sengaja dikonstruksikan untuk mengaktivasi seluruh reseptor sensorik tubuh secara simultan demi optimalisasi asimilasi pengetahuan yang merata.
- e. Penggunaan perangkat ini secara proaktif menstimulasi terbentuknya determinasi, regulasi diri, dan otonomi belajar mandiri pada kepribadian siswa, sebuah kondisi yang didorong oleh fleksibilitas sistem aksesibilitas teknologi modern yang kini dapat dijangkau tanpa batasan kronologis jam pelajaran maupun batas geografis, sehingga memungkinkan efisiensi pemanfaatan waktu luang secara produktif di sela-sela rutinitas harian mereka.

e. Keterbatasan Media Pembelajaran

Berlandaskan pada elaborasi komparatif serta sintesis teoretis dari representasi pemikiran para pakar yang telah dipaparkan sebelumnya, konklusi mengenai signifikansi kemanfaatan praktis atas pengintegrasian instrumen edukasional dalam ruang lingkup instruksional mencakup dimensi-dimensi krusial sebagai berikut:

- a. Utilisasi media pembelajaran sejatinya hanya menempati porsi komplementer, alih-alih menggeser eksistensi maupun signifikansi struktural figur pendidik.
- b. Peranti yang berafiliasi langsung dengan elektrifikasi akan sepenuhnya terhegemoni oleh stabilitas dan kontinuitas pasokan daya lokal.
- c. Spesifikasi peraga tertentu secara eksklusif kerap mendikte terjadinya rekonstruksi maupun konfigurasi spasial pada tata letak ruang kelas.
- d. Aplikasi ragam instrumen edukatif secara simultan justru memicu kompleksitas manajerial yang relatif krusial untuk dieksekusi.
- e. Tahapan preparasi dan sintesis material instruksional umumnya menyerap porsi durasi yang tergolong masif.
- f. Manifestasi anomali teknis yang terjadi secara spontan berimplikasi pada stagnasi total, sekaligus memicu malafungsi permanen pada perangkat terkait.
- g. Kondisi tersebut memosisikan manajemen preventif yang rigid khususnya pada ekosistem digital sebagai prasyarat mutlak demi menggaransi siklus hidup alat.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media dapat diartikan sebagai salah satu perangkat penghubung yang mempermudah proses pembelajaran antara pendidik dan siswa. Di samping fungsinya sebagai sarana komunikasi, media juga berperan dalam membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Keberadaan media pembelajaran yang bersifat interaktif turut memberikan andil dalam mengoptimalkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media semacam ini terbukti dapat meningkatkan semangat belajar siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggabungkan berbagai unsur seperti kuis interaktif, simulasi, permainan edukasi, dan bentuk aktivitas partisipatif lainnya, siswa didorong untuk terlibat secara aktif serta menjadi subjek utama dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif.

Teknologi media interaktif lahir dari penggabungan teknologi komputer, baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunak, dengan teknologi elektronik yang kini telah diaplikasikan secara meluas di berbagai bidang kehidupan. Melalui media jenis ini, unsur teks, audio, gambar, animasi, dan video dapat disajikan sekaligus dipadukan secara interaktif, sehingga

memungkinkan pengguna untuk melakukan eksplorasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi secara aktif. Dalam konteks pendidikan, media interaktif berperan sebagai perangkat bantu pengajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka di dalam kelas maupun untuk kebutuhan belajar secara mandiri. Suasana belajar yang menyenangkan, yang tercipta berkat dukungan media pembelajaran, membuat siswa lebih terlatih dalam berpikir kritis serta menganalisis materi yang disampaikan oleh guru secara efektif. Hal tersebut pada akhirnya mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, yang berimbas positif pada peningkatan capaian hasil belajar mereka.

Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran terjadi ketika siswa secara mandiri dan aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Teori ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mereka melalui model pembelajaran yang dirancang oleh guru. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memperdalam pemahaman siswa dengan mendorong mereka untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Prinsip inti konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat begitu saja ditransfer dari guru ke siswa, melainkan sesuatu yang harus dibangun oleh siswa sendiri melalui interaksi mereka dengan lingkungan dan orang-orang di sekitar mereka. Dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme, partisipasi

aktif siswa ditekankan; siswa tidak lagi diposisikan sekadar sebagai penerima informasi, melainkan bertindak sebagai agen utama dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Konstruktivisme dapat dipahami sebagai sebuah proses aktif di mana peserta didik secara mandiri menyusun pengetahuannya sendiri, menelusuri makna dari materi yang dipelajari, sekaligus mengaitkan konsep dan gagasan baru dengan struktur pemikiran yang sudah dimiliki sebelumnya. Teori ini menitikberatkan pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered*), di mana siswa berperan aktif dalam mengeksplorasi, menemukan, serta menyusun pemahamannya sendiri. Dalam kerangka pembelajaran konstruktivis, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar sekaligus menunjang proses pembentukan pengetahuan agar lebih interaktif dan bermakna.

Keberadaan media pembelajaran interaktif berpeluang meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, terutama karena media tersebut memungkinkan siswa memperoleh informasi secara langsung, menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan masing-masing, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bersifat personal dan sesuai kebutuhan. Misalnya, aplikasi pembelajaran yang mengusung konsep gamifikasi terbukti dapat menumbuhkan motivasi siswa,

sebab pendekatan tersebut memadukan unsur permainan yang menghibur dengan konten pembelajaran, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Melalui pemanfaatan sistem aplikasi, program, serta media digital dalam proses pengajaran, media pembelajaran interaktif turut memfasilitasi terjalinnya komunikasi, baik antara guru dengan peserta didik maupun antara manusia dengan teknologi. Media interaktif sendiri merupakan salah satu bentuk multimedia yang dirancang khusus untuk memancing respons aktif dari penggunaannya, itulah sebabnya media ini disebut sebagai media interaktif. Media pembelajaran interaktif juga tergolong sebagai salah satu sistem komunikasi yang efektif dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer. Rancangan media ini memungkinkan berlangsungnya proses penciptaan, penyimpanan, penyajian, hingga pengambilan informasi dalam berbagai bentuk format, baik teks, gambar, audio, video, maupun animasi.

3. Aplikasi Articulate storyline

a. Pengertian *Articulate storyline*

Articulate storyline merupakan salah satu perangkat lunak pembelajaran yang dimanfaatkan untuk menghasilkan konten *e-learning* yang interaktif sekaligus menarik. Berkat tampilan serta ragam fitur yang lebih variatif, aplikasi ini dapat digunakan untuk menyajikan informasi sesuai tujuan tertentu guna menumbuhkan

minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari segi fungsi, *Articulate Storyline* memiliki kesamaan dengan Microsoft PowerPoint, yaitu sama-sama berbasis *slide* atau poin-poin. Meski demikian, fitur yang tersedia pada *Articulate Storyline* jauh lebih beragam dibandingkan PowerPoint.

Sejumlah fitur menarik yang ditawarkan aplikasi ini antara lain animasi, audio, gambar, serta video interaktif yang dapat dimanfaatkan secara maksimal. Keberadaan fitur-fitur tersebut menjadikan aplikasi ini sebagai perangkat lunak yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran, yang selanjutnya dapat difungsikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui tampilan pembelajaran yang lebih menarik. Melalui aplikasi ini, guru maupun pengembang konten dimudahkan dalam menyusun modul pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone*, komputer, maupun tablet.

b. Kelebihan Aplikasi *Articulate Storyline*

- 1) Mampu memadukan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan suara, dalam satu tampilan.
- 2) Menawarkan fleksibilitas desain yang memudahkan guru untuk berkreasi dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.

- 3) Memiliki tampilan dan fitur desain yang menyerupai Microsoft PowerPoint, sehingga relatif mudah dipelajari.
- 4) Dilengkapi fitur *trigger* atau tombol otomatis yang mudah diatur dan di *input* sesuai kebutuhan.
- 5) Menyediakan fitur *quizzing* yang mudah dibuat dan dikembangkan untuk mendukung media pembelajaran yang interaktif.
- 6) Hasil akhirnya dapat dipublikasikan dalam bentuk web, sehingga dapat diakses oleh siapa saja.

c. Kekurangan Aplikasi Articulate Storyline

- 1) Fasilitas penggunaan gratis hanya berlaku dalam masa uji coba (free trial) selama 30 hari.
- 2) Biaya lisensi yang diperlukan tergolong tinggi
- 3) Apabila media yang dihasilkan memiliki jumlah slide yang banyak dan dipublikasikan dalam format HTML, maka dibutuhkan perangkat lunak tambahan sebagai alternatif untuk mengaksesnya.
- 4) Hasil keluaran media belum mendukung format full HD.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Kurikulum Merdeka menaruh perhatian besar pada keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dengan mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan

berpikir kritis dan kreatif. Melalui pendekatan tersebut, guru berfungsi sebagai fasilitator sekaligus pendamping yang membimbing siswa dalam menjalani proses belajar secara mandiri. Salah satu bentuk konkret dari kebijakan ini tercermin melalui kehadiran mata pelajaran IPAS, yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk menghadirkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap berbagai fenomena dalam kehidupan.

IPAS adalah akronim dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sebuah mata pelajaran yang disusun dengan tujuan membekali peserta didik dengan pemahaman yang menyeluruh terkait lingkungan alam dan sosial, beserta hubungan timbal balik di antara keduanya. Pembelajaran IPAS diarahkan untuk mengintegrasikan konsep-konsep dari IPA dan IPS, sehingga siswa dapat melihat berbagai fenomena sebagai sebuah kesatuan yang saling terhubung dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan mata pelajaran IPAS terletak pada Fase C dalam struktur Kurikulum Merdeka. Pada tahapan ini, peserta didik dituntut mampu memahami beberapa konsep krusial, di antaranya sistem organ pada tubuh manusia, ekosistem, siklus air, fenomena bunyi dan cahaya, energi, tata surya, letak serta kondisi geografis, kisah perjuangan pahlawan, keberagaman budaya, hingga aktivitas ekonomi. Pemahaman atas konsep-konsep tersebut menjadi modal

bagi siswa untuk mengambil keputusan dan memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari secara reflektif. Lewat pengintegrasian konsep-konsep ini, siswa terdorong untuk mengasah dan mempraktikkan keterampilan inkuiri ilmiah secara aktif dalam konteks yang sesuai dengan kehidupan mereka.

Pada pembelajaran IPAS di kelas V, siswa diarahkan untuk memahami beberapa konsep penting yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Cakupan materinya antara lain sistem organ tubuh manusia yang dihubungkan dengan cara-cara menjaga kesehatan pribadi, keterkaitan antara komponen biotik dan abiotik serta dampaknya terhadap ekosistem, siklus air beserta hubungannya dengan usaha menjaga ketersediaan air, gejala gelombang bunyi dan cahaya dalam keseharian, langkah-langkah penghematan energi serta pemanfaatan sumber energi alternatif dari lingkungan sekitar sebagai bagian dari upaya mitigasi perubahan iklim, sistem tata surya beserta hubungannya dengan rotasi dan revolusi bumi, serta letak dan kondisi geografis Indonesia melalui peta, baik yang konvensional maupun digital. Dari aspek sosial, pembelajaran IPAS turut memuat pemahaman mengenai nilai-nilai perjuangan pahlawan daerah, kekayaan budaya bangsa dalam bingkai kebinekaan dan kearifan lokal, serta dinamika kegiatan ekonomi masyarakat termasuk ekonomi kreatif di sekitar lingkungan siswa. Keseluruhan materi ini bertujuan

untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta sikap reflektif siswa dalam menyikapi berbagai fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan.

Adapun pada penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada materi Bab 6 "Indonesiaku Kaya Raya", Topik A "Bagaimana Bentuk Indonesiaku". Tujuan pembelajaran pada bab tersebut meliputi: 1) mengidentifikasi serta menggunakan peta beserta komponen-komponennya guna memahami wilayah Indonesia; 2) mengkaji dan memahami letak geografis Indonesia yang strategis; serta 3) memahami karakteristik Indonesia sebagai negara maritim (kepulauan/laut) sekaligus negara agraris (pertanian). Penelitian ini secara khusus difokuskan pada tujuan pembelajaran pertama, yakni mengidentifikasi dan menggunakan peta beserta komponen-komponennya untuk memahami wilayah Indonesia. Berdasarkan tujuan tersebut, materi utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah topik "Bagaimana Bentuk Indonesiaku".

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian relevan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi yang dilaksanakan oleh Susi Susanti (2024) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 2 Kuningan" memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

mendapatkan penilaian dengan kategori sangat valid, yakni sebesar 92% dari ahli materi dan 95% dari ahli media. Di samping itu, hasil pengujian efektivitas menunjukkan nilai t-hitung mencapai 10,26, angka yang melampaui t-tabel sebesar 1,69, sehingga media tersebut dinyatakan efektif dalam mendongkrak hasil belajar siswa. Tingkat respon guru yang mencapai 90% dan respon siswa sebesar 87% turut mengonfirmasi kategori sangat valid tersebut. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* layak serta efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi magnet. Media tersebut terbukti membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sebelumnya tergolong sulit dipahami, melalui penyajian yang interaktif, menarik, serta melibatkan beragam elemen multimedia. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar.

2. Studi yang dilakukan oleh Arum Donna Safira dkk. (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Articulate Storyline* pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar" memperlihatkan hasil bahwa penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran menghasilkan skor rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dengan memanfaatkan

Articulate Storyline layak diterapkan dalam pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar. Media tersebut dinilai dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, salah satunya materi ekosistem, melalui visualisasi, animasi, serta penyajian konten interaktif yang melibatkan siswa secara langsung. Temuan penelitian ini memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis web guna meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V SD.

3. Studi yang dilakukan oleh Mufidatul Afifah dkk. (2025) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Berbasis Articulate Storyline* pada Materi Struktur Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" memperlihatkan hasil bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media menghasilkan skor rata-rata sebesar 96,25% dengan kategori sangat valid. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak diterapkan dalam pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar. Media tersebut dinilai mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak, salah satunya struktur tumbuhan, melalui visualisasi, animasi, serta penyajian konten yang bersifat interaktif. Di samping itu, media ini juga terbukti sangat praktis dan efektif dalam mendongkrak hasil belajar siswa, sebagaimana tercermin dari peningkatan nilai antara pre-test dan post-test. Temuan penelitian ini memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar.

4. Riset yang dilakukan oleh Mufidatul Afifah dkk. (2025) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Materi Struktur Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" mengungkapkan bahwa penilaian oleh ahli materi dan ahli media menghasilkan rerata skor sebesar 96,25%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Angka tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* layak diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Media tersebut dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi IPA yang cenderung abstrak, salah satunya struktur tumbuhan, melalui sajian visualisasi, animasi, dan konten interaktif. Di samping itu, media ini pun terbukti bersifat praktis dan efektif dalam mendorong capaian belajar siswa, sebagaimana terlihat dari adanya kenaikan nilai dari pre-test menuju post-test. Temuan dari penelitian ini turut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial secara terpadu dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas V SDN Wonorejo 01, masih ditemukan berbagai permasalahan, antara lain pembelajaran yang cenderung berpusat

pada guru, keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif, serta penyajian materi yang kurang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPAS secara menyeluruh.

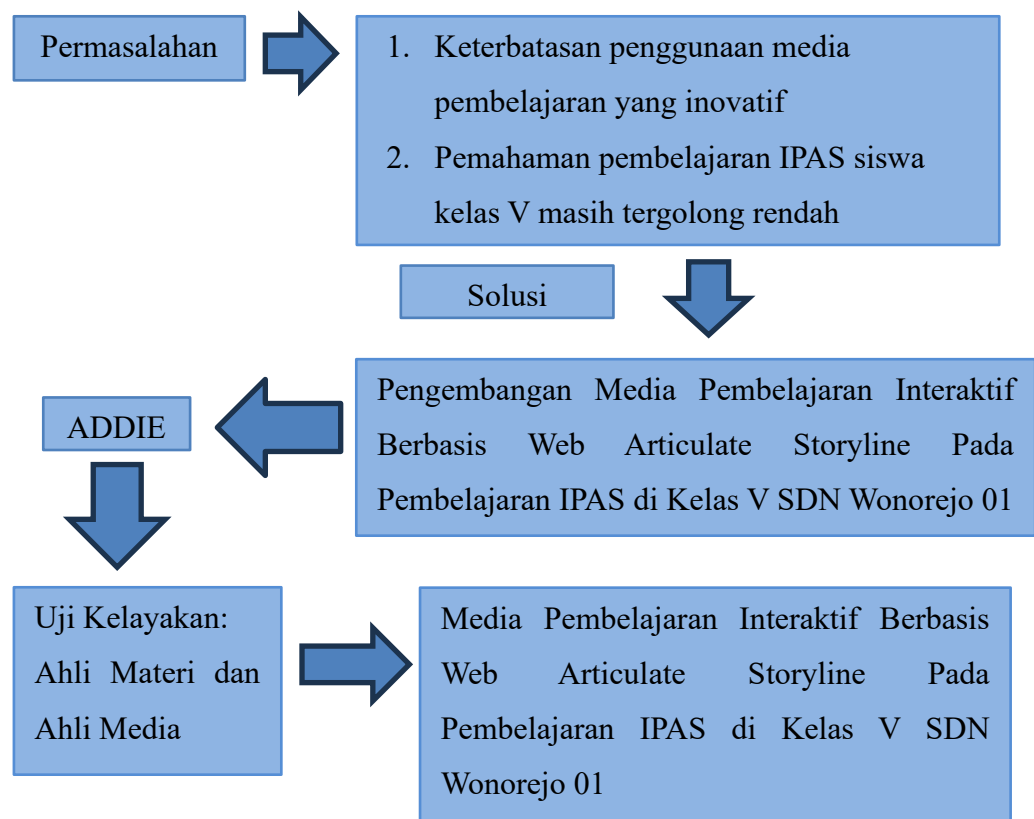
Siswa kelas V sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang didukung oleh visualisasi, pengalaman langsung, serta aktivitas yang melibatkan interaksi. Apabila pembelajaran IPAS hanya disampaikan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks, maka konsep-konsep seperti hubungan manusia dengan lingkungan, sistem kehidupan, dan fenomena alam menjadi sulit dipahami oleh siswa. Akibatnya, pemahaman konsep siswa menjadi rendah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Articulate Storyline* dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, kuis interaktif, serta navigasi yang menarik dalam satu platform berbasis web. Dengan adanya fitur interaktif, siswa dapat belajar secara mandiri, aktif mengeksplorasi materi, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa

sekolah dasar. Motivasi belajar yang meningkat akan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga terbentuk pemahaman konsep IPAS yang lebih baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web *Articulate Storyline* berperan sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas V SDN Wonorejo 01. Hubungan antara penggunaan media interaktif dan pemahaman konsep siswa menjadi dasar pemikiran dalam penelitian ini.



Gambar 2. 4Kerangka Berpikir